

การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยทฤษฎีการ
สร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

A Construction of an Instructional Package for the Program Used for Creating
Graphics Using the Constructionism Theory

ฐิภาพรรณ บุญมี

Thipaphan Boonmee

อาจารย์ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน 2) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานและ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม วิชางานกราฟิกและการนำเสนอ จำนวน 20 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรม 3) แบบประเมินชิ้นงานเรื่องโปรแกรมสร้างงานกราฟิกและ 4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมโดยใช้ E_1/E_2 ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งหมด 5 ชุด มีประสิทธิภาพ 85.50/89.25 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โปรแกรมสร้างงานกราฟิก โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โปรแกรมสร้างงานกราฟิก ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ชิ้นงาน

Abstract

This research aimed to 1) Design and create an Instructional Package for the program used for creating graphics using the Constructionism theory 2) Analyze the effectiveness the Instructional Package for the program used for creating graphics using the Constructionism theory 3) Study satisfaction of students regard my the Instructional Package for the program used for creating graphics using the Constructionism theory. The Sample consisted of 20 students of Matthayomsuksa 2 who chose to study the Graphic and Presentation elective courses study by using purposive sampling. The research instruments use to carry out this study research consisted of 1) an Instructional Package for the program used for creating graphics 2) an achievement test 3) an evaluation of student's work on the program used for creating graphics using the Constructionism theory and 4) a student satisfaction questionnaire to an Instructional Package for the program used for creating graphics using the Constructionism theory. The data were analyzed by using mean, percentage, standard deviation and efficiency of E_1/E_2

The results of the research showed that the efficiency of an Instructional Package consist of 5 units for the program used for creating graphics following the Constructionism theory was 85.50/89.25. This result is better than the criteria set at 80/80 and the satisfaction of students towards the Instructional Package for the program used for creating graphics following the Constructionism theory was at the highest level.

Keywords: Instructional Package, Program Used for Creating Graphics, Constructionism Theory, Creative Work