



รายงานวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง “การพัฒนาการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
โดยใช้สื่อประกอบการฝึก เรื่อง การใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์
โปรแกรม PowerPoint ”
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561



นางสาวทิพวรรณ จันทระโกมลวัฒน์

ครู

โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย

อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22

วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง “การพัฒนาการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

โดยใช้สื่อประกอบการฝึก เรื่อง การใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์

โปรแกรม PowerPoint ”

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชื่อผู้วิจัย

นางสาวทิพวรรณ จันทระโกมลวัฒน์

ครู คศ.3

โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบการวิจัยฉบับนี้เป็นการทำการวิจัยเพื่อการสอนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการพัฒนาการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (โปรแกรม Power Point) เรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ โดยใช้สื่อประกอบการฝึก โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทำเป็นแบบประเมินผลงาน 2 ครั้ง เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการ ซึ่งสาเหตุของการจัดทำงานวิจัยชิ้นนี้ คือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข และได้รับความรู้นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานนำเสนอในรายวิชาต่าง ๆ และใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งต่อไปจะทำให้นักเรียนชอบการเรียน

ดังนั้นในการจัดทำแบบการวิจัยชิ้นนี้ ข้าพเจ้าหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และเป็นการเรียนการสอนที่นักเรียนจะได้รับความรู้เพิ่มขึ้น

นางสาวทิพวรรณ จันทร์โกมลวัฒน์

ผู้ทำการวิจัย

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
1. คำโครงการวิจัยในชั้นเรียน	1
2. ขั้นตอนในการพัฒนา	1
3. สรุปผลการพัฒนา	4
4. ภาคผนวก	5

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (โปรแกรม Power Point) เรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ โดยใช้สื่อประกอบการฝึก
ผู้วิจัย	ครูทิพวรรณ จันทร์โกมลวัฒน์
กลุ่มสาระ	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สภาพปัญหา

วิชาเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่มีทั้งปฏิบัติ ดังนั้นการใช้โปรแกรม PowerPoint จึงจำเป็นสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานนำเสนอต่าง ๆ แต่นักเรียนบางกลุ่มมีปัญหาการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ โดยไม่สามารถที่จะใส่ลูกเล่นต่าง ๆ ได้ตามที่กำหนด จึงจัดทำชุดประกอบการฝึก เรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ โดยให้นักเรียนทดลองทำตามชุดประกอบการฝึก ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น

จุดประสงค์การวิจัย

ให้ผู้เรียนรู้หลักการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ เพื่อให้โปรแกรมนำเสนอข้อมูลมีความสวยงามพร้อมสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้จริง

สมมติฐานการวิจัย

การใช้สื่อประกอบการฝึก เรื่อง การใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ จะทำให้นักเรียนพัฒนาการด้านวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น

ประโยชน์ของการวิจัย

- เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์
- นักเรียนสามารถใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ของโปรแกรม PowerPoint ได้

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 30 คน

ตัวแปรต้น แบบฝึกเรื่อง การใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ได้

ตัวแปรตาม นักเรียนมีพัฒนาการด้านคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. จัดเตรียมแบบฝึกหัดเสริมทักษะ
2. สอนโดยใช้ให้นักเรียนค้นหาข้อมูลทาง Internet เพื่อช่วยให้และทำการนำเสนอข้อมูลได้ เพื่อให้ผู้เรียนสนุกและได้รับความรู้จากเนื้อหาที่ทำด้วย
3. ตรวจสอบความก้าวหน้าและพัฒนาการทักษะปฏิบัติจากโปรแกรม PowerPoint
4. รวบรวม และสรุปผลการวิจัยเพื่อนำเสนอ

วิธีดำเนินการ

1 วิธีการนำไปใช้ ใช้ฝึกในเวลาเรียนโดยมีการทดสอบวัดความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์
ดังนี้

- 1.1.1 ทดสอบก่อนการฝึก 1 ครั้ง
- 1.1.2 ทดสอบความสามารถภายหลังการให้คำแนะนำกับนักเรียนในการใช้
คอมพิวเตอร์
- 1.1.3 ทดสอบหลังการฝึก 1 ครั้ง

2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 2.1 ข้อมูลที่เก็บ ได้แก่ คะแนนความสามารถในการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์
- 2.2 วิธีการใช้วิธีการทดสอบ
- 2.3 เครื่องมือ ได้แก่ แบบทดสอบ

3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

- 3.1 วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และคะแนน
ความก้าวหน้าเป็นรายบุคคลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
- 3.2 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ก่อนและหลังการฝึก

4 เกณฑ์คุณภาพ / ความสำเร็จ

- 4.1 คะแนนความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์หลังฝึกสูงกว่าก่อนฝึก
- 4.2 คะแนนความก้าวหน้าในการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นเป็นระยะ ๆ
- 4.3 จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 มีคะแนนความสามารถในการใช้
คอมพิวเตอร์สูงกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานคะแนนความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และคะแนนความก้าวหน้า
เป็นรายบุคคลวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ของโปรแกรมนำเสนอข้อมูล
(PowerPoint) ได้ ชั้น ม.1/2 จากการทดสอบ 2 ครั้ง

รายการ	N	\bar{X}
ทดสอบก่อนฝึก	30	6.24
ทดสอบหลังฝึก	30	8.18

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนความสามารถในการเรียนเรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ ของ
นักเรียน ชั้น ม.1/2 จากการทดสอบ 2 ครั้ง เท่ากับ 1.94 ซึ่งแสดงให้เห็นชัดเจนว่า นักเรียนมี
ความก้าวหน้าในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ของโปรแกรมนำเสนอ
ข้อมูล (PowerPoint) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมตามสื่อประกอบการศึกษา ในการเรียนคอมพิวเตอร์เรื่องการใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ของโปรแกรมนำเสนอข้อมูล (PowerPoint) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 30 คน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)

ผลการวิจัย

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คะแนนแบบทดสอบ		ความก้าวหน้า
		Pre-Test	Post-Test	
1	เด็กชายกฤตฉกร โลกเลื่อง	5	7	2
2	เด็กชายก้องกฤษ ศิรธรานนท์	7	8	1
3	เด็กชายชโยดม ภัทรธณีโชติ	5	8	3
4	เด็กชายณภัทร บุพศิริ	6	7	1
5	เด็กชายธนกร ถาวรพิศาลเกษม	5	8	3
6	เด็กชายรัชพงศ์ ถนอมธรรม	6	8	2
7	เด็กชายธีรธรรม ไชยริบูรณ์	7	8	1
8	เด็กชายบุญญพัฒน์ บุญสวัสดิ์	6	9	3
9	เด็กชายปิลันธน์ พนมเริงศักดิ์	7	6	1
10	เด็กชายพิชฌุฑม์ ทองสถิตย์	7	9	2
11	เด็กชายภัทรพล นพเคราะห์	7	8	1
12	เด็กชายวสุพล พาณิชย์กิจเจริญ	6	8	2
13	เด็กชายสรวิชัย พิมพ์สิน	6	8	2
14	เด็กชายสิรภพ ใจศิริ	7	9	2
15	เด็กหญิงเซ็นเซญ่า แก้วเพ็ง	7	10	3
16	เด็กหญิงชลดา ดีบุตชา	7	10	3
17	เด็กหญิงชนัดดา ศิริสวัสดิ์	7	10	3
18	เด็กหญิงณัฐธยาน์ หลาซุน	5	8	3
19	เด็กหญิงณัฐนิชา สิงห์พรหมสาร	6	7	1
20	เด็กหญิงณิชนันทน์ ไชยรบ	7	8	3
21	เด็กหญิงทักษพร ไชยพงษ์	6	10	2
22	เด็กหญิงธาวินี จำปา	8	10	2
23	เด็กหญิงนภสร กุโบล่า	6	8	2
24	เด็กหญิงพลอยชมพู แก้วบุตดา	7	10	3
25	เด็กหญิงพิมพ์นารา บุญสิทธิภิญญา	6	7	2
26	เด็กหญิงมุกตาภา ณ นครพนม	6	7	1
27	เด็กหญิงวันธร พลสมัคร	6	8	2

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คะแนนแบบทดสอบ		ความก้าวหน้า
		Pre-Test	Post-Test	
28	เด็กหญิงศรีพัชพันธ์ วงษ์แก้ว	5	7	2
29	เด็กหญิงสุนิดา หงษ์รัมย์	6	7	1
30	เด็กหญิงอัจฉริยา อุ๋นอาสา	8	10	2

จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่สอบในครั้งแรกมีคะแนนร้อยละ 43.12 เมื่อทำการทดสอบการใช้คอมพิวเตอร์นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 56.88 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีการพัฒนาในการเรียนและสนุกในการเล่นในการการนำเสนอข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูล

นักเรียนมีการพัฒนาในการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนคอมพิวเตอร์เรื่อง การใส่ลูกเล่นในแผ่นสไลด์ของโปรแกรมนำเสนอข้อมูล (PowerPoint) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 เพิ่มขึ้นจำนวนร้อยละ 31.92