

รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้โปรแกรม Scratch โดยใช้ทฤษฎี
คอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัย นางสาวภานุมน ฐานะตระกูล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ปีการศึกษา 2562

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความสามารถในการทำโครงงานคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรม Scratch โดยใช้ ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อศึกษาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จากโปรแกรม Scratch โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สีลม จำนวน 269 คน เครื่องมือในการวิจัย แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) ด้วยโปรแกรม Scratch, แบบประเมินความสามารถในการทำโครงงานคอมพิวเตอร์, แบบประเมินโครงงานคอมพิวเตอร์จากโปรแกรม Scratch ผลการวิจัยพบว่า

ผลการศึกษาระดับความสามารถในการทำโครงงานคอมพิวเตอร์จากโปรแกรม Scratch โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) นักเรียนมีระดับคะแนนรวมในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 79.67 และ ผลการศึกษาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จากโปรแกรม Scratch โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) นักเรียนมีระดับคะแนนรวมในระดับดีมาก