

การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพชร สถิตยพงษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2563

**The Developing computer-based initiatives
By using the Simpsons method of teaching and
operating skills Of grade 3 students**

Pachara Sathitpongse

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Master of Education

Department of Curriculum and Instruction

College of Education Science, Dhurakij Pundit University

2020



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทบุรี

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน
ทักษะปฏิบัติของนิสิตชั้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3


เสนอโดย นายเพชร สถิตย์พงษ์

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรภา ตันติชูเวช

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชติ ทองएम)


..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรภา ตันติชูเวช)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร โกมารทัต)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว


..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์
(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม่นโกศล)

วันที่ 31..... เดือน กรกฎาคม..... พ.ศ. 2563.

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ชื่อผู้เขียน	พชร สถิตย์พงษ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัทธราภา คันดิษฐเวช
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน 28 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 3) แบบประเมินความคิดริเริ่ม 4) แบบประเมินความคิดริเริ่ม

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 0.25) รวมมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 28.773$, Sig. = .000) 3) โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.74)

Thesis Title	The Developing computer-based initiatives By using the Simpsons method of teaching and operating skills Of grade 3 students
Author	Pachara Sathitpongse
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Phacharapha Tantichoochawet
Department	Curriculum & Instruction
Academic Year	2019

ABSTRACT

Research subject Developing initiatives in computer work By using the Simpsons method of teaching and operating skills Of Prathom Suksa 3 students with the objectives of 1) to develop the computer initiative by using the Simpsons teaching and learning model. Of prathom suksa three students 2) to study computer learning achievement by using Simpsons teaching and learning model. Of prathom suksa three students after studying higher than before studying 3) to study the satisfaction with using the Simpsons teaching and learning style. Of the prathom suksa 3 students. The sample group used in this study was prathom suksa 3 students at Wat Wetwan Thammavat School, Bang Sue District, Bangkok, academic year 2562, consisting of 1 classroom with 28 people by specific selection (Purposive Sampling) The research instruments were 1) the learning management plan by using Simpsons teaching and learning method, 2) the learning achievement test. Computer 3) Initiative Assessment Form 4) Initiative Assessment Form

The results of the research revealed that 1) The results of the development of computer initiatives by using the simpsons teaching and learning model. Was at the highest level ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 0.25) the most, 2) the post-learning achievement was higher than before The statistical significance was at the level of .05 ($t = 28.773$, Sig. = .000). 3) Overall, students were satisfied with the use of the Simpsons teaching and learning style. High level ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.74)

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรภา ตันติชูเวช อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้คำแนะนำและชี้แนะข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งมาโดยตลอด อีกทั้งได้ให้ความช่วยเหลือในกระบวนการดำเนินการวิจัย ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิทยานิพนธ์ให้งานมีคุณภาพและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร โกมารทัต ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอน ที่เมตตาเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และได้ให้คำปรึกษาพร้อมทั้งชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ส่งผลให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จเรียบร้อยผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนารัตน์ ลิ้ม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร โกมารทัต ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกตั้งแต่ต้นเสมอมา ตลอดทั้งเจ้าหน้าที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการและคุณครู โรงเรียนวัดเวตวันธรรมมาวาส ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ให้คำแนะนำในการจัดทำวิจัย ตลอดจนอำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ให้เสร็จสิ้นในเวลาอันจำกัด

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวซึ่งเป็นที่รักยิ่ง และเพื่อน ๆ ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจที่สำคัญแก่ผู้วิจัยจนทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องสักการะแก่คุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

พชร สถิตย์พงษ์

สารบัญ

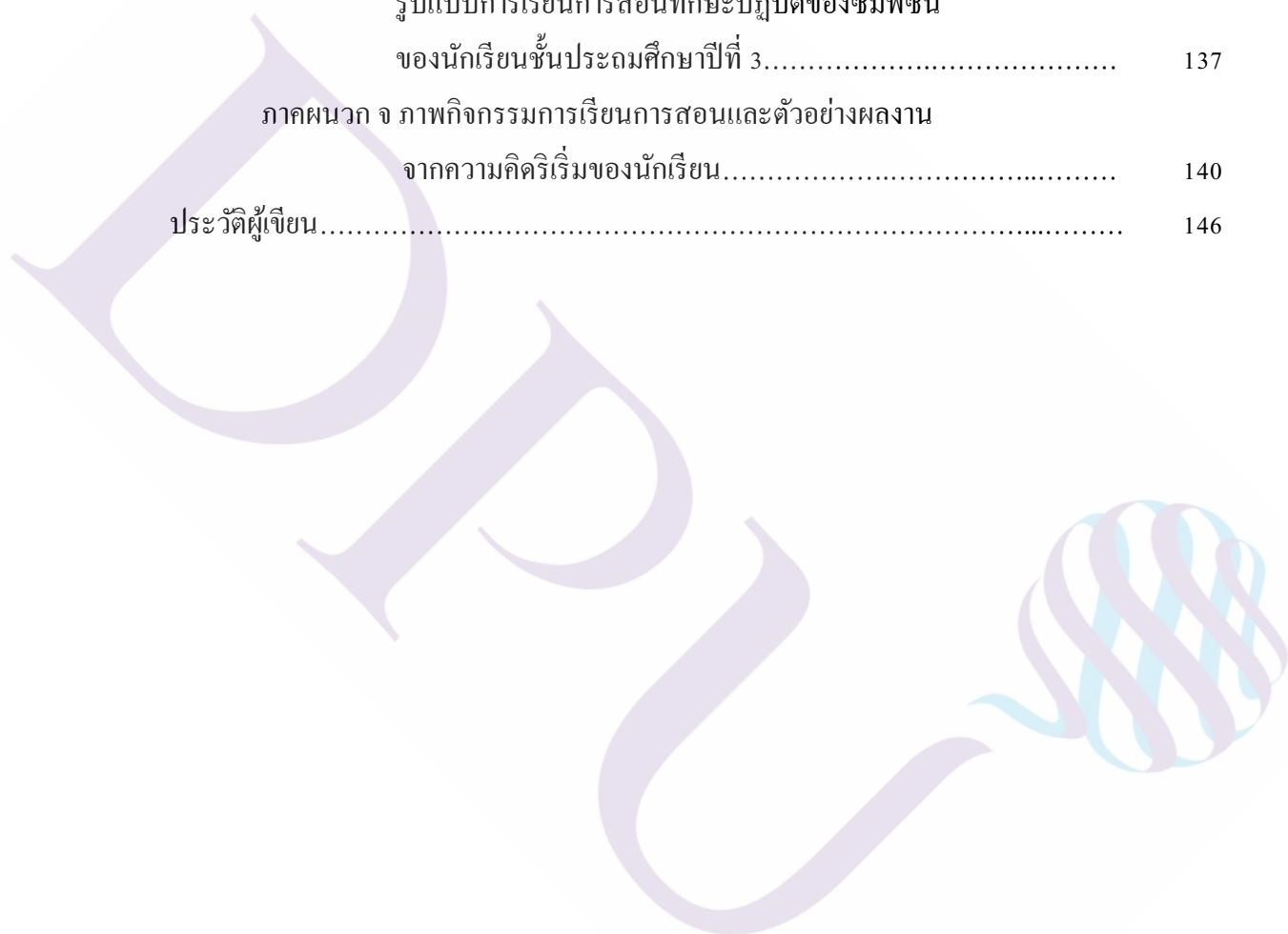
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๗
กิตติกรรมประกาศ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๗
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.3 สมมุติฐานการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	5
1.5 นิยามศัพท์ในงานวิจัย.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส และสาระการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและเทคโนโลยี.....	9
2.2 รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติ.....	11
2.3 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ความคิดสร้างสรรค์.....	17
2.4 การวัดและประเมินความคิดริเริ่ม.....	23
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	30
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	31
3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือ.....	31
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
3.5 การขึ้นวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์.....	36
4. ผลการศึกษา.....	39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.1 ผลการศึกษาความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร นักเรียนจำนวน 28 คน.....	40
4.2 ผลการศึกษาความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสม แปลกใหม่ละมีความคิดริเริ่ม นักเรียนจำนวน 28 คน.....	42
4.3 ผลการศึกษาความคิดริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและ แปลกใหม่ นักเรียนจำนวน 28 คน.....	44
4.4 ผลการศึกษาความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์ กับเนื้อหา นักเรียนจำนวน 28 คน.....	46
4.5 สรุปผลการศึกษาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียน การสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	48
4.6 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ ของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	49
4.7 แสดงค่าเฉลี่ยทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น.....	51
4.8 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการ ใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ ของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	52
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	54
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	55
5.2 การอภิปรายผลวิจัย.....	56
5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย.....	59
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	60
บรรณานุกรม.....	61
ภาคผนวก.....	64
ภาคผนวก ก แบบประเมินการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	64

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์.....	68
ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์.....	123
ภาคผนวก ง แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	137
ภาคผนวก จ ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนและตัวอย่างผลงาน จากความคิดริเริ่มของนักเรียน.....	140
ประวัติผู้เขียน.....	146



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 เปรียบเทียบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติ.....	16
4.1 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร นักเรียนจำนวน 28 คน.....	39
4.2 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสม แปลกใหม่และมีความคิดริเริ่ม นักเรียนจำนวน 28 คน.....	41
4.3 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจ และแปลกใหม่ นักเรียนจำนวน 28 คน.....	43
4.4 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์ กับเนื้อหา นักเรียนจำนวน 28 คน.....	45
4.5 ตารางสรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดริเริ่ม ในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ ของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	47
4.6 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น	48
4.7 แสดงค่าเฉลี่ยทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น.....	50
4.8 แสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะ ปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	51

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติ ทักษะ กระบวนการทำงานและแก้ปัญหาเป็นสำคัญ โดยใช้หลักการและทฤษฎีเป็นหลักการในการทำงาน และแก้ปัญหาร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการจัดการ วางแผนออกแบบการทำงาน และ นำมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน สร้าง และพัฒนางาน และผลิตภัณฑ์ตลอดจนวิธีการใหม่ เพื่อ พัฒนาคุณภาพของงาน และการทำงาน ตลอดจนให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่องาน มี คุณธรรมและสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.180)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระที่เน้นภาคการปฏิบัติ มากกว่าภาคทฤษฎีและเน้นกระบวนการทำงานเท่ากับผลงาน มุ่งให้ผู้เรียนทำงานเป็น รักการ ทำงานมองเห็นคุณค่าของการทำงาน และผู้เรียนต้องมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติงานด้วยตนเอง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2547, น.3) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 กล่าวคือครูผู้สอนยังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่ถ่ายทอดผ่านตัวครูไปสู่เด็ก เป็นสำคัญแล้ว ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะไม่มีคุณลักษณะตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่กำหนด ไว้แน่นอนซึ่ง Fogarty (1982 อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559) ได้กล่าวถึงตัวอย่างกรอบ วิสัยทัศน์ด้านการศึกษาของประเทศสิงคโปร์ (2004 อ้างถึงใน Tan, Chua, 2008) 4 ประการ ซึ่งมี วิสัยทัศน์ที่ 2 เป็นวิสัยทัศน์เพื่อการศึกษาที่ว่า “สอนให้น้อยลงเรียนรู้ให้มากขึ้น” เป็นวิสัยทัศน์ที่ เน้นการสอนในแบบที่ช่วยนักเรียนให้เรียนรู้โดยไม่ต้องสอน ซึ่งครูต้องมีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการเรียนรู้ ทักษะการทำงานสื่อและเทคโนโลยีรวมทั้งทักษะ ชีวิตใช้ได้จริงกับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และประเทศชาติ สอดคล้องกับ Prensky (2001 อ้าง ถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559) ที่ได้กล่าวว่าครูในศตวรรษที่ 21 ควรเปลี่ยนวิธีการสอนจากการ บอกรู้ให้ทำ หรือการบรรยายไปสู่การสอนแบบใหม่ที่ปล่อยให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยมีครูคอยแนะนำ

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 จึงต้องเน้นที่การเรียนรู้ภาคปฏิบัติ การให้นักเรียนได้ลงมือทำจริงได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ครูต้องไม่เน้นสอน เน้นออกแบบการเรียนรู้ เน้นสร้างแรงบันดาลใจ เป็นครูฝึกไม่ใช่ครูสอน แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้นั้นก็ได้สอดคล้องกับลักษณะของเด็กสมัยใหม่คือมีอิสระที่จะเลือกสิ่งที่ตนพอใจ แสดงความเห็นและลักษณะเฉพาะของตน ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของงาน การเรียนรู้และชีวิตทางสังคมการร่วมมือ ต้องการความเร็วในการสื่อสาร การหาข้อมูล และตอบคำถาม สร้างนวัตกรรมต่อทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้ความเห็นไว้ว่าเด็กยุคใหม่เป็นคนยุคเจนเนอเรชันซี (Generation Z) เป็นพวกที่ชอบใช้อินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกกันว่าเป็นชาวเน็ต (netizen) ดังนั้นเทคโนโลยีจึงมีความสำคัญและความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมถึงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้การศึกษาในอุดมคติเป็นจริงได้ เพราะสามารถแสดงอักษรภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการสร้างสถานการณ์เสมือนจริง (Virtual Situation) ได้เหมือน ๆ กับที่หนังสือ หนังสือภาพ เทปเสียง วิทยุทัศน์ หรือสื่ออื่น ๆ ที่มีทั้งหมด รวมทั้งเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้ใช้ได้

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) วิจารย์ พานิช (2555, น.16-21) ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังนี้ “สาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการศึกษาค้นคว้าเองของผู้เรียน โดยครูคอยให้คำแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปหนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี แต่เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้

ความรู้ด้านสารสนเทศ

ความรู้เกี่ยวกับสื่อ

ความรู้ด้านเทคโนโลยี”

จากทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ดังกล่าว การเรียนรู้การใช้งานคอมพิวเตอร์ในระดับประถมศึกษา จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในการ

ทำงาน การศึกษาหรือเพื่อความบันเทิง ให้มีประสิทธิภาพและความสะดวกเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ วิเคราะห์เจาะลึกถึงความจำเป็นและแนวทางที่ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การเปิดปิดเครื่อง การใช้งานขั้นพื้นฐาน การใช้โปรแกรมพิมพ์เอกสาร เช่น Microsoft Word เพื่อประโยชน์ในการพิมพ์รายงานของผู้เรียน และได้ทำพิมพ์อยู่บ่อย ๆ จะได้ไม่ลืมเพราะสิ่งนี้เป็นความสามารถที่ผู้เรียนต้องใช้ไปอีกนาน ทั้งในเรื่องการเรียนและการทำงานในอนาคตข้างหน้า

ดังนั้นการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างดีนั้นจึงต้องมีกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน สอดคล้องกับทฤษฎีของแจมมฉี (2557, น.243–247) ที่กล่าวว่ารูปแบบการเรียนการสอนควรเน้นการพัฒนาด้านทักษะไว้หลายรูปแบบ และรูปแบบการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะย่อย ๆ ของผู้เรียนได้ดีคือ รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน

ซิมป์สัน (Simpson, 1972) กล่าวว่า ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการ และความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำ ความแรงหรือความราบรื่นในการจัดการ ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบนี้มีทั้งหมด 7 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นการรับรู้ (Perception) เป็นขั้นการให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตการณ์ทำงานนั้นอย่างตั้งใจ
2. ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness) เป็นขั้นการปรับตัวให้พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดงพฤติกรรมนั้น ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะทำการเคลื่อนไหวหรือแสดงทักษะนั้น ๆ และมีจิตใจและสภาวะอารมณ์ที่ดีต่อการที่จะทำหรือแสดงทักษะนั้น ๆ
3. ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response) เป็นขั้นที่ให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำ หรือการแสดงทักษะนั้น หรืออาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก (Trial and Error) จนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง
4. ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism) เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติและเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้น ๆ
5. ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response) เป็นขั้นที่ช่วยให้

ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติและด้วยความเชื่อมั่นในตนเองเป็นขั้นที่ช่วยให้

6. ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation) เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่าง ๆ

7. ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination) เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำหรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นที่ไปตามที่ตนต้องการ

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเทคนิควิธีการมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรกำหนดและจากการศึกษาเอกสาร เทคนิควิธีการในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติงาน และเกิดผลงานความคิดสร้างสรรค์ พบว่าการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน (ทิสนา, 2550) เป็นรูปแบบการเรียนที่ส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยนักเรียนสามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติงานได้ด้วยการฝึกฝน หากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้วจะเกิดความถูกต้องความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญการและความคงทนของพฤติกรรมหรือการปฏิบัติงานนั้น ๆ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการปฏิบัติงาน ความรวดเร็วและความแม่นยำ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยศึกษารูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เพราะเป็นเนื้อหาที่มีขั้นตอนแยกย่อยจำนวนมาก ก่อนจะรวมกันเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถทางด้านทักษะปฏิบัติ กระบวนการทำงานมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการทำงานและก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีคะแนนจากการประเมินความคิดริเริ่มในการสร้างผลงานคอมพิวเตอร์ในระดับมาก
2. คะแนนผลสัมฤทธิ์วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน อยู่ในระดับดี

1.4 ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้อง จำนวนทั้งหมด 53 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้อง จำนวน 28 คน ซึ่งผู้วิจัยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

ตัวแปรต้น - รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน

ตัวแปรตาม 1. ความคิดริเริ่มงานคอมพิวเตอร์

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

3. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน

3. ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ วิชาคอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยที่ 1 ไมโครซอฟต์เวิร์ด

หน่วยที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

4. ระยะเวลา

พฤศจิกายน 2562 – พฤษภาคม 2563

1.5 นิยามศัพท์ในงานวิจัย

รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ ที่เน้นการพัฒนาทักษะของผู้เรียน ประกอบด้วยกระบวนการ 7 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการรับรู้ (Perception) เป็นขั้นการให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตการณ์ทำงานนั้นอย่างตั้งใจ ตัวอย่างเช่น ครูให้นักเรียนดูรูปสัญลักษณ์ของโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด และพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด
2. ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness) เป็นขั้นการปรับตัวให้พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดงพฤติกรรมนั้น ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะทำการเคลื่อนไหวหรือแสดงทักษะนั้น ๆ และมีจิตใจและสภาวะอารมณ์ที่ดีต่อการที่จะทำหรือแสดงทักษะนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น ครูแจกใบความรู้เกี่ยวกับการเรียกใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด พร้อมทั้งอธิบายถึงชื่อและเครื่องมือ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
3. ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response) เป็นขั้นที่ให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำ หรือการแสดงทักษะนั้น หรืออาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก (Trial and Error) จนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่น ครูสุ่มนักเรียน 3 – 4 คน เขียนขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดบนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดจากหนังสือเรียน
4. ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism) เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติและเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น นักเรียนจับคู่เรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดตามขั้นตอนที่ครูสาธิต โดยคนแรกเรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดจากไอคอน คนที่สองเรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดจากปุ่มสตาร์ท
5. ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response) เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้คล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติและด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง ตัวอย่างเช่น นักเรียนเรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดแบบเดิมซ้ำอีกครั้ง ครูตรวจสอบความถูกต้อง
6. ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation) เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่สามารถเรียกใช้งานทั้งสองวิธีได้แล้วให้ช่วยเหลือเพื่อน

คนอื่น ๆ ครูตรวจสอบว่านักเรียนทุกคนเรียกใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดได้พร้อมทั้งให้คำแนะนำและแก้ไขในจุดบกพร่อง

7. **ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)** เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำหรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ ตัวอย่างเช่นนักเรียนออกแบบชิ้นงานที่สร้างจากไมโครซอฟต์เวิร์ดตามความสนใจของผู้เรียน

ความคิดริเริ่มในการสร้างชิ้นงานคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดริเริ่มในการสร้างผลผลิตที่เกิดจากการรวบรวมความรู้ต่าง ๆ การคิดต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่เดิม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ออกมาในรูปของผลผลิตทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งในงานวิจัยเรื่องนี้วัดได้จากชิ้นงานคอมพิวเตอร์

ชิ้นงานคอมพิวเตอร์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ของผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้ในหน่วยที่ 1 เรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ด และในหน่วยที่ 2 ผลงานไมโครซอฟต์เวิร์ด โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน จำนวน 6 ชิ้นงาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ของวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งนำมาสู่ความสำเร็จของนักเรียนโดยประเมินจากการใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้แบบปรนัย ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นจากการเรียนรู้โดยทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ความรู้สึกชอบของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ซึ่งได้ประเมินจากแบบวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผลการประเมินความคิดริเริ่มในการสร้างชิ้นงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งชิ้นงานแต่ละชิ้นจะต้องมีลักษณะในด้าน 1) ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร ซึ่งเน้นขนาดตัวอักษรต้องมีความเหมาะสมทำให้อ่านได้ง่าย ชัดเจน 2) ด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสม แปลกใหม่ และมีความคิดริเริ่ม ซึ่งเน้นในการใช้สี เส้น สัญลักษณ์ ตาราง และรูปภาพในไมโครซอฟต์เวิร์ดให้มีความกลมกลืน จัดวางภาพให้เกิดสมดุลหรือความพอดี มีความแปลกใหม่ ไม่เลียนแบบผู้อื่น 3) ด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ ซึ่งเน้นการจัดวางภาพให้น่าสนใจ มีจุดสนใจเด่นชัด สีสันสะดุดตา และมีความแปลกใหม่ และ 4) ด้านรูปภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ซึ่งเน้นสีของภาพมีความกลมกลืนและเด่นชัด มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาครบถ้วน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชัน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
3. ครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่นได้



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจในหลักการและทฤษฎีตลอดจนผลการวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แยกเนื้อหาต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส และสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้งานอาชีพและเทคโนโลยี
- 2.2 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะ
 - 2.2.1 ความหมายของทักษะปฏิบัติ
- 2.3 ความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3.1 ความหมายความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3.4 ความคิดริเริ่ม (Originality)
 - 2.3.5 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
- 2.4 การวัดและประเมินความคิดริเริ่ม
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส และสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้งานอาชีพและเทคโนโลยี

หลักสูตรสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาให้เป็นคนที่สมบูรณ์และสมดุลทั้งทางจิตใจ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยมุ่งเน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถทั้งทางด้านวิชาการ วิชางาน และวิชาชีวิต เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข พึ่งตนเองได้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ และมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้

มีทักษะในการทำงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สามารถนำเอาความรู้ทางเทคโนโลยี และเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ และประยุกต์ใช้ในการทำงาน สร้างพัฒนางานผลิตภัณฑ์ ตลอดจนวิธีการใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพของงานและการทำงาน

วิสัยทัศน์

วิสัยทัศน์ของกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี เน้นกระบวนการทำงานและจัดการอย่างเป็นระบบ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการออกแบบและการทำงานอย่างมีกลยุทธ์ โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนนำเทคโนโลยีมาใช้และประยุกต์ใช้ในการทำงาน ใช้ทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและพลังงานอย่างประหยัดและคุ้มค่า

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือ วิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีใน ทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อ พัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

จากหลักสูตรสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีมิใช่แค่การรู้จักทำและรู้จักใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ แต่อยู่ที่การพัฒนาความใฝ่สร้างสรรค์ พร้อมทั้งความคิดสร้างสรรค์และมีมือสร้างสรรค์ กล่าวคือ ความใฝ่ปรารถนาที่จะแก้ปัญหาและทำให้เกิดประโยชน์สุขแก่ชีวิตและสังคมอย่างแรงกล้า ที่ทำให้หาทางและเพียร

พยายามนำเอาความรู้ที่ดีที่สุด มาจัดสรรประดิษฐ์นวัตกรรม ที่จะบังเกิดผลให้สำเร็จและเกิดประโยชน์สูงสุด

2.2 รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติ

2.2.1 ความหมายของทักษะปฏิบัติ

ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการกระบวนกรต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่วถูกต้องแม่นยำ ปฏิบัติ หมายถึง ขั้นตอนการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งพอสรุปได้ว่า ทักษะทักษะปฏิบัติเป็นข้อสรุปของการทำงาน เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน คือ สามารถคิดเป็น ปฏิบัติเป็น มีคุณภาพในการดำเนินงานและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้ กรมวิชาการ (2545, น.36) ได้ให้ความหมายทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ไว้ว่าเป็นการลงมือทำงานด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นการฝึกวิธีการอย่างสม่ำเสมอ มีขั้นตอนการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนอย่างถูกต้อง ทั้งการทำงานเป็นรายบุคคลและการทำงานเป็นรายกลุ่ม ซึ่งจะทำให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมาย

Gagne' (1979) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติ (Performance) ว่าการปฏิบัติของทักษะปฏิบัติจะถูกสะท้อนออกมาในการกระทำของการเคลื่อนไหวร่างกายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของกล้ามเนื้อ การกระทำที่สังเกตได้จะถูกทำให้เป็นมาตรฐานในรูปของความรวดเร็ว ความแม่นยำ หรือความราบรื่นในการจัดการ

Simpson (1972) ได้กล่าวว่า ทักษะเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางร่างกายของผู้เรียน ซึ่งเป็นความสามารถในการประสานการทำงานของกล้ามเนื้อและร่างกาย ในการทำงานที่มีความซับซ้อนและต้องอาศัยความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อหลาย ๆ ส่วน การทำงานดังกล่าวเกิดขึ้นจากการสั่งงานของสมองและต้องมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึที่เกิดขึ้น ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยวิธีการฝึกฝน หรือถ้าหากได้รับการฝึกที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญ และความคงทน

สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์ (2526, น.9) ได้กล่าวว่า ทักษะปฏิบัติ (Skill) หมายถึง ความสามารถความชำนาญกล้ามเนื้อของบุคคล ซึ่งเรียกกันว่าทักษะปฏิบัติ หรือทักษะทางกล้ามเนื้อ การเกิดทักษะทางกล้ามเนื้อหรือทักษะปฏิบัติจึงเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นผลผลิตจากการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ต้องอาศัยการฝึกฝนจนเกิดเป็นความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญและความชำนาญ

นวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ์ (2535, น.50) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติไว้ว่า

การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการทำงานของกล้ามเนื้อจะต้องอาศัยความสามารถในการบริหารเบื้องต้นของกล้ามเนื้อหลาย ๆ ส่วน โดยมีสมองเป็นส่วนสั่งงาน ซึ่งการสั่งงานของสมองจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์ของการตอบสนองกับความรู้สึกที่ป้อนเข้าไป การทำงานนี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนจนเกิดเป็นความชำนาญและความคงทน

อภิชาติ อนุกุลเวช (2551, น.64) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ คือ ความสามารถความชำนาญของกล้ามเนื้อ ที่กระทำออกมาอย่างถูกต้องคล่องแคล่วและรวดเร็ว ที่ต้องอาศัยการฝึกหัดอย่างเหมาะสม จึงจะทำให้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติงาน

จากความหมายของทักษะปฏิบัติที่นักการศึกษาหลายท่านได้นิยามเอาไว้พอสรุปได้ว่า ทักษะปฏิบัติเป็นพฤติกรรมการใช้อวัยวะเคลื่อนไหวของร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งทักษะปฏิบัติเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างพุทธิพิสัยกับสิ่งเร้าภายนอก ตั้งแต่ขั้นตอนการเรียนรู้ การพร้อมปฏิบัติ การตอบสนองตามผู้ปฏิบัติ นำ การปฏิบัติ นั้นจะพิจารณาวิธีปฏิบัติงาน ผลการปฏิบัติงานและพฤติกรรมของผู้ปฏิบัติ

การพัฒนาด้านทักษะพิสัย

ในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนส่วนหนึ่งโดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จะจัดการเรียนการสอนโดยการให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ แต่ครูบางส่วนรวมทั้งผู้วิจัยก็ยังขาดความรู้ความเข้าใจในแนวคิด ขั้นตอน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาด้านทักษะพิสัย ผู้วิจัยจึงสืบค้นข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สนใจ ในรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (Psycho-Motor Domain) รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้ เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ รูปแบบที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านทักษะพิสัย ที่สำคัญ ๆ ซึ่งจะนำเสนอในที่นี้มี 3 รูปแบบดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน (Simpson)
2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow)
3. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies)

1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

(Instructional Model Based on Simpson's Processes for psycho-Motor Skill Development)

ก. ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบซิมพ์สัน (Simpson, 1972) กล่าวว่า ทักษะเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางกายของผู้เรียน เป็นความสามารถในการประสานการ

ใช้กล้ามเนื้อของร่างกายหลาย ๆ ส่วน การทำงานจะเกิดขึ้นได้จากการสั่งงานของสมอง ซึ่งจะต้องมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการ และความคงทนผลของการฝึกทักษะปฏิบัติสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำ หรือความราบรื่นในการจัดการ

ข. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือทำงานที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวหรือการประสานงานของกล้ามเนื้อทั้งหลายได้อย่างดี มีความถูกต้อง และมีความชำนาญ

ค. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นการให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำโดยการให้ผู้เรียนสังเกตการทำงานนั้นอย่างตั้งใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม เป็นขั้นการเตรียมตัวให้

พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดงพฤติกรรมนั้น ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวหรือแสดงทักษะนั้น ๆ และมีสภาวะจิตใจและอารมณ์ที่ดีต่อการที่จะทำหรือแสดงทักษะนั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม เป็นขั้นที่ให้

โอกาสแก่ผู้เรียนในการตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำ หรือการแสดงทักษะนั้น หรืออาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนลองฝึกทดลองดู จนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำได้เอง เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติ และเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้น ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้คล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง

ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่าง ๆ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำ หรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ

ง. ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะสามารถกระทำหรือแสดงออกอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ ในสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความอดทนให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนด้วย

2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow's Instructional Model for psychomotor Domain)

ก. ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบแฮร์โรว์ (Harrow, 1972, pp.96-99) ได้จัดลำดับขั้นของการเรียนรู้ทางด้านทักษะปฏิบัติไว้ 5 ขั้น โดยเริ่มจากระดับที่ซับซ้อนน้อยไปจนถึงระดับที่มีความซับซ้อนมาก ดังนั้นการกระทำจึงเริ่มจากการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ไปถึงการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อย่อย ลำดับขั้นดังกล่าวได้แก่ การเลียนแบบ การลงมือกระทำตามคำสั่ง การกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ การแสดงออกและการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ

ข. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความสามารถทางด้านทักษะปฏิบัติต่าง ๆ กล่าวคือผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ

ค. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นการเลียนแบบ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนสังเกตการณ์กระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ ซึ่งผู้เรียนจะสามารถบอกได้เพียงว่า ขั้นตอนหลักของการกระทำนั้น ๆ มีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนลงมือกระทำตามคำสั่งของผู้สอน หรือทำตามคำสั่งที่ผู้สอนเขียนไว้ในคู่มือ การลงมือปฏิบัติตามคำสั่งนี้ แม้ผู้เรียนจะยังไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์ แต่อย่างน้อยผู้เรียนก็ได้ประสบการณ์ในการลงมือทำ และค้นพบปัญหาต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และปรับการกระทำให้ถูกต้องสมบูรณ์ขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนจนสามารถทำสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีแบบอย่างหรือมีคำสั่งนำทางการกระทำ การกระทำที่ถูกต้องแม่นยำ สมบูรณ์แบบ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องสามารถทำได้ในขั้นนี้

ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนมากขึ้น จนกระทั่งสามารถกระทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์แบบอย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ราบรื่น และด้วยความมั่นใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถกระทำสิ่งนั้น ๆ เป็นไปอย่างอัตโนมัติ โดยไม่รู้สึกรู้ว่าต้องใช้ความพยายามเป็นพิเศษ ซึ่งต้องอาศัยการปฏิบัติบ่อย ๆ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย

ง. ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ

ผู้เรียนจะสามารถกระทำ หรือแสดงออกอย่างคล่องแคล่ว

ชำนาญ ในสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ เกิดการพัฒนาทางด้านทักษะปฏิบัติ จนสามารถกระทำได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์

3. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain)

ก. ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบเดวีส์ (Davies, 1971, pp.50-56) ได้นำเสนอแนวคิดพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดีและเร็วขึ้น

ข. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมาก

ค. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้

ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวมทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ การสาธิตให้ผู้เรียนดูนั้น จะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่ไม่ช้าหรือเร็วเกินไป ก่อนการสาธิตควรให้ผู้เรียนได้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต และควรชี้แนะจุดที่สำคัญ ๆ เป็นพิเศษในการสังเกต

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้า ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใด ผู้สอนควรให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อย ๆ ไปจนกระทั่งครบทุกส่วนย่อย

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ เป็นขั้นที่เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

ง. ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะสามารถปฏิบัติทักษะได้เป็นอย่างดี มีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติข้างต้น ผู้วิจัยสรุปและเปรียบเทียบแนวคิดดังแสดงในตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 เปรียบเทียบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติ

แฮร์โรว์ (Harrow, 1972, pp.96-99)	เดวิส (Davies, 1971, pp.50-56)	ซิมป์สัน (Simpson, 1972)
ขั้นการเลียนแบบ	ขั้นสาริตทักษะหรือการกระทำ	ขั้นรับรู้
ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง	ขั้นสาริตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย	ขั้นการเตรียมความพร้อม
ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์	ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย	ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม
ขั้นการแสดงออก	ขั้นให้เทคนิควิธีการ	ขั้นการให้ลงมือกระทำ
ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ	ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์	ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ
		ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์
		ขั้นการคิดริเริ่ม

จากตารางเปรียบเทียบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติ ผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน เพราะในขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ เป็นไปโดยอัตโนมัติ ด้วยความเชื่อมั่นในตนเองจนชำนาญ และยังสามารถพัฒนาไปสู่ความคิดริเริ่มได้ ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์และรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสไม่สามารถพัฒนาไปจนถึงขั้นการคิดริเริ่มได้

2.3 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ความคิดสร้างสรรค์

2.3.1 ความหมายความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยความคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากความคิดอย่างปกติธรรมดาเป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่สามารถจัดเก็บได้หลายแง่มุมและผสมผสานจนได้ผลผลิตผลใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ (อารี รังสินันท์, 2532 อ้างจาก Guilford, 1959) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดออกเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งคิดได้หลายทิศทาง หลายด้าน หลายมุม คิดได้กว้างไกลและนำไปสู่การคิดประดิษฐ์

สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จความคิดอเนกนัยประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (Originality) ความคล่องในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เกตเซล (Getzel, 1962) มีความเห็นสอดคล้องกับกิลฟอร์ด เขากล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดที่หาคำตอบได้หลาย ๆ คำตอบ และตอบสนองสิ่งเร้าซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสรภาพในการตอบสนอง จึงจะสามารถตอบได้มาก แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม

Baron and May (1960) ได้ให้คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่

Wescott and Smith (1963) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการนำประสบการณ์เดิมจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ เดรดาล (Dredahl, 1960) ที่ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิด สร้างผลผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นออกมาในรูปแบบของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์หรือเพียงกระบวนการ หรือวิธีการก็ได้

Spearman (1963) ความคิดสร้างสรรค์ คืออำนาจจินตนาการของมนุษย์สามารถสร้างผลผลิตใหม่ ๆ

Osborn (1957) ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่ประสบ

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535, น.2) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึงความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้ความคิดใหม่ ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นและความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะหรือความคิดริเริ่ม

เทเลอร์ (สุวรรณ ก้องทอง, 2547 อ้างถึง Taylor, 1964) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะย้อนกลับเพื่อแก้ปัญหาแนวทางใหม่ ซึ่งเสนอว่าความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่วในการคิด เป็นการกระตุ้นความคิดจากภายในและร่วมกันใช้ความคิดเหล่านี้ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและความมั่นใจมากขึ้น ความคิดยืดหยุ่นเป็นการพิจารณาปัญหาได้หลายแง่ และความคิดริเริ่มเป็นการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523, น.4) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งซึ่งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดได้หลายแง่หลายมุมประสมประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์

อารี รังสินันท์ (2526, น.19-20) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยีซึ่งเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้ามเป็นความคิดหลากหลาย คิดกว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพอาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงกับความคิดใหม่ ๆ

อารี พันธุ์ณี (2540, น.6) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยความคิดดัดแปลงปรับปรุงแตกต่างจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ (2537, น.56) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อน ยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว
2. ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน ผลงานนั้นต้องแปลกใหม่และมีคุณค่าจากความหมายต่าง ๆ ของความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงกระบวนการคิดที่สามารถนำไปสู่ความคิดที่แปลกใหม่ หรืออาจจะคิดเพิ่มเติมจากความคิดเดิม และก่อให้เกิดผลงานหรือนวัตกรรมที่ค้นพบขึ้นมาใหม่ โดยความคิดอาจเชื่อมโยงจากประสบการณ์ของตนเอง

2.3.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ เป็นสิ่งที่มีค่า และเป็นปัจจัยที่จำเป็นยิ่งในการที่จะทำให้ประเทศชาติก้าวหน้า ซึ่งนับได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมโดยรวมและต่อตัวเด็ก นอกจากนี้ ฮอว์ลอค (วารุณี นวลจันทร์, 2539 อ้างถึง Hurlock, 1972) ได้กล่าวว่าถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ให้ความสุข ความสุข และความพอใจแก่เด็ก มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก ไม่มีอะไรที่จะทำให้เด็กรู้สึกหดหู่น่าเท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาลูกค่างานนี้ ถูกดูถูก หรือถูกว่าสิ่งของที่เขาส่งนั้นไม่เหมือนของจริง ดังนั้นคุณค่าต่อตัวเด็กจึงมีมากมายหลายแง่มุม ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งความสนุกสนาน เพลิดเพลินและความพึงพอใจให้แก่เด็ก ในขณะที่เด็กได้ปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ เด็กได้พัฒนาการคิด การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การคิดไตร่ตรอง ได้ทดลองที่สำคัญ ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง อันเป็นสิ่งที่

ทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจและสนใจใคร่รู้ที่จะคิดและทำสิ่งต่าง ๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

2. เกิดความภาคภูมิใจ และเชื่อมั่นในตนเอง

ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเองในขณะที่เด็กปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์นั้น เด็กจะเฝ้ารอคอย ติดตามการทำงานที่ตนเป็นผู้นำ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลผลิตนั้น ๆ จากการที่เด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเอง เมื่อผลงานสำเร็จเด็กจะเกิดความภาคภูมิใจ ชื่นชม โดยเฉพาะได้รับการยอมรับจากสังคมด้วยแล้วจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเองในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานและนำมาเผยแพร่ให้สังคมยอมรับต่อไป ถึงแม้ว่าผลผลิตนั้นอาจจะต้องมีการปรับปรุงเพื่อพัฒนางานให้ดีขึ้นก็ตาม

3. ช่วยให้อ่านใจปัญหาและแก้ไขปัญหาคิดดี

ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งความเข้าใจปัญหา และการแก้ไขปัญหาคิดดี ในขณะที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์นั้นเด็กได้เกิดกระบวนการคิด เกิดการเรียนรู้ การลองผิดลองถูก ถ้าทำเช่นนี้จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าทำเช่นนี้และทำพร้อมกับอีกอย่างผลจะเป็นเช่นไร หรือแม้กระทั่งถ้าไม่กระทำเลยผลจะเป็นอย่างไร ตลอดจนถ้าต้องการให้ผลงานมีการพัฒนาให้ดีขึ้น เราจะสามารถทำอย่างไรได้บ้าง เหล่านี้เป็นลักษณะของการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ที่ให้ความสำคัญกับเหตุและผล มีปัญหาเป็นเหตุ คิดหาวิธีแก้ไขปัญหาคิดดีในหลายแง่มุม อันนำมาซึ่งผลคือ วิธีการในการแก้ปัญหา โดยการเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมจึงทำให้ผลที่ตามมา ฉะนั้นเด็กที่มีความคิดจะช่วยให้อุบัติการณ์ที่รู้จักเข้าใจปัญหาและในที่สุดจะสามารถหาหนทางในการแก้ไขปัญหาคิดดีเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ต่อไป

4. ช่วยให้เกิดกระบวนการคิดในการที่จะปรับตนให้อยู่ในสังคม

ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งทักษะหรือกระบวนการคิดในการที่จะปรับตนให้อยู่ในสังคม จากที่นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ว่าเป็นคนที่มีความอดทน อดกลั้น ไม่หืออดหยอต่อปัญหาอุปสรรค กล้าหาญ ยอมรับต่อสภาพการณ์ที่เป็นจริงและมีความยืดหยุ่นพอที่จะปรับสถานการณ์ให้เหมาะสมกับลักษณะที่เป็นไปได้มากที่สุด อันเป็นสิ่งที่แสดงได้ว่าไม่ว่าจะมีเหตุการณ์ดีหรือไม่ดีเกิดขึ้น เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถแสดงออกซึ่งการคิดที่จะปรับตนให้เหมาะสมกับเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อจะได้ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

5. ลดความเครียดทางอารมณ์และทำให้สุขภาพจิตดีขึ้น

ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งการลดภาวะอารมณ์เครียดทางอารมณ์ในขณะที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ เด็กได้แสดงออกทางความคิดอย่างอิสระเสรี ได้จินตนาการ ตลอดจนได้

แสดงออกซึ่งจินตนาการนั้น ๆ โดยอยู่ในบรรยากาศที่ไม่มีการบังคับ เข้มงวด กวดขันหรือติดกับกฎเกณฑ์ข้อบังคับทั้งหลาย อันเป็นผลทำให้เด็กได้ระบายสิ่งที่อยู่ภายใน ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกเพื่อสร้างสรรค์ความคิดอันจะนำมาสู่การพัฒนา งาน จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นนี้จะเป็นผลทำให้เด็กได้ระบายความเครียด มีความสุข สนุกเพลิดเพลินกับงานที่ทำซึ่งส่งผลต่อสุขภาพจิตของเด็กในระดับต่อไป

6. นำมาซึ่งเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

ความคิดสร้างสรรค์นำมาซึ่งเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์นั้น เด็กจะได้แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิดและความคิดละเอียดลออ ตามที่ กิลฟอร์ด (Guilford) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะเช่นนี้จะเป็นการบ่มเพาะลักษณะนิสัยให้เกิดกับตัวเด็กในด้านต่าง ๆ มากมาย ซึ่งที่เห็นเด่นชัดในด้านหนึ่ง ก็คือ การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เด็กที่มีบุคลิกภาพของความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดีนั้นจะต้องรู้จักรับฟังความคิดเห็นคำแนะนำของผู้อื่น ในขณะเดียวกันก็สามารถที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำมาซึ่งการพัฒนางานเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

กล่าวโดยสรุป ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริมและปลูกฝังเป็นอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง ทำให้เกิดกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญ ในการปรับตัวให้สามารถอยู่ในสังคมได้ รู้จักใช้จินตนาการในทางที่ถูก ผู้ตามที่ดี ตลอดจนนำมาซึ่งความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสุขกับการดำเนินชีวิตอันเกิดให้เกิดสุขภาพกายและใจที่ดีตามไปด้วย จากลักษณะของบุคคลดังกล่าว จะเป็นตัวกำหนดคุณภาพของประชากรในสังคมนั้น ๆ ที่จะนำไปสู่ผลผลิตเชิงสร้างสรรค์ทางความคิด ตลอดจนการนำมาผลิตชิ้นงานที่มีคุณภาพต่าง ๆ อันจะพาให้สังคมนั้น ๆ มีความเจริญก้าวหน้า และประชากรสามารถดำรงชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป

2.3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1967, pp.145-151) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น และสามารถแตกความคิดจากเดิมไปสู่ความคิดแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำของเดิม
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด เพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

2.3.4 ความคิดริเริ่ม (Originality)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของสมองในการคิดในสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร แตกต่างจากความคิดธรรมดา อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงจากเดิมก็ได้ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ลักษณะของความคิดริเริ่ม พอสรุปได้ดังนี้

1. เป็นความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก
 2. เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิมและอาจไม่เคยมีใครนึกหรือคิดถึงมาก่อน
 3. เป็นความคิดที่ต้องอาศัยความกล้าลองเพื่อทดสอบความคิดของตน
 4. เป็นความคิดที่ต้องอาศัยความคิดจินตนาการ เป็นจินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียวแต่จำเป็นต้องคิดสร้างสรรค์และหาทางที่ทำให้เกิดผลงานด้วย
 5. เป็นความคิดที่น่าตื่นเต้น Adventurous Thinking ซึ่งเป็นความคิดที่แตกต่างออกไปจากความคิดเก่าหรือความคิดเดิม โดยอาศัยไม่มีความอคติ ไม่ปิดบังและไม่สกัดกั้นความคิด
 6. เป็นลักษณะความคิดที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิดของผู้อื่นอย่างง่ายดาย จนกว่าจะมีเหตุผลสมควร ตลอดจนสามารถขยายความคิดของผู้อื่นให้เด่นชัดและมีน้ำหนักเพิ่มขึ้นอีกด้วย
- ลักษณะและพฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม
1. ไม่ชอบความซ้ำซาก จำเจ ชอบปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงงานให้มีชีวิตชีวาและมีความแปลกใหม่กว่าเดิม
 2. มีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้างยาก ซับซ้อน ต้องอาศัยความสามารถสูงจึงจะทำงานให้สำเร็จ
 3. มีความมุ่งมั่นและมีสมาธิแน่วแน่ในงานของตน เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน
 4. กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าทดลอง กล้าเสี่ยงและชอบเล่นกับความคิดของตน
 5. มีเอกลักษณ์และมีความเชื่อมั่นในตนเอง
 6. ไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งลึกลับประหลาด หรือคลุมเครือ แต่กลับขี้ขลาดและทำทายเป็นอย่างล่อง
 7. เป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดี

8. มีอารมณ์ขัน
9. มีความเป็นอิสระ
10. ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น และกระหายใคร่รู้เสมอ
11. ไม่ยอมคล้อยตามความคิดของคนอื่นง่าย ๆ

2.3.5 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

Davis (กรมวิชาการ, 2544, น.6-7 อ้างอิงจาก Davis, 1973) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น فروยด์และคริส ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตได้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกรับผิดชอบทางสังคม (Social conscience) (Davis, 1983 อ้างในกรมสามัญศึกษา, 2534) ซึ่งสอดคล้องกันกับซิลปะ โรแมนติกที่เชื่อว่าการสร้างสรรค์ความงาม มีรากฐานมาจากภายใน (Internal Source) และจิตไร้สำนึก (Unconscious) ด้วยเหตุนี้รากเหง้าของความคิดสร้างสรรค์ จึงมาจากความฝัน ภาพหลอนและจิต

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นการเสริมแรงในการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ และยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้เชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งกำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้ คือ ผู้ที่รู้จักตนเอง พอใจตนเองและใช้ตนเองเต็มศักยภาพของตน มนุษย์สามารถแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ได้เต็มที่ จะขึ้นอยู่กับบรรยากาศที่สร้างสรรค์ คือ ความปลอดภัยทางจิตวิทยา ความมั่นคงทางจิตใจ ความปรารถนาที่จะคิด และการเปิดรับสถานการณ์ใหม่

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานี้จะเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีในตัวบุคคลทุกคน แต่จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้ ต้องมีการพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

2.4 การวัดและประเมินความคิดริเริ่ม

การวัดและประเมินความคิดริเริ่ม ไม่เพียงแต่ทำให้ทราบระดับความคิดริเริ่ม และยังเป็นข้อมูลให้ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียน

ให้สูงขึ้น และยังสามารถสกัดกั้นอุปสรรคต่อการพัฒนาความคิดริเริ่มได้อีกด้วย นับว่าผลการวัดและประเมินความคิดริเริ่มจะทำให้การพัฒนาความคิดริเริ่มให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ความคิดริเริ่มเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องการองค์ประกอบเกื้อหนุนที่เหมาะสม การวัดและประเมินผลองค์ประกอบหรือตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องกับความคิดริเริ่มจึงเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากองค์ประกอบสำคัญ 2 ใน 4 ที่จะนำไปสู่ความคิดริเริ่ม ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่น ดังนั้นเราสามารถใช้นิยามการวัดความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่น เช่นเดียวกับนิยามการวัดและประเมินผลความคิดริเริ่มได้

นักการศึกษาสำคัญหลายท่านได้นำเสนอแนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับนิยามการวัดและประเมินความคิดริเริ่มไว้ ซึ่ง อารี พันธุ์ณี (2547, น.209-212) ได้ประมวลการวัดความคิดริเริ่มของนักการศึกษาเหล่านั้น สรุปได้ดังนี้

- 1) การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์
- 2) การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม รูปสี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดต่อเติมให้เป็นภาพ
- 3) การดูรอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กดูรอยภาพหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น ซึ่งวิธีนี้มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้
- 4) การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน ซึ่งนักจิตวิทยาสำคัญหลายคนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่งหรือเป็นจุดวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม เด็กมีความสนใจในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ
- 5) การทำแบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดริเริ่ม ซึ่งแบบทดสอบวัดความคิดริเริ่มมีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและที่ใช้ภาพเป็นสื่อเพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ที่นิยมและเป็นที่ยอมรับกันมาก ได้แก่ แบบทดสอบวัดความคิดริเริ่มของกิลฟอร์ด และแบบทดสอบวัดความคิดริเริ่มของทอร์เรนซ์

สำหรับการตรวจให้คะแนนความคิดริเริ่ม อารี พันธุ์ณี (2547, น.219-220) ได้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ความคิดคล่องตัว (fluency) ซึ่งเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบให้ได้ อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัวคือคะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน และสื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม

2) ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) ซึ่งเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดได้หลายทิศทาง หลายประเภท หลายชนิด หลายกลุ่ม และคำตอบได้ไม่จัดอยู่ในกลุ่มหรือประเภทเดียวกัน คะแนนความคิดยืดหยุ่นจะพิจารณาจากจำนวนประเภทหรือกลุ่มของคำตอบ อาจให้ประเภทหรือกลุ่มละ 1 คะแนน

3) ความคิดริเริ่ม (originality) ซึ่งเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น คะแนนความคิดริเริ่มจะพิจารณาจากคำตอบที่นักเรียนตอบ ถ้านักเรียนตอบตั้งแต่ 1 – 5 เปอร์เซ็นต์ จัดเป็นความคิดแปลกและได้คะแนนมากที่สุด ถ้านักเรียนตอบมากกว่า 5 เปอร์เซ็นต์ จัดเป็นความคิดธรรมดาได้คะแนนต่ำตั้งแต่ 0 ขึ้นไป

4) ความคิดละเอียดลออ (elaboration) ซึ่งเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ภาพชัดเจนและได้ความหมายสมบูรณ์ เช่น ในภาพที่มีรายละเอียด แต่ละส่วนจะให้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน เป็นต้น

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤตมุข ไชยศิริ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนาชุดการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน เรื่องการร้อยลูกปัด วิชาแรงงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดอ่างแก้ว (จิบ ปานขำ) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการประคิษฐ์ขึ้นงานด้วยชุดการสอน โดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชันเรื่องการร้อยลูกปัด 2) เพื่อพัฒนาชุดการสอนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยชุดการสอน 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประคิษฐ์ขึ้นงานของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนทักษะการปฏิบัติงานอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการพัฒนาชุดการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอน อยู่ในระดับมาก

ณัฐริย์ พุกพบสุข (2561) ได้ศึกษาผลของการพัฒนาแบบฝึกปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชันผสานเทคนิคระดมสมอง ต่อทักษะปฏิบัติงาน ผลงานความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานการสร้างแบบฝึกปฏิบัติ 2) พัฒนาแบบฝึกปฏิบัติให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) ทดลองใช้แบบฝึกปฏิบัติ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกปฏิบัติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ข้อมูลพื้นฐานการสร้างแบบฝึกปฏิบัติ ในกรณีนักเรียน พบว่านักเรียนต้องการให้ครูจัดการเรียนการสอน โดยเน้นให้นักเรียนสามารถใช้งานโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง แบบฝึกปฏิบัติต้องมีภาพประกอบขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม และสามารถทำตามขั้นตอนได้ง่าย และปฏิบัติโดยมีครูคอยแนะนำเมื่อไม่เข้าใจ ฝึกปฏิบัติได้ในเวลาเรียนและสามารถนำไปฝึกปฏิบัติทบทวนด้วยตนเองได้ ในกรณีครูผู้สอน พบว่า ครูผู้สอนควรเน้นการปฏิบัติจริง มีการสาธิตแล้วให้นักเรียนทำตาม ให้นักเรียนปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีครูคอยดูแลช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการ การวัดและประเมินผลที่ทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องกัน คือ ให้ทดสอบเป็นรายบุคคล มีทั้งการทดสอบทักษะปฏิบัติ ผลงานความคิดสร้างสรรค์ และทดสอบที่มีเครื่องมือวัดและเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน 2) แบบฝึกปฏิบัติ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) การทดลองใช้แบบฝึกปฏิบัติ คิดเป็นร้อยละ 84.20 4) ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

เกษมณี พุกหน้า (2555) ได้ศึกษาผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันเสริมด้วยเทคนิคระดมสมองต่อทักษะปฏิบัติงาน ผลงานความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระงานประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วัดดูประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติงาน ผลงานความคิดสร้างสรรค์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระงานประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันเสริมด้วยเทคนิคระดมสมอง ก่อนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันเสริมด้วยเทคนิคระดมสมอง มีคะแนนทักษะปฏิบัติโดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 86.08 มีคะแนนผลงานความคิดสร้างสรรค์โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.50 และมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ณัฐพงศ์ ไชยยศ (2560) ได้ศึกษาผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดของซิมพ์สัน (Simpson) ร่วมกับแบบฝึกทักษะภาคปฏิบัติ วัดดูประสงค์การวิจัยครั้งนี้ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ 4) เพื่อประเมินผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ

ผลการวิจัยพบว่า 1) การศึกษาและวิเคราะห์ สภาพปัจจุบันและข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ พบว่ามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 2) การพัฒนารูปแบบการ

เรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ พบว่าองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมในระดับมาก และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3) การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4) การประเมินผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ อยู่ในระดับมาก

ฉวีวรรณ กุดหอม (2558) ได้ศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปป่าและรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปป่าและรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปป่าและรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ก่อนเรียนและหลังเรียน และหลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด 3) เปรียบเทียบทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปป่าและรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น หลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด 4) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปป่าและรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น หลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดและ 5) เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชานาฏศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปป่าและการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ก่อนเรียนและหลังเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3) ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 4) ความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 5) เจตคติต่อวิชานาฏศิลป์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

สร้อยดี ปานสวัสดิ์ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนารูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกับการผสมผสานทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของชมพู่ชั้น เพื่อส่งเสริมทักษะการประดิษฐ์งานใบตอง ชูดสารทไทย...สารทเดือนสิบ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกับการผสมผสานทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของ

ชิมพ์ชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการประดิษฐ์งานใบตอง ชุตสารทไทย...สารทเดือนสิบ 2) สร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกับการผสมผสานทักษะปฏิบัติ ตามแนวคิดของชิมพ์ชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการประดิษฐ์งานใบตอง ชุตสารทไทย...สารทเดือนสิบ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกับการผสมผสาน ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของชิมพ์ชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการประดิษฐ์งานใบตอง ชุตสารทไทย... สารทเดือนสิบ 4) ประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และก่อนเรียนแตกต่างกัน 3) ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ ระดับมาก

บุสรินทร์ พาระแพน (2560) ได้ศึกษาผลการพัฒนาชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์ พื้นบ้าน ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์การ ปฏิบัติทำรำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อ 1) เพื่อพัฒนา ชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพ และความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติทำรำ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาดัชนี ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน 3) เพื่อศึกษาบุคลิกภาพของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านตามแนวคิด ทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน 4) เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติทำรำ ของนักเรียนที่เรียนด้วย ชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผลของชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน มีค่าเท่ากับ 0.8143 หรือคิดเป็นร้อยละ 81.43 3) บุคลิกภาพ และความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติทำรำ ของ นักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน เฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งสองด้าน

Clark (2001, pp.2014-A) ได้ศึกษาครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คนหนึ่งในโรงเรียนเขต เมืองใหม่ ในขณะที่เธอเริ่มเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติการสอนของเธอในการทำการสอนตามแนวคิด ทฤษฎีชิมพ์ชัน พบว่า สิ่งที่เป็นอุปสรรคที่ครูเผชิญอยู่ในขณะที่ใช้การสอนตามแนวคิดทฤษฎีชิมพ์ ชัน คือ การจัดการพฤติกรรมที่ทำท่ายของนักเรียนในกลุ่มเล็ก ๆ 2) การวางแผนสำหรับโครงการ ภายในเวลาจำกัดของหลักสูตรที่บังคับ 3) การเผชิญกับอุปสรรคจากบรรยากาศภายในโรงเรียนที่ มุ่งเน้นการสอนโดยตรงเกี่ยวกับทักษะการเตรียมตัวสอบ

Owen (2002, pp.563-A) ศึกษาความสามารถเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ ตามแนวคิดของชิมพ์ชัน พบว่า นักศึกษามีความคิดเชิงบวกต่องานวิจัยและทฤษฎีทางปัญญาพิมพ์

มากขึ้น แม้จะพบปัญหาเวลาการเขียนแผนการสอน การขาดต้นแบบให้ศึกษา และการสอนเป็นทีม 3 คน แต่การกำหนดกรอบการปฏิบัติงานของการสอนตามแนวคิดทฤษฎีซิมพ์สัน มีส่วนทำให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติอย่างมีพัฒนาการอย่างเหมาะสม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศกับการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การที่นำรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ไปใช้ในการเรียนการสอน จะช่วยพัฒนาทักษะการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติอย่างได้ผล เพราะเป็นรูปแบบการสอนที่เกี่ยวกับพัฒนาการกาย เป็นความสามารถในการประสานการทำงานของกล้ามเนื้อ หรือร่างกายในการทำงาน ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนสามารถเป็นพื้นฐานในการเจริญเติบโตในอนาคต นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เพิ่มมากขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้อง จำนวนทั้งหมด 53 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้อง จำนวน 28 คน ซึ่งผู้วิจัยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

- 3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน
- 3.2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
- 3.2.3 แบบประเมินความคิดริเริ่ม
- 3.2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน

3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือ ตามประเภทของเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

3.3.1.1 ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาในรายวิชาคอมพิวเตอร์ และรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

3.3.1.2 ผู้วิจัยสร้างแผนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 16 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด (คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความ) จำนวน 3 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด (รูปภาพ กล่องข้อความ และตาราง) จำนวน 3 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ตัวอย่างการสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (นามบัตร) จำนวน 2 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (บัตรอวยพร) จำนวน 2 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ตัวอย่างการสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (ใบประกาศ) จำนวน 2 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (การนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ) จำนวน 4 ชั่วโมง

3.3.1.3 ผู้วิจัยนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.3.1.4 ผู้วิจัยติดต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดผลและประเมินผล ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) ของแผน การจัดการ เรียนรู้ รายวิชา คอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

+1 คือ แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น วัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ระบุไว้จริง

0 คือ ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น วัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ระบุไว้

-1 คือ แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ไม่ได้วัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ระบุ

3.3.1.5 ผู้วิจัยปรับแก้ไขแผนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบ

การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยแผนการสอน ต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

3.3.1.6 ผู้วิจัยนำแผนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชันกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

3.3.2.1 ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 ชุด เป็นปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก ก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ และหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน (แบบทดสอบคู่ขนาน)

3.3.2.2 ผู้วิจัยนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.3.2.3 ผู้วิจัยติดต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดผล และประเมินผล ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน

โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

+1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ระบุไว้จริง

0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ระบุไว้

-1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่ได้วัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ระบุ

3.3.2.4 ผู้วิจัยปรับแก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.2.5 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียน และหลังเรียนที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขและมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (try out) เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) .20 ขึ้นไป

3.3.2.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียน และหลังเรียนใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.3 แบบประเมินความคิดริเริ่ม

3.3.3.1 ผู้วิจัยศึกษาแบบประเมินความคิดริเริ่มของนักเรียนเพื่อออกแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน

3.3.3.2 สร้างแบบประเมินความคิดริเริ่มของนักเรียน โดยให้ผู้สอนเป็นผู้ประเมินจากชิ้นงานของผู้เรียน ด้วยมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ จำนวน 4 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน (Guilford, 1967) ดังนี้

- 4 คะแนน หมายถึง ชิ้นงานมีความคิดริเริ่มอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3 คะแนน หมายถึง ชิ้นงานมีความคิดริเริ่มอยู่ในระดับมาก
- 2 คะแนน หมายถึง ชิ้นงานมีความคิดริเริ่มอยู่ในระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง ชิ้นงานมีความคิดริเริ่มอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ย (Best & Kahn, 2006)

- คะแนนเฉลี่ย 3.26 - 4.00 หมายถึง มีความคิดริเริ่มในระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.25 หมายถึง มีความคิดริเริ่มในระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ย 1.76 - 2.50 หมายถึง มีความคิดริเริ่มในระดับน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.75 หมายถึง มีความคิดริเริ่มในระดับน้อยที่สุด

3.3.3.3 นำแบบประเมินความคิดริเริ่มของนักเรียน ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับสิ่งที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถาม ความถูกต้องด้านภาษาและปรับปรุงตามคำแนะนำ

3.3.3.4 นำแบบประเมินความคิดริเริ่มของนักเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดผลและประเมินผล ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับสิ่งที่ต้องการวัด ความชัดเจนและความถูกต้องด้านภาษา และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

3.3.3.5 นำแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน ที่ผ่านการปรับปรุงตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติการของซิมพ์สัน

3.3.4.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพ้ซัน

3.3.4.2 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพ้ซัน โดยสอบถามความพึงพอใจในด้านครูผู้สอน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมจำนวน 12 ข้อ ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก
- 3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย
- 1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อยที่สุด

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 67 - 71)

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

3.3.4.3 ผู้วิจัยติดต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดผลและประเมินผล ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพ้ซัน โดยคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติการของชมพ้ซัน ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์
- ให้คะแนน 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์
- ให้คะแนน -1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.4.4 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติการของซิมพ์ชันที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 ผู้วิจัย ชี้แจงและอธิบาย นำเสนอเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนการวัดและการประเมินผล ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.4.2 ก่อนดำเนินการตามแผนการสอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที และบันทึกคะแนนไว้ หลังจากนั้นดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน รวม 16 ชั่วโมง

3.4.3 จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน จำนวน 6 แผน โดยใช้เวลาทดลอง 16 ชั่วโมง ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ได้มีการทดสอบและเก็บคะแนน

3.4.4 เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนทั้ง 6 แผน ทำการทดสอบหลังเรียน (Post - test) จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที ซึ่งเป็นข้อสอบคู่ขนาน และบันทึกคะแนนไว้

3.4.5 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน

3.4.6 เมื่อจบกระบวนการเรียนทั้ง 6 แผนการเรียนรู้ ผู้เรียนส่งชิ้นงานการเรียนรู้ คนละ 1 ชิ้นงาน ผู้สอนประเมินตามแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.5. การขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.5.1 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยค่า (t-test) แบบ Dependent Samples

3.5.2 ประเมินความคิดริเริ่มจากการวิเคราะห์ชิ้นงานคอมพิวเตอร์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบ การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

งานวิจัยนี้ ใช้สถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

3.6.1 การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการ เรียน วิชาคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.64)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความเหมาะสมสอดคล้อง
R	แทน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ	
$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน	
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ	

3.6.2 ร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, น.104)

$$P = \frac{F \times 100}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	F	แทน	ความถี่หรือคะแนนที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมดหรือคะแนนเต็ม

3.6.3 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, น.105)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนน
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

3.6.4 ค่าความยากง่าย ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้สูตร P ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น.209 – 211)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P คือ ค่าดัชนีความยากง่าย
R คือ จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นถูก
N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำข้อสอบข้อนั้น

3.6.5 ค่าอำนาจจำแนก ของวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2550, น.85)

$$r = \frac{H-L}{N}$$

เมื่อ r คือ ค่าอำนาจจำแนก
RU คือ จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
RL คือ จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
N คือ คนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

3.6.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, น.106)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

3.6.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้สถิติค่าที (t-test) แบบ Dependent (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น.104)

$$\text{สูตร } t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$Df = n - 1$$

เมื่อ	D	แทน	ผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่
	$\sum D$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่ยกกำลังสอง
	n	แทน	จำนวนคู่



บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาโดยนำเสนอเรียงตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้
วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1. เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เป็นการศึกษาการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ที่แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร ด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่และมีความคิดริเริ่มด้านความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ และด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร นักเรียนจำนวน 28 คน

นักเรียน คนที่	ความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร จำนวน 6 ชั้น						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
1	4	4	4	3	3	3	3.50	0.71	มากที่สุด
2	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
3	4	4	3	3	3	3	3.33	0.71	มากที่สุด
4	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
5	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
6	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
7	3	3	3	4	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด
8	4	4	3	3	3	4	3.50	0.00	มากที่สุด
9	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
10	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
11	4	4	4	4	4	3	3.83	0.71	มากที่สุด
12	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
13	4	4	4	4	4	3	3.83	0.71	มากที่สุด
14	4	4	4	3	3	4	3.67	0.00	มากที่สุด
15	4	4	4	3	3	3	3.50	0.71	มากที่สุด
16	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
17	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
18	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
19	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
20	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
21	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
22	3	3	3	4	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร จำนวน 6 ชั้น						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
23	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
24	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
25	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
26	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
27	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
28	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย โดยรวม	3.71	3.71	3.64	3.61	3.61	3.61	3.65	0.18	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร (โดยชั้นงานแต่ละชั้นงานประเมินจากมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ) นักเรียนจำนวน 28 คน พบว่า นักเรียนมีชั้นงานความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 อยู่ในระดับมากที่สุด มีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมากที่สุด จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 82.14 และมีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมาก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 17.85

เมื่อจำแนกเป็นรายชั้นพบว่าชั้นงานที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษรมากที่สุด คือ ชั้นที่ 1 (คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความ) และชั้นที่ 2 (รูปภาพ กล้อง ข้อความ และตาราง) โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากัน คือ 3.71 คะแนน

ตารางที่ 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดเห็นริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่
และมีความคิดริเริ่ม นักเรียนจำนวน 28 คน

นักเรียน คนที่	ความคิดเห็นริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ และมีความคิดริเริ่ม จำนวน 6 ชั้น						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
1	3	3	2	3	4	4	19	3.17	มากที่สุด
2	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
3	3	3	3	3	3	3	18	3.00	มาก
4	3	2	4	3	4	4	20	3.33	มากที่สุด
5	4	4	4	4	4	4	24	4.00	มากที่สุด
6	4	4	4	3	4	4	23	3.83	มาก
7	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
8	4	4	4	3	4	3	22	3.67	มากที่สุด
9	4	4	4	3	4	4	23	3.83	มาก
10	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
11	4	4	3	4	3	3	21	3.50	มากที่สุด
12	4	2	2	4	2	2	16	2.67	มากที่สุด
13	4	4	4	4	4	4	24	4.00	มากที่สุด
14	3	3	3	3	3	3	18	3.00	มากที่สุด
15	3	3	3	3	3	3	18	3.00	มากที่สุด
16	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
17	4	4	4	3	2	2	19	3.17	มาก
18	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
19	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
20	4	4	4	4	4	4	24	4.00	มากที่สุด
21	3	3	3	3	3	3	18	3.00	มาก

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ และมีความคิดริเริ่ม จำนวน 6 ชั้น						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
22	4	4	4	4	4	4	24	4.00	มากที่สุด
23	3	3	3	4	3	3	19	3.17	มากที่สุด
24	4	4	3	4	2	3	20	3.33	มากที่สุด
25	4	3	3	4	3	2	19	3.17	มากที่สุด
26	4	4	3	4	3	4	22	3.67	มากที่สุด
27	4	4	3	3	3	3	20	3.33	มาก
28	3	3	3	4	3	2	18	3.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย โดยรวม	3.50	3.36	3.25	3.61	3.21	3.18	3.65	0.18	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ (โดยชั้นงานแต่ละชั้นงานประเมินจากมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ) นักเรียนจำนวน 28 คน พบว่า นักเรียนมีชั้นงานความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 อยู่ในระดับมากที่สุด มีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมากที่สุด จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 และมีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมาก จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 21.42

เมื่อจำแนกเป็นรายชั้นพบว่าชั้นงานที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่และมีความคิดริเริ่มมากที่สุด คือ ชั้นที่ 4 (บัตรอวยพร) โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ที่ 3.61

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดเห็นริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่
นักเรียนจำนวน 28 คน

นักเรียน คนที่	ความคิดเห็นริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
1	3	3	3	4	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด
2	4	4	3	3	3	3	3.33	0.71	มากที่สุด
3	4	4	4	2	2	3	3.17	0.71	มาก
4	3	3	3	3	3	4	3.17	0.71	มาก
5	4	3	3	3	3	4	3.33	0.00	มากที่สุด
6	4	4	4	4	3	3	3.67	0.71	มากที่สุด
7	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
8	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
9	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
10	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
11	3	3	3	3	3	2	2.83	0.71	มาก
12	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
13	3	3	3	4	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด
14	3	4	3	3	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด
15	3	3	4	4	4	3	3.50	0.00	มากที่สุด
16	4	3	3	4	4	4	3.67	0.00	มากที่สุด
17	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
18	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
19	4	4	4	4	3	3	3.67	0.71	มากที่สุด
20	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
21	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ความคิดริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	จำนวน 6 ชั้น								
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
22	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
23	3	2	3	2	3	3	2.67	0.00	มาก
24	4	4	2	3	3	3	3.17	0.71	มาก
25	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
26	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
27	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
28	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย โดยรวม	3.50	3.43	3.36	3.39	3.39	3.43	3.42	0.25	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ (โดยชั้นงานแต่ละชั้นงานประเมินจากมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ) นักเรียนจำนวน 28 คน พบว่า นักเรียนมีชั้นงานความคิดริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 อยู่ในระดับมากที่สุด มีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมากที่สุด จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14 และมีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมาก จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 42.85

เมื่อจำแนกเป็นรายชั้นพบว่าชั้นงานที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดริเริ่มด้านการจัดวางภาพมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่มากที่สุด คือ ชั้นที่ 1 (คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความ) โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ที่ 3.50

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเริ่มต้นด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา
นักเรียนจำนวน 28 คน

นักเรียน คนที่	ความคิดเห็นเริ่มต้นด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
1	3	3	3	4	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด
2	3	3	3	4	4	4	3.50	0.71	มากที่สุด
3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
4	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
5	4	4	4	2	2	2	3.00	1.41	มากที่สุด
6	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
7	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มากที่สุด
8	4	4	4	4	4	2	3.67	1.41	มากที่สุด
9	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
10	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
11	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
12	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
13	4	4	4	4	4	3	3.83	0.71	มากที่สุด
14	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
15	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
16	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก
17	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
18	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
19	4	4	4	2	2	2	3.00	1.41	มาก
20	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
21	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มาก

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีต้นสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา						\bar{X}	S.D.	แปลผล
	จำนวน 6 ชั้น								
	ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3	ชั้นที่ 4	ชั้นที่ 5	ชั้นที่ 6			
22	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
23	4	3	3	3	3	3	3.17	0.71	มาก
24	4	4	4	3	3	3	3.50	0.71	มากที่สุด
25	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
26	4	4	4	2	2	2	3.00	1.41	มาก
27	3	3	4	4	4	4	3.67	0.71	มากที่สุด
28	4	4	4	4	4	3	3.83	0.71	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย โดยรวม	3.64	3.61	3.64	3.46	3.46	3.32	3.52	0.38	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีต้นสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา (โดยชั้นงานแต่ละชั้นงานประเมินจากมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ) นักเรียนจำนวน 28 คน พบว่า นักเรียนมีชั้นงานความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีต้นสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหามีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.52 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38 อยู่ในระดับมากที่สุด มีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมากที่สุด จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 67.85 และมีนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมาก จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 32.14

เมื่อจำแนกเป็นรายชั้นพบว่าชั้นงานที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีต้นสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหามากที่สุด คือ ชั้นที่ 1 (คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความ) และชั้นที่ 3 (นามบัตร) โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากันคือ 3.64

ตารางที่ 4.5 ตารางสรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้านที่	รายการประเมินความคิดริเริ่ม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	3.65	0.18	มากที่สุด
2	ความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่และมีความคิดริเริ่ม	3.65	0.18	มากที่สุด
3	ความคิดริเริ่มด้านความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่	3.42	0.25	มากที่สุด
4	ความคิดริเริ่มด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา	3.52	0.38	มากที่สุด
รวม		3.56	0.25	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 สรุปการประเมินความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ ความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร กับความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่และมีความคิดริเริ่ม มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ที่เท่ากัน คือ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 ตามลำดับ รองลงมาคือ ความริเริ่มด้านภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.52 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38 และความคิดริเริ่มด้านความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ยรวมน้อยที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) เท่ากับ 0.25 ตามลำดับ โดยค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้านของความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.56 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 อยู่ในระดับ มากที่สุด

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิम्พ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิम्พ์ซัน ที่แสดงผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิम्พ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิम्พ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (20 คะแนน)			
เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	คะแนนผลต่าง
1	8	17	9
2	3	16	13
3	5	13	8
4	5	17	12
5	10	18	8
6	8	15	7
7	4	15	11
8	5	15	10
9	5	16	11
10	5	16	11
11	3	15	12
12	2	15	13
13	2	15	13
14	2	15	13
15	5	15	10

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (20 คะแนน)			
เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	คะแนนผลต่าง
16	8	18	10
17	2	18	16
18	4	15	11
19	8	18	10
20	4	18	14
21	3	17	14
22	5	15	10
23	3	16	13
24	8	18	10
25	4	15	11
26	3	16	13
27	5	15	10
28	5	15	10
รวม	134	447	313
เฉลี่ย	4.78	15.96	11.18
S.D.	2.18	1.35	0.83

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน จากแบบทดสอบชุดเดียวกัน (แบบทดสอบคู่ขนาน) จำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านการประเมินค่าความ สอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว จากผลการทดสอบ พบว่า หลังการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการ เรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อน เรียน โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 15.96 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

เท่ากับ 1.35 และค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 4.78 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.18

จากผลการศึกษาข้างต้น แสดงว่า การเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้

ตารางที่ 4.7 แสดงคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

ความสามารถ การเรียนวิชา คอมพิวเตอร์	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	20	4.78	2.18	27	28.773	.035*
หลังเรียน	20	15.96	1.35			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.7 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 15.96 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 และค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 4.78 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.18 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทั้งสองครั้งพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เป็นการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ที่แสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนทั้ง 4 ด้าน คือ ความพึงพอใจของนักเรียนด้านครูผู้สอน ความพึงพอใจของนักเรียนด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจของนักเรียนด้านสื่อการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนักเรียนด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของ
 ชิมพ์ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความพึงพอใจของนักเรียนด้านครูผู้สอน				
ข้อ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	มีการเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนการสอน	4.32	0.67	มาก
ความพึงพอใจของนักเรียนด้านครูผู้สอน				
ข้อ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
2	ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานด้วยตนเอง	4.25	0.84	มาก
3	ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะปฏิบัติ	4.54	0.79	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม		4.37	0.77	มาก
ความพึงพอใจของนักเรียนด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
ข้อ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
4	กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ สนุกกับการเรียน	4.25	0.75	มาก
5	กิจกรรมการเรียนช่วยฝึกปฏิบัติได้มาก	4.29	0.71	มาก
6	ช่วยให้พัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียน	4.43	0.63	มาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม		4.32	0.70	มาก
ความพึงพอใจของนักเรียนด้านสื่อการเรียนรู้				
ข้อ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
7	เนื้อหาในวิดีโอทัศน์ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.39	0.79	มาก
ความพึงพอใจของนักเรียนด้านสื่อการเรียนรู้				
ข้อ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
8	สื่อในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ สามารถเข้าใจง่าย	4.32	0.77	มาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม		4.36	0.78	มาก
ความพึงพอใจของนักเรียนด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
ข้อ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
9	ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปปรับใช้ได้	4.46	0.69	มาก

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ความพึงพอใจของนักเรียนด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
10	สามารถนำความรู้และการฝึกที่ได้รับไปพัฒนาความคิดริเริ่มได้	4.43	0.69	มาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม		4.45	0.69	มาก
รวม		4.38	0.74	มาก

จากตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 28 คน ที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความพึงพอใจของนักเรียนด้านครูผู้สอน อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.37 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.77 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านครูผู้สอน คือ ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะปฏิบัติ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.54 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.79

2. ด้านความพึงพอใจของนักเรียนด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.32 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.70 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มของนักเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.43 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63

3. ด้านความพึงพอใจของนักเรียนด้านสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.36 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.78 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านสื่อการเรียนรู้ คือ เนื้อหาในวิดีโอที่สั้นชัดเจนและเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.39 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.79

4. ด้านความพึงพอใจของนักเรียนด้านประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.45 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.69 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านประโยชน์ที่ได้รับ คือ ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปปรับใช้ได้ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.46 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.69

จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 28 คน ที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน รวมทั้ง 4 ด้าน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.38 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.74 อยู่ในระดับ มาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยโดยมีรายละเอียดแสดงตามลำดับดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย

5.4 ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยออกแบบการวิจัยแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียววัดผล 2 ครั้ง วัดผลก่อนเรียน 1 ครั้ง และดำเนินการสอนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน จากนั้นวัดผลหลังเรียน 1 ครั้ง ใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 16 ชั่วโมง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเวตวันธรรมาวาส จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 28 คน ซึ่งผู้วิจัยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 3) แบบประเมินความคิดริเริ่ม และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการประเมินความคิดริเริ่มจากการวิเคราะห์ชิ้นงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่

2.1 นักเรียนมีชิ้นงานความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 อยู่ในระดับ มากที่สุด

2.2 นักเรียนมีชิ้นงานความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 อยู่ในระดับ มากที่สุด

2.3 นักเรียนมีชิ้นงานความคิดริเริ่มด้านความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 อยู่ในระดับ มากที่สุด

2.4 นักเรียนมีชิ้นงานความคิดริเริ่มภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.52 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38 อยู่ในระดับ มากที่สุด

ผลการประเมินความคิดริเริ่มจากการวิเคราะห์ชิ้นงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซันรวมทั้ง 4 ด้าน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.56 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 อยู่ในระดับ มากที่สุด

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่

3.1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซันด้านครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.37 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.77 อยู่ในระดับ มาก

3.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.32 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.70 อยู่ในระดับ มาก

3.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.36 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.78 อยู่ในระดับ มาก

3.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.45 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.69 อยู่ในระดับ มาก

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน รวมทั้ง 4 ด้าน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.38 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.74 อยู่ในระดับ มาก

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1. เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการประเมินความคิดริเริ่มจากการวิเคราะห์ชิ้นงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีชิ้นงานความคิดริเริ่มด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 อยู่ในระดับมากที่สุด มีชิ้นงานความคิดริเริ่มด้านการจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.65 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.18 อยู่ในระดับมากที่สุด มีชิ้นงานความคิดริเริ่มด้านความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 อยู่ในระดับมากที่สุด มีชิ้นงานความคิดริเริ่มภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.52 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38 อยู่ในระดับมากที่สุด

ผู้วิจัยอภิปรายได้ว่า จากผลรวมค่าเฉลี่ยทั้ง 4 ด้านของแบบประเมินความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุดนั้นเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงานตามขั้นตอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะรับรู้ในสิ่งที่จะทำ และเป็นการเร้าความสนใจให้กับนักเรียนให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ นักเรียนได้ศึกษาจากวิดีโอทัศนศาสตร์การใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ในการสร้างชิ้นงานแบบต่าง ๆ และลงมือปฏิบัติตามวิดีโอการสอนที่ผู้สอนเปิดฉายซ้ำที่ละขั้นตอนจนเสร็จสิ้นกระบวนการประดิษฐ์ นักเรียนสามารถซักถามและขอคำแนะนำจากผู้สอนเมื่อมีข้อสงสัย นอกจากนี้ยังได้ศึกษาเพิ่มเติมจากใบความรู้ จากรูปภาพตัวอย่างที่ต้องใช้ในการสร้างชิ้นงาน และนักเรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการแสดงออกทางความคิดด้วยการกระทำตามจินตนาการและความพอใจของตัวนักเรียนเอง ซึ่งการกระทำเหล่านี้จะช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนสร้างชิ้นงานออกมาได้อย่างสวยงาม และเกิดความภาคภูมิใจต่อชิ้นงานของตนเองที่ได้สร้าง

ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของฉวีวรรณ กุดหอม (2558) ได้ศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปปาและรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และบุสรินทร์ พาระแพน (2560) ได้ศึกษาผลการพัฒนาชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติท่ารำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า บุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติท่ารำ ของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน เฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งสองด้าน

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 4.78 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) หลังเรียนมีค่าเท่ากับ 15.96 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน คะแนนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผู้วิจัยอภิปรายได้ว่า ทั้งนี้เพราะการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ได้จัดกระบวนการเรียนการสอนอย่าง

เป็นขั้นตอนตามกระบวนการตามแนวความคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ซึ่งเป็นกระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงาน สร้างชิ้นงานจริง นักเรียนได้มีโอกาสสาธิตวิธีการเรียกเปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดในเครื่องคอมพิวเตอร์ ได้มีการทบทวนการใช้คำสั่งพื้นฐานและการใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ได้ศึกษาจากใบความรู้ จากรูปภาพตัวอย่างที่ต้องใช้ในการสร้างชิ้นงาน ได้รับชมวิดีโอสาธิตการใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ในการสร้างชิ้นงานแบบต่าง ๆ สามารถซักถามและขอคำแนะนำจากผู้สอนหรือจากเพื่อนที่เข้าใจในบทเรียนนั้นแล้ว ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและจดจำรูปแบบขั้นตอนการใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด จึงส่งผลให้การทำแบบทดสอบหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งก่อนเรียนนักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจในโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด แต่ก็มีนักเรียนที่ได้คะแนน 8 และ 10 คะแนนในการทดสอบก่อนเรียนซึ่งนักเรียนอาจมีพื้นฐานโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดมาก่อน

ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของกฤตมุข ไชยศิริ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนาชุดการสอน โดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน เรื่องการร้อยลูกบิด วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดอ่างแก้ว (จิบ ปานา) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และณัฐพงศ์ ไชยยศ (2560) ได้ศึกษาผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดของซิมพ์สัน (Simpson) ร่วมกับแบบฝึกทักษะภาคปฏิบัติ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผลการประเมินความพึงพอใจ จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันด้านครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.37 อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.36 อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.45 อยู่ในระดับมาก

ผู้วิจัยอภิปรายได้ว่า จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

ทฤษฎีปฏิบัติของซิมป์สันช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ทำซ้ำ ๆ จนเกิดความคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติ จึงทำให้นักเรียนมีความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีความมั่นใจในตัวเอง กล้าตัดสินใจในการใช้เครื่องมือในโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ในการตกแต่งชิ้นงาน สามารถนำความรู้และการฝึก ไปพัฒนาความคิดริเริ่มและปรับปรุงแก้ไข สร้างสรรค์ชิ้นงานให้มีความแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมได้อย่างเป็นรูปธรรมจึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านประโยชน์ที่ได้รับมากที่สุด

ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของสร้อยศรี ปานสวัสดิ์ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนารูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกับการผสมผสานทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของซิมป์สัน เพื่อส่งเสริมทักษะการประดิษฐ์งานใบตอง ชุดสารทไทย...สารทเดือนสิบ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ระดับมาก และณัฐรีย์ พุกพบสุข (2561) ได้ศึกษาผลของการพัฒนาแบบฝึกปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สันผสมผสานเทคนิคระดมสมอง ต่อทักษะปฏิบัติงาน ผลงานความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่ม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้มีการปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ จนเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการ ซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นทักษะขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดคล่องฝังลึกเข้าไปในตัวนักเรียน จนกระทั่งเมื่อถึงจุดหนึ่งจะทำได้อย่างอัตโนมัติ จึงทำให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายและนักเรียนจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำ หรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นที่ไปตามที่ตนต้องการ ซึ่งเป็นไปตามขั้นตอนการฝึกทักษะปฏิบัติของซิมป์สันในขั้นที่ 6 และ 7 จึงอาจกล่าวได้ว่า ขั้นตอนทั้ง 2 ขั้นตอนนี้จะช่วยพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะความคิดริเริ่มขึ้นได้

นอกจากนี้ยังช่วยนักเรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และเกิดความสนใจในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน สามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นที่เน้นทักษะปฏิบัติหรือการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

5.4 ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

5.4.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การนำรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังนั้น ควรมีการส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนพัฒนาความคิดริเริ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปพร้อมกัน ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีความมุ่งมั่นเอาใจใส่ในการเรียน รวมถึงเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้ดียิ่งขึ้น

2. จากผลการวิจัยพบว่า การนำรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซันในการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ครูผู้สอนต้องคอยให้คำแนะนำชี้แนะนักเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระในขั้นตอนระหว่างการเรียนการสอน และคอยกระตุ้นให้นักเรียนคิดตามอยู่เสมอ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในขั้นตอนของกระบวนการทำงานและสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มไปปรับใช้ในเนื้อหาส่วนอื่น ๆ ของวิชาคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมพื้น โปรแกรมโฟโต้ชอป โปรแกรมสแคลช ฯลฯ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนได้มากขึ้น และใช้โปรแกรมนั้น ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งได้จากการได้ฝึกปฏิบัติอยู่บ่อย ๆ จนเกิดเป็นความชำนาญ และยังช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียน

2. ควรมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ หรือนำไปบูรณาการร่วมกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการปฏิบัติในด้านต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน เต็มศักยภาพ และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *คู่มือการจัดการสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. *สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษมณี พุกหน้า. (2555). *ผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันเสริมด้วยเทคนิคระดมสมองต่อทักษะปฏิบัติงาน ผลงานความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระงานประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. สืบค้น 24 ตุลาคม 2561, จาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/56/grc14/files/hmp8.pdf>
- กฤตมุข ไชยศิริ. (2561). *การพัฒนาชุดการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน เรื่องการร้อยลูกปัด วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดอ่างแก้ว (จีบ ปานขำ)*. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 10(1), 175-186
- ฉวีวรรณ กุดหอม. (2558). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ตามรูปแบบชิปปาและรูปแบบ การพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน*, 7(18), 49-59
- ณัฐพงศ์ ไชยยศ. (2561). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดของซิมพ์สัน (Simpson) ร่วมกับแบบฝึกทักษะภาคปฏิบัติ*. สืบค้น 30 ตุลาคม 2561, จาก http://www.trueplookpanya.com/data/product/source/hash_cms/3657/7657/TE7657_5d5f675594171.pdf
- ณัฐรีย์ พุกพบสุข. (2561). *ผลของการพัฒนาแบบฝึกปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันผสานเทคนิคระดมสมอง ต่อทักษะปฏิบัติงาน ผลงานความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สืบค้น 24 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.kruchiangrai.net/forums>

- ทิตนา เขมมณี. (2551). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 5).
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา เขมมณี. (2553). *ศาสตร์การสอนคือความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2553.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุตรีนทร์ พาระแพน. (2560). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ตามแนวคิด
ทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ที่ส่งเสริมบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์การปฏิบัติทำรำ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. สืบค้น 30 ตุลาคม 2561, จาก
https://edu.msu.ac.th/journal/home/journal_file/616.pdf
- สร้อยดี ปานสวัสดิ์. (2561). *การพัฒนารูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกับการ
ผสมผสานทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของชมพู่ชั้น เพื่อส่งเสริมทักษะการประดิษฐ์งาน
ใบตอง ชุดสารทไทย...สารทเดือนสิบ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. สืบค้น 30 ตุลาคม 2562, จาก [http://www.kroobannok.com/
board_view.php?b_id=169401&bcat_id=14](http://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=169401&bcat_id=14)
- สำนักงาน กพ. (2560). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. สืบค้น 13 พฤศจิกายน 2562, จาก
<https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>
- CC เทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21. (2562). *เทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 31 ตุลาคม
2562, จาก <https://sites.google.com/a/sby.ac.th/cc-thekhnoloyi-ni-stwrrs-thi-21>

ภาษาต่างประเทศ

- Clark. (2001). Implementing the project approach : A beginner' s
perspective. *Dissertation Abstracts International*, 62(6), 2014-A.
- John W. & James V. (2006). *Research in education*. Boston : Allyn and Bacon.
- Owen. (2002). Bridging theory and practice : Student teachers use the
project approach. *Dissertation Abstracts International*, 63(2), 563-A.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบประเมินการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



**แบบประเมินการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

คำชี้แจง แบบประเมินการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อรวบรวมข้อมูลการพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียน มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

	4	3	2	1
ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	ขนาดตัวอักษรมีขนาดเหมาะสมทำให้อ่านได้ง่ายชัดเจน	ขนาดตัวอักษรมีขนาดเล็ก/ใหญ่เกินไป แต่ยังสามารถอ่านได้และชัดเจน	ขนาดตัวอักษรมีขนาดเล็ก/ใหญ่เกินไป สามารถอ่านได้แต่ไม่ชัดเจน	ขนาดตัวอักษรมีขนาดเล็ก/ใหญ่เกินไป ไม่สามารถอ่านได้
การจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมแปลกใหม่ และมีความคิดริเริ่ม	การใช้สี เส้น สัญลักษณ์ ตาราง และรูปภาพในไมโครซอฟท์เวิร์ดมีความกลมกลืน จัดวางภาพให้เกิดสมดุลหรือความพอดี มีความแปลกใหม่ ไม่เลียนแบบผู้อื่น	การใช้สี เส้น สัญลักษณ์ ตาราง และรูปภาพในไมโครซอฟท์เวิร์ดมีความกลมกลืน แต่จัดวางภาพไม่สมดุลหรือความพอดี มีความแปลกใหม่ ไม่เลียนแบบผู้อื่น	การใช้สี เส้น สัญลักษณ์ ตาราง และรูปภาพในไมโครซอฟท์เวิร์ดมีความกลมกลืน แต่จัดวางภาพไม่สมดุลหรือความพอดี มีความแปลกใหม่บางส่วน	การใช้สี เส้น สัญลักษณ์ ตาราง และรูปภาพในไมโครซอฟท์เวิร์ดไม่มีความกลมกลืน จัดวางภาพไม่สมดุล เหมือนกับงานตัวอย่าง ไม่มีความแปลกใหม่
การจัดวางภาพมีความสวยงาม น่าสนใจและแปลกใหม่	จัดวางภาพน่าสนใจ มีจุดสนใจเด่นชัด สี สัน สะดุดตา และมีความแปลกใหม่	จัดวางภาพน่าสนใจ แต่มีจุดสนใจไม่เด่นชัด สี สัน สะดุดตา และมีความแปลกใหม่	จัดวางภาพน่าสนใจ แต่มีจุดสนใจไม่เด่นชัด สี สัน คล้ายคลึงกับชิ้นงานตัวอย่าง ไม่มีความแปลกใหม่	จัดวางภาพไม่น่าสนใจ ไม่เด่นชัด สี สัน คล้ายคลึงกับชิ้นงานตัวอย่าง ไม่มีความแปลกใหม่

	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>1</u>
รูปภาพมีสีสัน สวยงามและมี ความสัมพันธ์กับ เนื้อหา	สีของภาพมีความ กลมกลืนและ เด่นชัด มีความ สัมพันธ์กับเนื้อหา ครบถ้วน	สีของภาพมีความ กลมกลืน แต่ไม่ เด่นชัด มีความ สัมพันธ์กับเนื้อหา ครบถ้วน	สีของภาพมีความ กลมกลืน แต่ไม่ เด่นชัด มีความ สัมพันธ์กับเนื้อหา แต่ไม่ครบถ้วน	สีของภาพไม่มี ความกลมกลืน ไม่ เด่นชัด ไม่มี ความสัมพันธ์กับ เนื้อหา



ชิ้นงานเรื่อง.....

ชื่อ-สกุล.....

ลำดับที่	รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน				หมายเหตุ
		4	3	2	1	
1	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
2	การจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสม แปลกใหม่ และมีความคิดริเริ่ม					
3	การจัดวางภาพมีความสวยงามมีความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่					
4	รูปภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา					

ภาคผนวก ข

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รหัสวิชา ง 13101 ชื่อรายวิชา งานการอาชีพและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อหน่วย ไมโครซอฟต์แวร์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6
เรื่อง การใช้งานไมโครซอฟต์แวร์ (คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความ) เวลา 3 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2. ตัวชี้วัด

สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ (ง 3.1 ป. 3/2)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถใช้คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความด้วยไมโครซอฟต์แวร์ได้
2. สามารถสร้างชิ้นงานใช้ไมโครซอฟต์แวร์ได้

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ไมโครซอฟต์แวร์เป็นโปรแกรมสำหรับทำงานด้านเอกสาร ซึ่งผู้ใช้งานจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำสั่งพื้นฐาน ได้แก่ การสร้างไฟล์งาน การเปิดไฟล์งาน การบันทึกไฟล์งาน และการพิมพ์งาน นอกจากนี้ควรเรียนรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ข้อความ ได้แก่ การกำหนดลักษณะตัวอักษรและการลบตัวอักษร

5. สาระการเรียนรู้

การใช้งานไมโครซอฟต์แวร์

- คำสั่งพื้นฐาน
- การพิมพ์ข้อความ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ก่อนเรียน 20 ข้อ

ครูอธิบายขั้นตอนของการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยกระบวนการ 7 ขั้นของซิมพ์สัน

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ (Perception)

1. ครูขออนักเรียนอาสาสมัคร 2 – 3 คน สาธิตวิธีการเรียกเปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดในเครื่องคอมพิวเตอร์
2. นักเรียนคนอื่น ๆ ลงมือปฏิบัติตามการสาธิตและแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness)

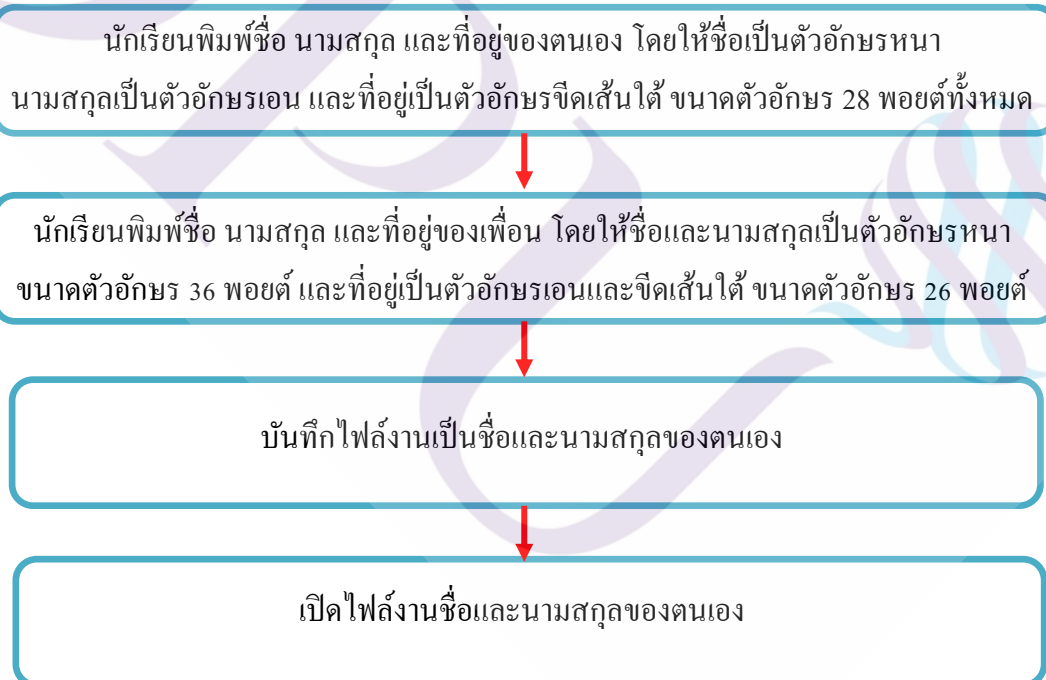
3. ครูอธิบายเกี่ยวกับคำสั่งพื้นฐาน แล้วให้นักเรียนศึกษาเรื่องคำสั่งพื้นฐาน จากใบความรู้ที่ 1 และ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response)

4. ครูให้นักเรียนฝึกใช้คำสั่งพื้นฐานตามครูบอก โดยกำหนดเวลา ประมาณ 5 - 10 นาที

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism)

5. ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติตามวิดีโอการสอนการใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดทีละขั้นตอน และให้นักเรียนปฏิบัติงานตามแผนภูมิคำสั่งการใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ดที่ติดไว้บนกระดานดำ ดังนี้



ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response)

6. นักเรียนพิมพ์ข้อความ จากที่ครูกำหนดให้ ลักษณะและขนาดของตัวอักษร สี และองค์ประกอบอื่น ๆ กำหนดเอง

ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation)

7. ครูตรวจสอบชิ้นงานของนักเรียนให้คำแนะนำแก้ไขในจุดบกพร่อง ให้ผู้เรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)

8. มอบหมายชิ้นงานให้นักเรียนออกแบบชิ้นงานที่สร้างจากไมโครซอฟต์เวิร์ดตามที่นักเรียนสนใจ โดยให้มีความแตกต่างจากที่ครูกำหนด

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไมโครซอฟต์เวิร์ด
2. แผนภูมิคำสั่งการใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด
3. วิดีโอสาธิตการใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด
4. ใบความรู้ที่ 1 และ 2
5. ใบงานที่ 1

8. การวัดและประเมินผล

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ก่อนเรียน
2. แบบประเมินความคิดริเริ่ม

ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Microsoft Word

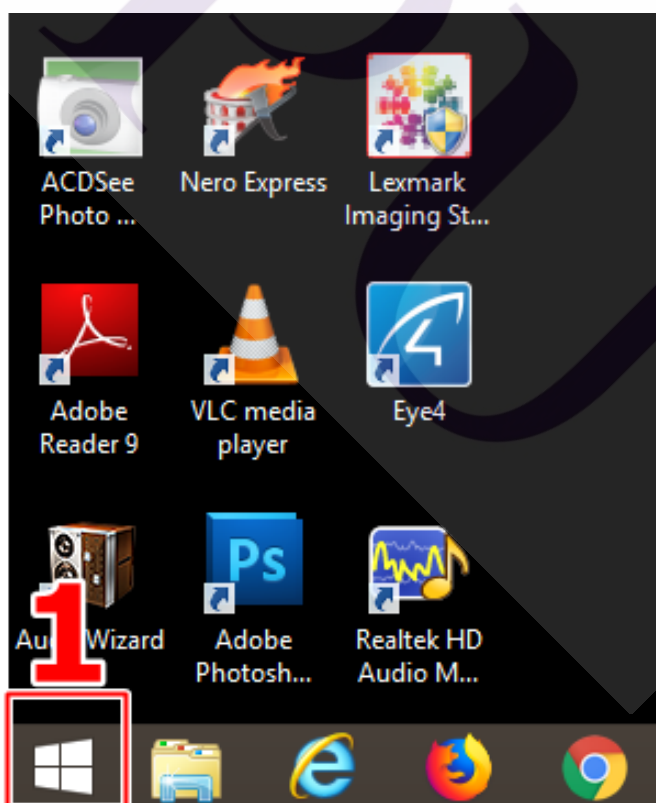
ก่อนเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Microsoft Word เพื่อสร้างเอกสารรายงานต่าง ๆ เราจำเป็นต้องรู้วิธีการเรียกใช้งาน ที่ถูกต้อง เพื่อให้ใช้โปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรม

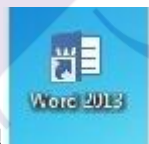
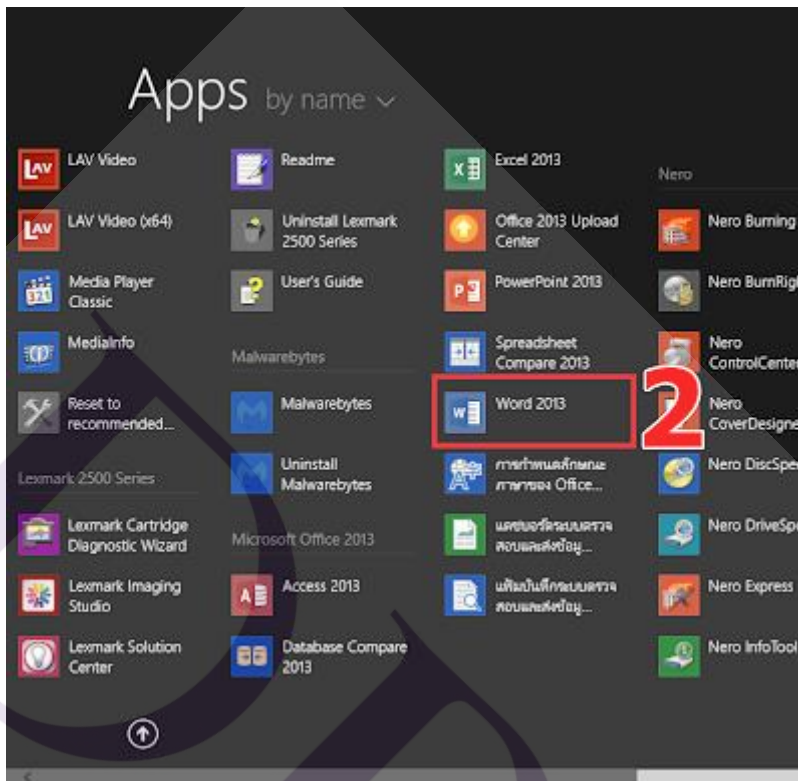
หลังจากที่เราเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ขึ้นมาแล้ว การเรียกใช้งานโปรแกรม Microsoft Word มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

เริ่มใช้งานโปรแกรม Microsoft Office Word

วิธีที่ 1

1. คลิกที่ปุ่ม Start
2. เลื่อนเมาส์ไปที่ Apps by name
3. เลื่อนเมาส์ไปที่ Microsoft Office
4. คลิกเลือกที่ Microsoft Word





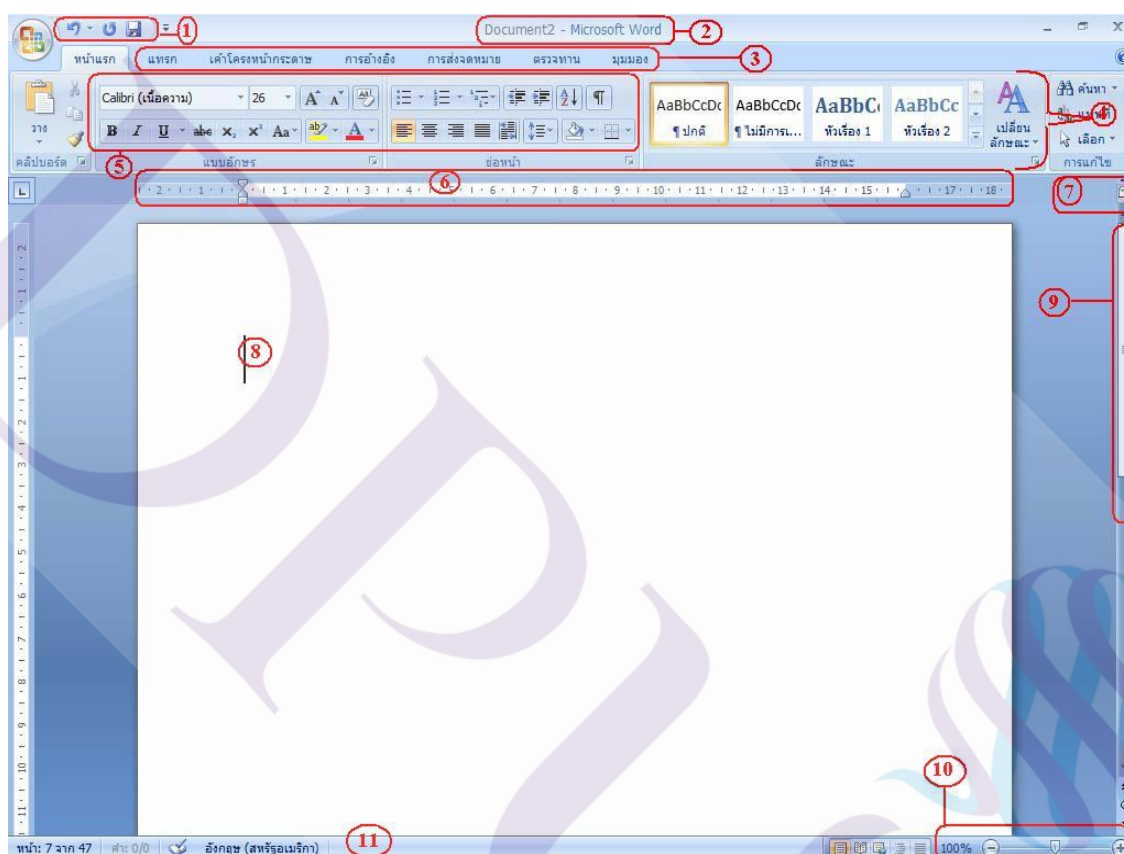
วิธีที่ 2 คลิกที่ไอคอน บนหน้าจอ

ใบความรู้ที่ 2

เรื่อง คำสั่งพื้นฐานการใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด

1. ส่วนประกอบของโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด

เมื่อได้เปิดโปรแกรม Microsoft Word ขึ้นมาแล้ว จะปรากฏหน้าต่างของ โปรแกรม ซึ่งมี ส่วนประกอบ ดังนี้



รูป แสดง ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word

1. แท็บเครื่องมือ ค่วน
2. ชื่อแฟ้มและ โปรแกรม
3. แท็บ
4. Ribbon
5. แบบอักษร
6. ไม้บรรทัด
7. ตัวเปิดไม้บรรทัด
8. ตำแหน่งพิมพ์หรือ เครื่องหมายจบ

9. แท็บเลื่อน
10. มุมมอง/ย่อขยาย
11. แท็บสถานะ

จากปุ่มเมนูด้านบน สามารถ อธิบาย ได้ดังนี้

1. แท็บชื่อแฟ้มและโปรแกรม (Title bar)

เป็นส่วนที่แสดงชื่อของโปรแกรม และชื่อไฟล์เอกสารที่เราเรียกใช้

2. แท็บ

เป็นส่วนที่แสดงคำสั่งเป็นรายการรายละเอียดที่ต้องเปิดเรียกใช้

3. แท็บเครื่องมือด่วน (Toolbar)

เป็นส่วนที่แสดงคำสั่งของเวิร์ดที่ใช้บ่อย ๆ โดยแสดงในรูปของปุ่ม รูปภาพ หรือไอคอน โดยปกติ จะมีแท็บเครื่องมือมาตรฐาน จัดรูปแบบ และรูปวาด ขึ้นมาให้ก่อน

4. ไม้บรรทัด (Ruler)

เป็นส่วนที่แสดงมาตราส่วนเช่นเดียวกับ ไม้บรรทัดทั่วไป เพื่อบอกระยะ ของข้อความในเอกสาร มีทั้งแนวนอนและแนวตั้ง ใช้ได้ทั้งเป็นนิ้วและเซนติเมตร

5. ตำแหน่งพิมพ์

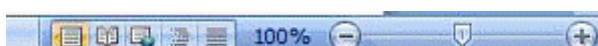
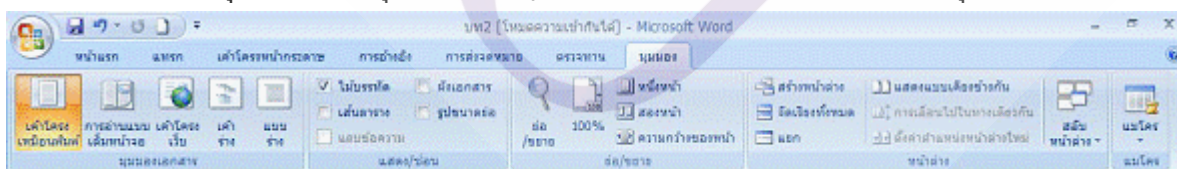
เป็นเครื่องหมายที่บอกตำแหน่งการพิมพ์งาน (Cursor)

6. แท็บสถานะ (Status bar)

เป็นส่วนที่แสดงการใช้งานเอกสารขณะนั้น ในบางภาวะการทำงาน ส่วนนี้จะแสดงคำอธิบายการทำงานให้ทราบด้วย

7. มุมมองต่าง ๆ

เราสามารถใช่แท็บมุมมอง และกลุ่มคำสั่งต่าง ๆ บน Ribbon หรือใช้แถบ สถานะทางมุมล่างขวามือ



รูป แสดง เมื่อกดปุ่ม มุมมอง

2. การใช้แท็บคำสั่งหรือเมนูคำสั่ง

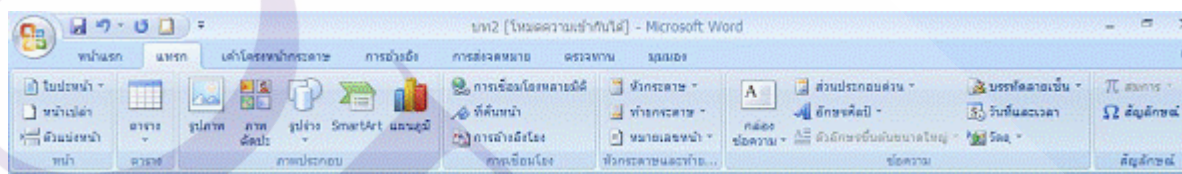
เมื่อเปิดโปรแกรม Microsoft Word ขึ้นมาพิมพ์งานเอกสาร จะสามารถใช้แท็บคำสั่งได้ ดังต่อไปนี้

1. การเรียกใช้จากแท็บเครื่องมือ Ribbon เมื่อเปิดโปรแกรมมา จะอยู่ที่แท็บหน้าแรก ให้คลิกแท็บที่ต้องการทำงาน หรือเมื่อมีงานบางอย่าง จะมีแท็บบริบท เกิดขึ้นมาเอง



รูปแสดง แท็บหน้าแรก

แท็บแทรก เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ หน้า ตาราง ภาพประกอบ ภาพเชื่อมโยง หัวกระดาษและท้ายกระดาษ เป็นต้น



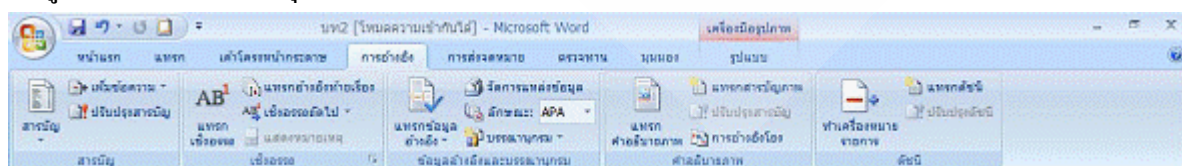
รูปแสดง แท็บแทรก

แท็บเค้าโครงหน้ากระดาษ เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวม กลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ ชุดรูปแบบ ตั้งค่านำกระดาษ พื้นหลังของหน้า ย่อหน้า จัดเรียง เป็นต้น



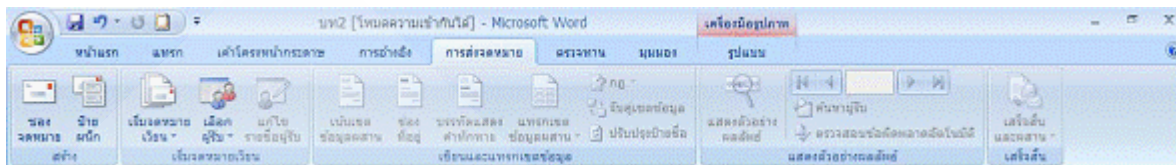
รูปแสดง แท็บเค้าโครงหน้ากระดาษ

แท็บการอ้างอิง เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ สารบัญ เเงอรรถ ข้อมูลอ้างอิงและบรรณานุกรม คำอธิบายภาพ ดัชนี เป็นต้น



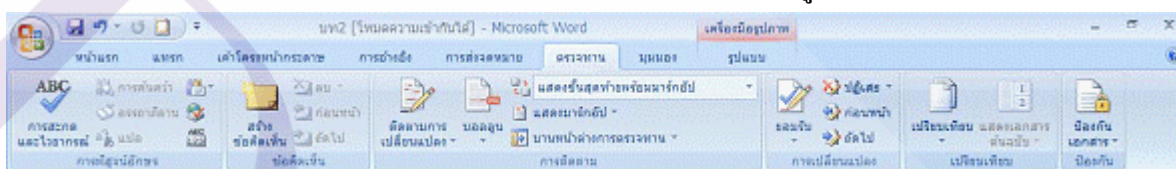
รูปแสดงแท็บอ้างอิง

แท็บการส่งจดหมาย เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ สร้าง เริ่มจดหมายเวียน เขียนและแทรกเขตข้อมูล แสดงตัวอย่างผลลัพธ์ เสร็จสิ้น เป็นต้นดังรูป



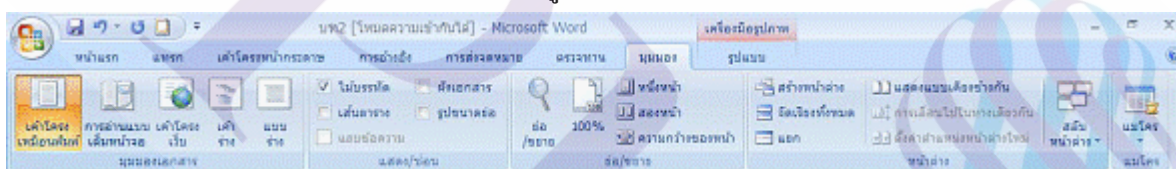
รูปแสดง แท็บการส่งจดหมาย

แท็บตรวจทาน เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ การพิสูจน์อักษร ข้อคิดเห็น การติดตาม การเปลี่ยนแปลง เปรียบเทียบ ป้องกัน เป็นต้นดังรูป



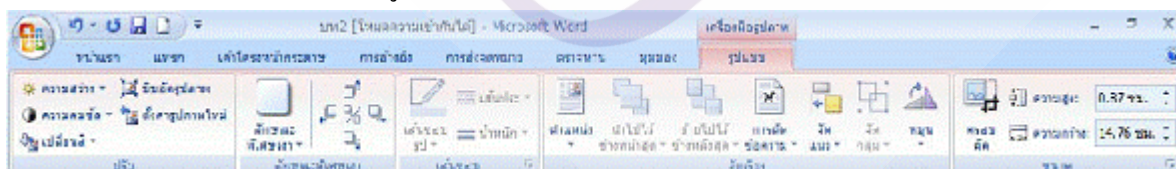
รูปแสดง แท็บตรวจทาน

แท็บมุมมอง เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ มุมมองเอกสาร แสดง/ซ่อน ย่อ/ขยาย หน้าต่าง แมโคร เป็นต้นดังรูป



รูปแสดง แท็บมุมมอง

แท็บบริบท เป็นแท็บเครื่องมือที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการแทรก ได้แก่ ปรับ ลักษณะ พิเศษเงา เส้นขอบ จัดเรียง ขนาด เป็นต้นดังรูป



รูปแสดงแท็บบริบท

อ้างอิง <https://www.m2010thai.com/th/computer/microsoft-office-2007/microsoft-word-2007.html?showall=&start=2>

ใบงานที่ 1

เรื่อง การใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง เลือกหมายเลข 1 – 5 หน้าข้อความที่กำหนดให้ เติมลงในช่องว่างตามขั้นตอนการใช้งาน ไมโครซอฟต์เวิร์ดที่กำหนด

การเรียกใช้ไมโครซอฟต์เวิร์ดจากปุ่มสตาร์ท

- 1 1. คลิกที่ปุ่มสตาร์ท
- 4 2. คลิกไมโครซอฟต์เวิร์ด
- 2 3. เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ออโปรแกรม
- 3 4. เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ไมโครซอฟต์ออฟฟิศ
- 5 5. ปรากฏหน้าต่างโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด

การเปิดไฟล์งาน

- 2 1. เลือกคลิกที่เปิด...
- 3 2. ปรากฏหน้าต่างเปิด
- 1 3. คลิกคำสั่งเพิ่มที่แถบเมนู
- 4 4. เลือกไฟล์ที่บันทึกไฟล์งาน
- 5 5. ดับเบิลคลิกไฟล์งานที่ต้องการ

การบันทึกไฟล์งาน

- 5 1. คลิกที่ปุ่มบันทึก
- 2 2. ปรากฏหน้าต่างบันทึกเป็น
- 3 3. เลือกพื้นที่ที่ต้องการบันทึกไฟล์งาน
- 4 4. พิมพ์ชื่อไฟล์งานที่ต้องการบันทึกหลังคำสั่งชื่อเพิ่ม
- 1 5. คลิกคำสั่งเพิ่มที่แถบเมนู แล้วเลือกคลิกที่บันทึกเป็น...

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รหัสวิชา ง 13101 ชื่อรายวิชา งานการอาชีพและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อหน่วย ไมโครซอฟต์เวิร์ด แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7
เรื่อง การใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด (รูปภาพ กล่องข้อความ และตาราง) เวลา 3 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2. ตัวชี้วัด

สร้างงานเอกสารที่เกี่ยวกับการแทรกรูปภาพ กล่องข้อความและตารางเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ (ง 3.1 ป. 3/2)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถแทรกรูปภาพ กล่องข้อความ และตารางด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดได้
2. สร้างผลงานตามแบบที่กำหนดให้ด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดได้
3. มีความคิดสร้างสรรค์และมีความรอบคอบในการสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ไมโครซอฟต์เวิร์ดนำเสนอข้อมูลได้มากกว่าตัวอักษรเพียงอย่างเดียว โดยสามารถแทรกรูปภาพ กล่องข้อความ และตารางในเอกสารได้ ทำให้ข้อมูลนั้นมีความน่าสนใจและช่วยให้เข้าใจได้มากยิ่งขึ้น

5. สาระการเรียนรู้

การใช้งานไมโครซอฟต์เวิร์ด

- รูปภาพ ได้แก่ ภาพตัดปะ ภาพจากแฟ้ม และรูปร่าง
- กล่องข้อความ
- ตาราง

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้การใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ (Perception)

1. นักเรียนทบทวนการใช้คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด โดยการเปิดคอมพิวเตอร์ เรียกใช้ไมโครซอฟต์เวิร์ด แล้วปฏิบัติตามขั้นตอนในการใช้คำสั่งพื้นฐานและการพิมพ์ข้อความ

2. นักเรียนที่ปฏิบัติเสร็จก่อน ช่วยแนะนำเพื่อน ๆ ที่ยังทำไม่เสร็จ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness)

3. ครูแสดงตัวอย่างรูปภาพจากภาพตัดปะ ภาพจากแฟ้ม รูปร่าง กล่องข้อความ และตาราง แล้วให้นักเรียนร่วมกันอธิบายความแตกต่างของประเภทต่าง ๆ

4. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพตัดปะ ภาพจากแฟ้ม รูปร่าง กล่องข้อความ และตารางแล้วให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response)

5. นักเรียนศึกษาเรื่อง รูปภาพ กล่องข้อความ และตาราง จากหนังสือเรียน และใบความรู้ที่ 3 ที่ครูแจกให้ แล้วสรุปความรู้

6. ครูแจกใบงานวิธีการแทรกภาพตัดปะ ภาพจากแฟ้ม รูปร่าง กล่องข้อความ และตาราง แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการตามลำดับขั้นตอน

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism)

7. นักเรียนฝึกปฏิบัติการแทรกรูปภาพ แทรกกล่องข้อความ แล้วผลัดกันตรวจสอบผลการปฏิบัติงานกับเพื่อน

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response)

8. นักเรียนสร้างงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดตามคำสั่งที่ครูกำหนด

ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation)

9. ครูตรวจสอบชิ้นงานของนักเรียนให้คำแนะนำแก้ไขในจุดบกพร่อง ให้นักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)

10. มอบหมายให้นักเรียนออกแบบชิ้นงานที่สร้างจากไมโครซอฟต์เวิร์ดตามที่นักเรียนสนใจ โดยให้มีความแตกต่างจากที่ครูกำหนดให้

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไมโครซอฟต์เวิร์ด
2. ใบความรู้ที่ 3
3. ใบงานที่ 2

8. การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดริเริ่ม



ใบความรู้ที่ 3

เรื่อง วิธีเพิ่มข้อความบนรูปภาพหรือรูปร่างใน Microsoft Word

วิธีเพิ่มข้อความบนรูปภาพหรือรูปร่างใน Word



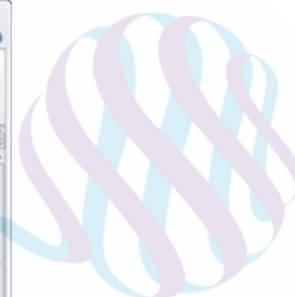
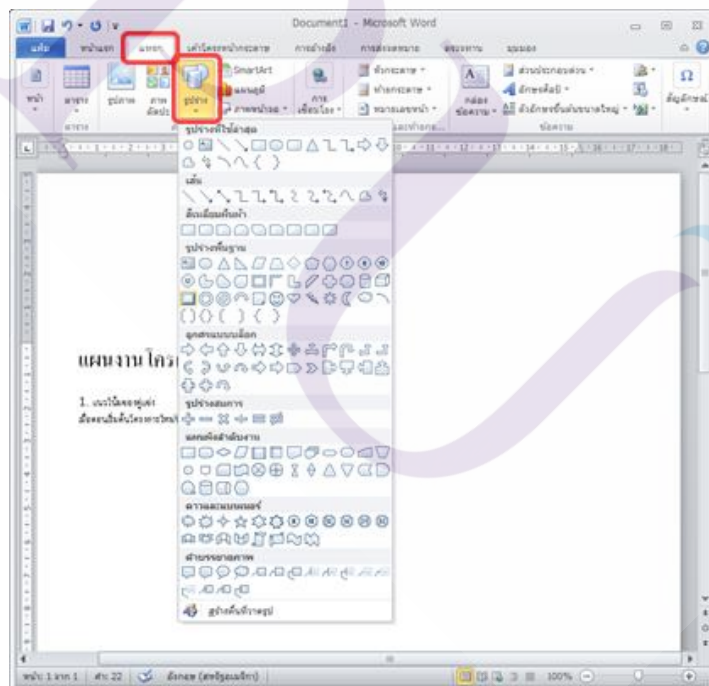
ฉันสร้างเอกสารไว้ใน Word แต่คุณแล้วไม่ค่อยสวยงามเลย ฉันอยากให้เอกสารดูดีกว่านี้สักหน่อย



ใน Word คุณสามารถเพิ่มข้อความบนรูปภาพหรือรูปร่างได้นะ แล้วถ้าลองวางชื่อเอกสารไว้บนรูปร่างหรือรูปภาพล่ะ รู้วิธีแทรกไหม



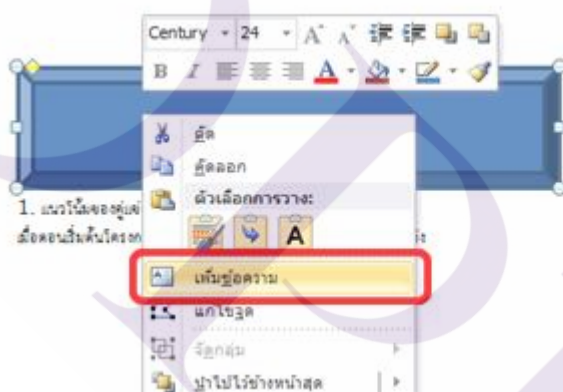
ในแท็บ แทรก ของ Ribbon ให้คลิก รูปร่าง และคลิกรูปร่างที่ต้องการจากที่แสดงอยู่ ใช่ไหม



พอเลือกรูปร่างแล้ว เคอร์เซอร์จะกลายเป็นรูปกากบาท เลือกที่ที่จะแทรกกรุปร่างนั้น



ก่อนที่จะแทรกข้อความในรูปร่าง คุณควรจะจัดขนาดและลักษณะของรูปร่างเสียก่อน การแทรกข้อความในรูปร่างนั้นทำได้ไม่ยาก คลิกขวาที่เส้นขอบของรูปร่าง และคลิก เพิ่มข้อความ ข้อความจะถูกเพิ่มบนรูปร่าง



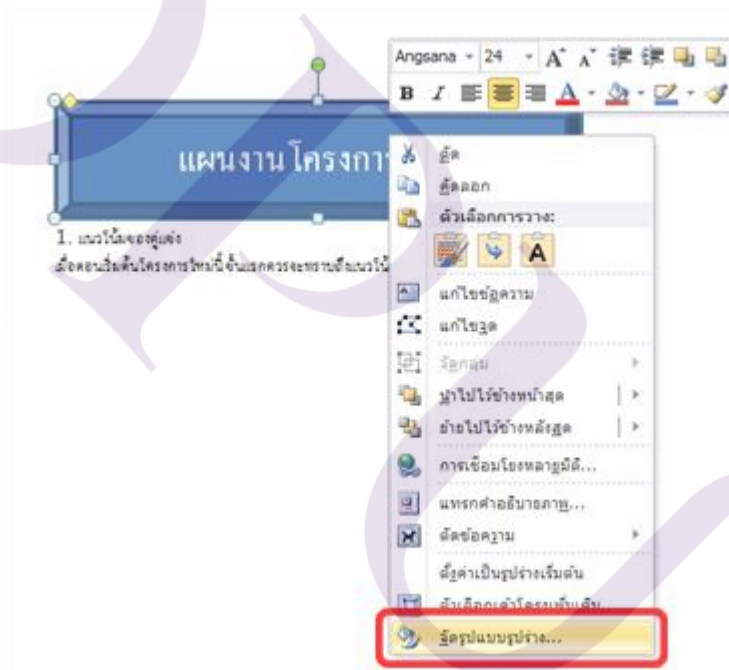
ข้อความถูกป้อนลงบนรูปร่าง



เมื่อแทรกข้อความแล้ว ให้ใช้กลุ่ม แบบอักษร หรือ ย่อหน้า ในแท็บ เริ่มต้น เพื่อกำหนดค่าลักษณะของข้อความ



คุณสามารถเปลี่ยนตำแหน่งและสีของรูปร่างได้ด้วยการคลิกที่เส้นขอบของรูปร่าง และคลิกจัดวางแบบรูปร่าง จัดรูปแบบรูปร่าง จะปรากฏ





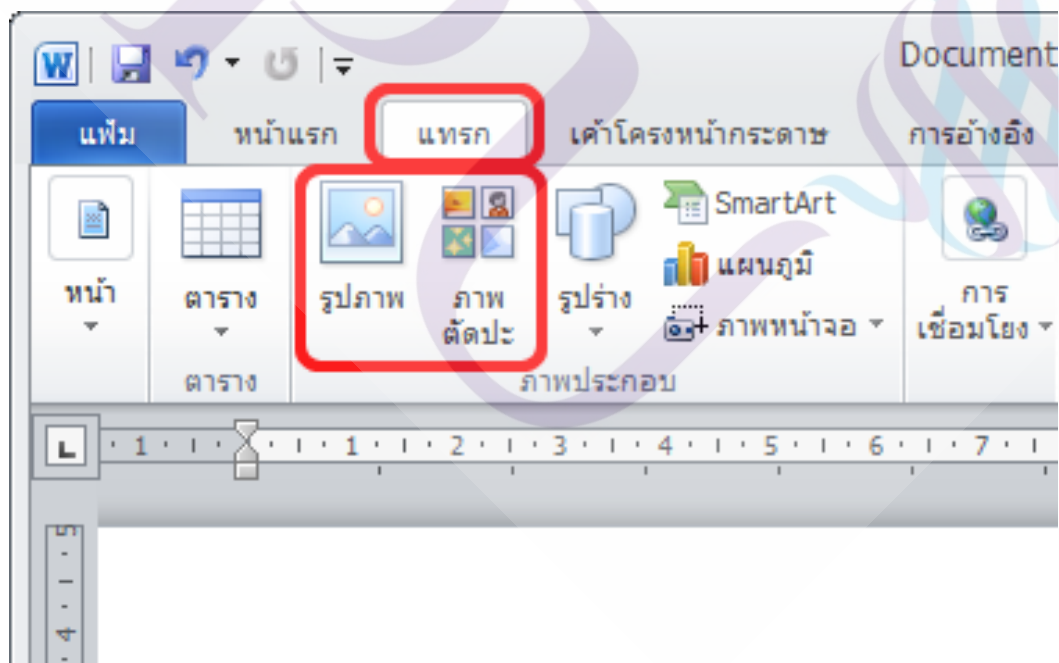
เสร็จแล้ว คุณคิง

แผนงานโครงการใหม่

1. แนวโน้มของคู่แข่ง
เมื่อตอนเริ่มต้นโครงการใหม่นี้ ขึ้นมาตรวจสอบการขึ้นแนวโน้มของคู่แข่ง



ถ้าคุณต้องการวางข้อความไว้บนรูปภาพ คุณสามารถสร้างกล่องข้อความบนภาพได้ สำหรับวิธีการแทรกรูปภาพ ให้คลิก รูปภาพ หรือ ภาพตัดปะ ในแท็บ แทรก ถ้าต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพตัดปะ โปรดเยี่ยมชม “วิธีค้นหาภาพตัดปะที่คุณโปรดปราน”





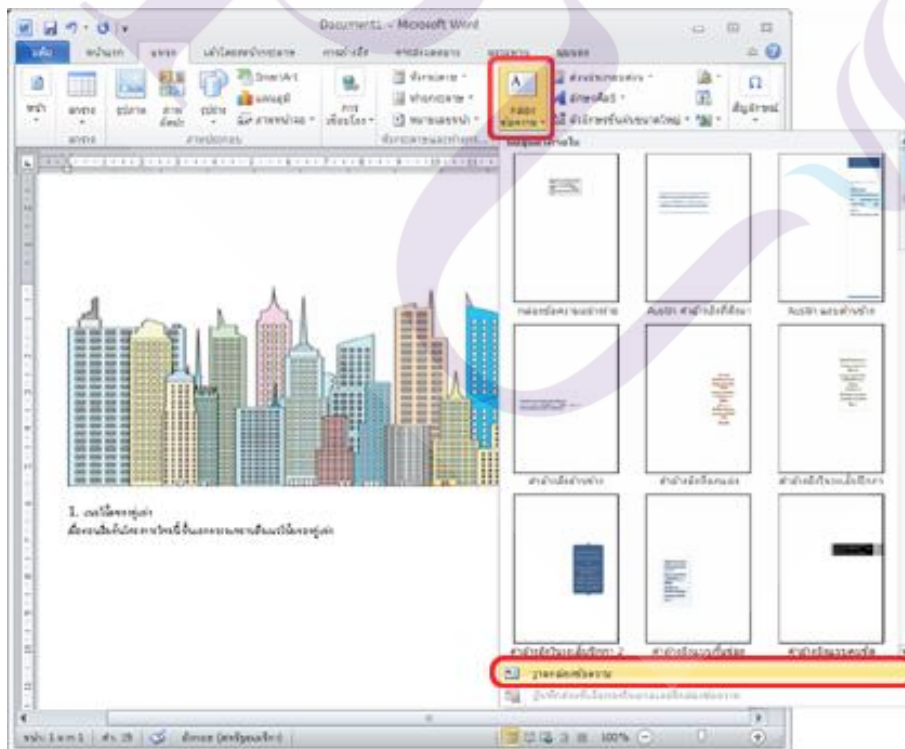
ขอฉันเลือกภาพตัดปะนี้ เอาละ แทรกและปรับเสร็จแล้ว



1. เสร็จแล้ว
เมื่อฉันคลิกในกระดาษที่ฉันแทรกภาพจากเว็บของฉัน



ถัดไป จะเป็นการแทรกกล่องข้อความ ในแท็บ แทรก ให้ค้นหากลุ่ม ข้อความ และคลิก กล่องข้อความ จากนั้นเลือกลักษณะของกล่องข้อความ



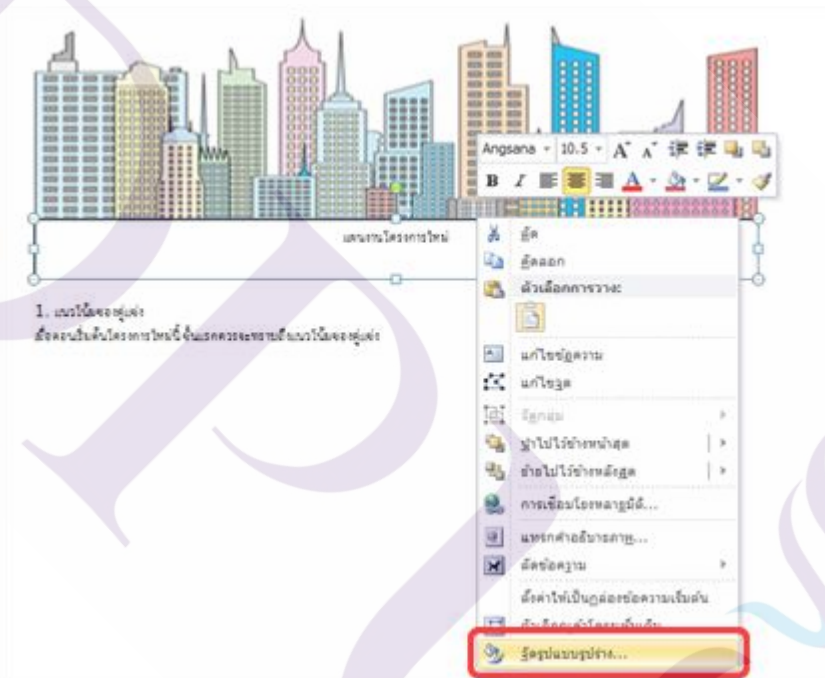


แล้วสิ่งที่ต้องทำถัดไปก็คือวางกล่องข้อความบนรูปภาพ ไข้ใหม่

คุณสามารถเปลี่ยนลักษณะแบบอักษรในกล่องข้อความ โดยใช้ฟังก์ชันในกลุ่ม แบบอักษร หรือย่อหน้า ในแท็บ เริ่มต้น เสร็จแล้ว



คุณสามารถเปลี่ยนลักษณะแบบอักษรในกล่องข้อความ โดยใช้ฟังก์ชันในกลุ่ม แบบอักษร หรือย่อหน้า ในแท็บ เริ่มต้น



เมื่อวางข้อความบนรูปภาพแล้ว เอกสารก็ดูดีขึ้น



ใบงานที่ 2

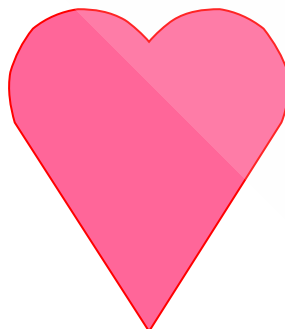
เรื่อง ฝึกปฏิบัติเรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในกล่องข้อความ การแทรกรูปภาพ ภาพจากแฟ้ม และรูปร่าง

คำสั่ง ให้นักเรียนพิมพ์ข้อความลงในกล่องข้อความ และแทรกรูปภาพ รูปร่าง ตามที่กำหนดให้
ด้านล่าง เมื่อเสร็จแล้วให้บันทึก โดยตั้งชื่อไฟล์ว่า “ใบงานที่ 2 – ชื่อของนักเรียน”

ข้อความที่ต้องการให้นักเรียนพิมพ์

นักเรียนต้องวางเป้าหมายสำหรับโอกาสหน้าไว้ว่าต่อไปเราจะทำอะไรดี เป้าหมายนี้
แตกต่างกัน นักเรียนที่ดีต้องมีมานะพยายาม พากเพียรเรียนอย่างสม่ำเสมอ ไม่ย่อท้อต้อง
อดทนทำางานที่ได้รับมอบหมายอย่างแน่วแน่

ภาพที่ต้องการให้นักเรียนสร้าง



ใบงานที่ 3

เรื่อง ฝึกปฏิบัติเรื่อง ตาราง

- คำสั่ง**
- กำหนดหน้าที่จะพิมพ์โดยตั้งค่าน้ำกระดาษให้เป็นแนวนอน ขนาดกระดาษ A4
 - สร้างตารางและพิมพ์ข้อความให้เหมือนกับแบบด้านล่างนี้
 - เมื่อพิมพ์เสร็จแล้วให้บันทึก โดยตั้งชื่อไฟล์ว่า “ใบงานที่ 3 และใส่ชื่อของนักเรียน”

ตารางเวรประจำวัน ห้อง ป.3/2						
วันจันทร์						
วันอังคาร						
วันพุธ						
วันพฤหัสบดี						
วันศุกร์						

- นำส่งครูตรวจ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รหัสวิชา ง 13101 ชื่อรายวิชา งานการอาชีพและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดแผนการ
จัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (นามบัตร) เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการ
สืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ
ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2. ตัวชี้วัดชั้นปี (เป้าหมายการเรียนรู้)

สร้างงานนามบัตรเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ (ง 3.1 ป. 3/2)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการสร้างนามบัตรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดได้
2. มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนามบัตร
3. ปฏิบัติการสร้างนามบัตรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

นามบัตรใช้สำหรับแนะนำตนเองต่อผู้อื่น การสร้างนามบัตรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดจะต้อง
ใช้เทคนิคการสร้างและการตั้งค่ากล่องข้อความ การแทรกรูปภาพ การเปลี่ยนขนาดรูปภาพ การจัด
วางและการจัดกลุ่ม การคัดลอก การวาง การจัดเรียง และการพิมพ์นามบัตร

5. สาระการเรียนรู้

สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

– นามบัตร

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ (Perception)

1. ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดและความสนใจของนักเรียน เช่น งานประเภทใดบ้าง
ที่สร้างด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness)

2. ครูแจกตัวอย่างนามบัตรให้นักเรียนดู แล้วร่วมกันวิเคราะห์ลักษณะและข้อมูลของนามบัตรแล้วถามคำถาม เช่น หากต้องสร้างนามบัตรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดจะต้องใช้ความรู้หรือเทคนิคใดบ้าง

3. นักเรียนศึกษาเรื่องสร้างและออกแบบนามบัตร จากใบความรู้ที่ 4

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response)

4. ครูแจกใบงานที่ 4 การสร้างนามบัตร และให้นักเรียนร่วมนามบัตรลงในใบงานที่ 4 และตอบคำถามลงในใบงานที่ 4

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism)

5. นักเรียนลงมือปฏิบัติตามวิธีโอการสอนการสร้างนามบัตรทีละขั้นตอน และซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response)

6. มอบหมายงานให้นักเรียนกระทำชิ้นงานเดิมซ้ำอีกครั้งและนำชิ้นงานส่งให้ผู้สอนตรวจสอบ

ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation)

7. ครูตรวจสอบชิ้นงานของนักเรียนให้คำแนะนำแก้ไขในจุดบกพร่อง ให้นักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)

8. นักเรียนออกแบบและสร้างนามบัตรได้ตามความสนใจ โดยให้มีความแตกต่างจากที่ครูกำหนด

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

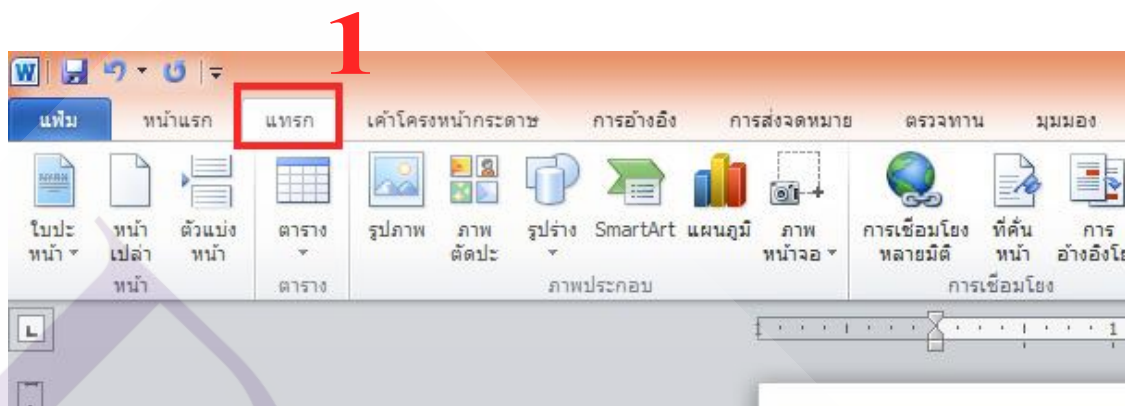
1. ตัวอย่างนามบัตร
2. วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างนามบัตร
3. คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไมโครซอฟต์เวิร์ดและเชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์
4. หนังสือเรียน
5. วิธีโอการสร้างนามบัตร
6. ใบงานที่ 4

8. การวัดและประเมินผล

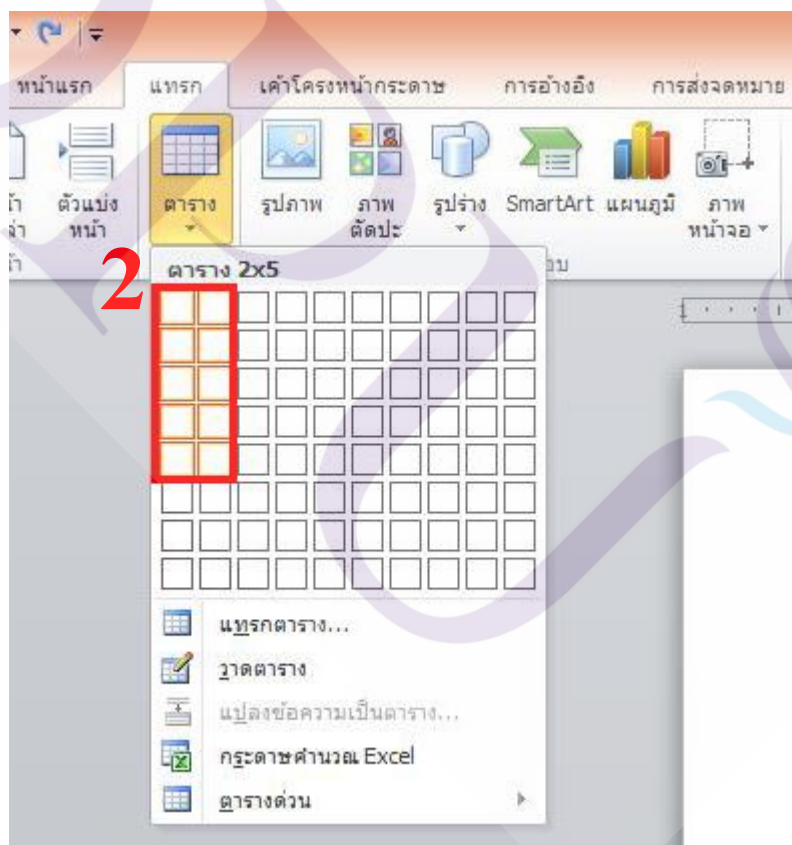
1. แบบประเมินความคิดริเริ่ม

ใบความรู้ที่ 4

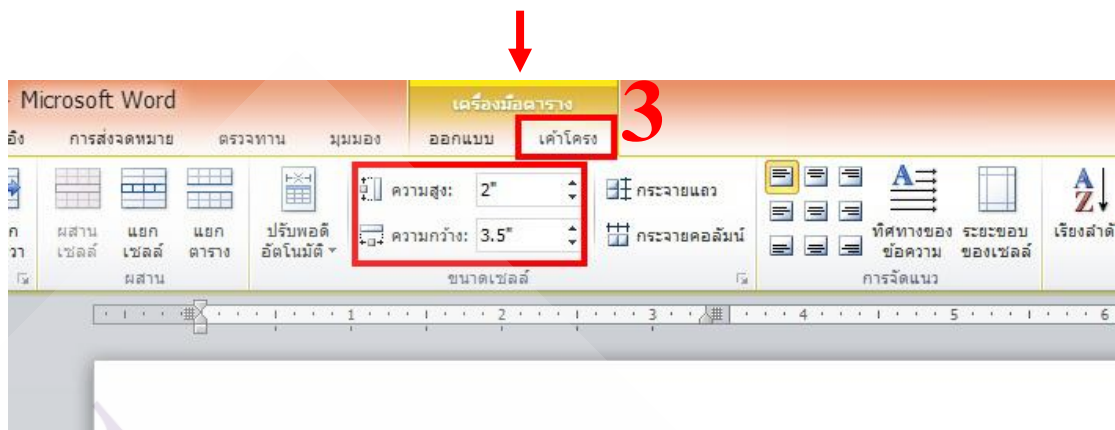
เรื่อง สร้างและออกแบบนามบัตร



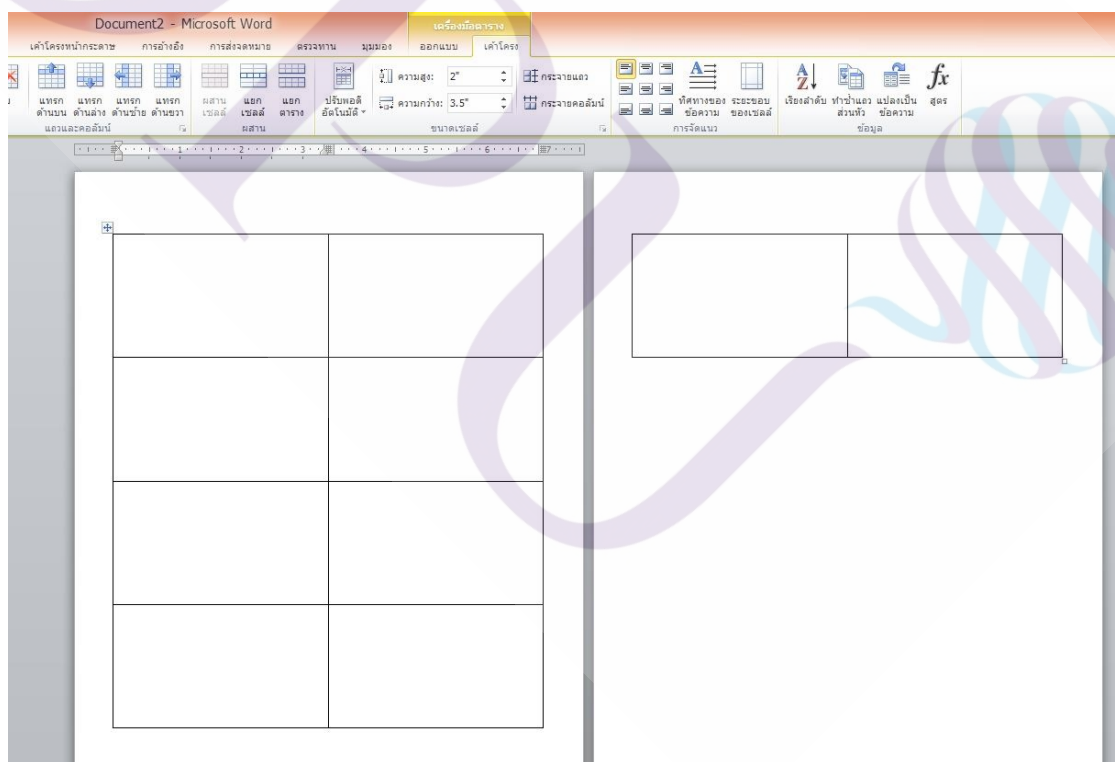
1. เปิดโปรแกรม Microsoft Word คลิกเลือกที่ “คำสั่งแทรก”



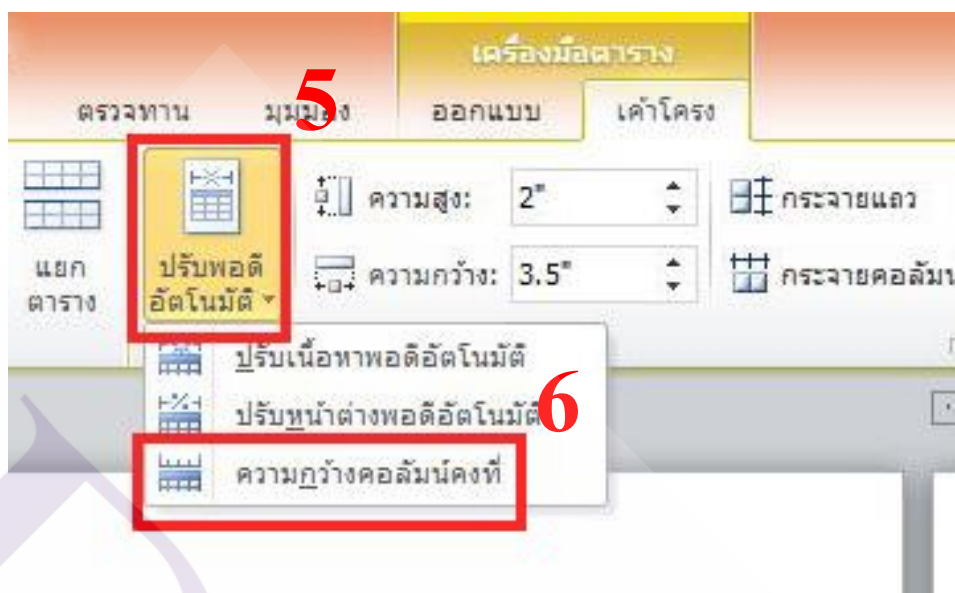
2. คลิกคำสั่งแทรกแล้วคลิกปุ่ม “ตาราง” จะมีเส้นตารางโผล่มาได้ปุ่ม สร้างตารางขนาด 2 x 5 ใช้ grid หรือเส้นตารางที่ว่า สร้างตารางขนาด 2 x 5 (กว้าง x สูง) ช่อง



3. ได้ตารางแล้วคลิกซ้ายที่ตาราง “เครื่องมือตาราง” จะขึ้นมา ให้คลิกเลือกที่ “เค้าโครง” ให้ใส่ค่าความสูงเป็น 2 นิ้ว ความกว้างเป็น 3.5 นิ้ว



4. ตำรวจตาราง ตอนนี้ตารางจะโผล่มาในหน้ากระดาษ และแยกเป็นช่องขนาดนามบัตรเท่ากับ 10 ช่อง



5. คลิกที่ “เค้าโครง” (ถ้าไม่มีให้คลิกซ้ายที่อีกครั้ง) เลือก “ปรับพอดีอัตโนมัติ” แล้วไปเลือก “ความกว้างคอลัมน์คงที่” ตารางจะได้ไม่ยืดหดตอนพิมพ์ข้อมูลในช่องแรก
6. พิมพ์ข้อมูลในตารางช่องแรก ตอนพิมพ์ก็สามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ปรับแต่งฟอร์มเมตของ Word ได้ตามปกติ จะใส่กล่องข้อความและรูป เปลี่ยนฟอนต์ ใสสี หรือปรับแต่งฟอร์มเมตอื่น ๆ ตามใจชอบ
7. ตรวจสอบนามบัตร ก่อน copy ข้อมูลไปใส่ในนามบัตรใบอื่น ๆ ให้ตรวจสอบข้อมูลหาค่าผิดและจุดบกพร่องอื่น ๆ ก่อน

ใบงานที่ 4

เรื่อง การสร้างนามบัตร

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

- คำชี้แจง 1. ให้นักเรียนร่างแบบนามบัตรของนักเรียนลงใน
2. เมื่อร่างแบบนามบัตรเสร็จแล้วให้ใช้ไมโครซอฟต์เวิร์ดสร้างนามบัตรตามแบบที่ได้ร่างไว้
3. เมื่อสร้างนามบัตรจากไมโครซอฟต์เวิร์ดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ตอบคำถามลงในช่องว่าง

คำถาม

1. นักเรียนแทรกรูปภาพในนามบัตรหรือไม่ ถ้าแทรกภาพนั้นเป็นรูปภาพประเภทใด

2. นักเรียนสร้างนามบัตรตามขั้นตอนหรือไม่ อย่างไร _____

3. นักเรียนพบปัญหาในการสร้างนามบัตรหรือไม่ อย่างไร _____

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รหัสวิชา ง 13101 ชื่อรายวิชา งานการอาชีพและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดแผนการ
จัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (บัตรอวยพร) เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการ
สืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ
ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2. ตัวชี้วัด

สร้างบัตรอวยพรหรือบัตรแสดงความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ เพื่อใช้ประโยชน์ใน
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ (ง 3.1 ป. 3/2)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนในการสร้างบัตรอวยพรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดได้
2. ปฏิบัติการสร้างบัตรอวยพรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างบัตรอวยพร

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

บัตรอวยพรหรือการ์ดใช้สำหรับส่งข้อมูลเพื่อแสดงความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ การสร้าง
บัตรอวยพรด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดจะต้องใช้เทคนิคการตั้งค่าหน้ากระดาษ การสร้างอักษรศิลป์ การ
แทรกรูปภาพ การสร้างรูปร่างอัตโนมัติ การสร้างข้อความ การจัดวางวัตถุ และการพิมพ์บัตรอวยพร

5. สาระการเรียนรู้

สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

– บัตรอวยพร

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ (Perception)

1. ครูนำบัตรอวยพรมาให้ให้นักเรียนดู แล้วถามคำถามกระตุ้นความคิดและความสนใจของ
นักเรียน เช่น บัตรอวยพรแผ่นนี้ใช้ในโอกาสใด และนักเรียนสามารถสร้างได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness)

2. นักเรียนดูตัวอย่างบัตรอวยพรรูปแบบต่าง ๆ แล้วร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับรูปแบบของบัตรอวยพรแต่ละรูปแบบ และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response)

3. ครูแจกใบความรู้ที่ 5 เรื่องการสร้างบัตรอวยพร ด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด พร้อมทั้งให้นักเรียนศึกษาใบความรู้

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism)

4. นักเรียนลงมือปฏิบัติตามวิธีทศน์การสอนการสร้างบัตรอวยพรทีละขั้นตอน และซักถามข้อสงสัย

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response)

5. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนสร้างชิ้นงานเดิมซ้ำอีกครั้งและนำชิ้นงานส่งให้ครูตรวจสอบ

ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation)

6. ครูตรวจสอบชิ้นงานของนักเรียนให้คำแนะนำแก้ไขในจุดบกพร่อง ให้นักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)

7. นักเรียนออกแบบและสร้างบัตรอวยพรให้กับสมาชิกในครอบครัว ได้ตามความสนใจ และให้มีความแตกต่างจากที่ครูกำหนด

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ตัวอย่างบัตรอวยพรรูปแบบต่าง ๆ
2. คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไมโครซอฟต์เวิร์ดและเชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์
3. ใบความรู้
4. วิธีโอสชาติการสร้างบัตรอวยพร

8. การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดริเริ่ม

ใบความรู้ที่ 5

เรื่อง การสร้างบัตรอวยพร

บัตรอวยพร ใบแรกในประเทศไทย เป็นบัตรอวยพรเนื่องในวันขึ้นปีใหม่ ซึ่ง พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) ทรงทำขึ้นเป็นพระองค์แรก

ในยุคแรก ๆ บัตรอวยพรมีขนาดเล็กเท่านามบัตร โดยปรากฏเฉพาะชื่อผู้ส่ง ตำแหน่ง และ ปีพุทธศักราชเท่านั้น มีการเขียนด้วยลายมือและพิมพ์ ต่อมาบัตรอวยพรมีขนาดใหญ่ขึ้น และเริ่มมีการวาดรูปที่สวยงาม และใส่คำอวยพรเป็นบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองขึ้น

รูปแบบบัตรอวยพร

บัตรอวยพร เป็นบัตรข้อความแสดงความยินดีหรือปรารถนาดีต่อผู้อื่น ในโอกาสต่าง ๆ เช่น การถวายพระพรขึ้นปีใหม่ วันเกิด วันแห่งความรัก สำเร็จการศึกษา เปิดกิจการ เลื่อนตำแหน่ง วันแต่งงาน ขึ้นบ้านใหม่ เกษียณอายุ การอวยพรให้หายเจ็บป่วย วันสำคัญทาง ศาสนา เดินทางไกล ฯลฯ เป็นต้น

คำที่ใช้ต้องสุภาพ และบุคคลที่เราจะอวยพรนั้นอายุมากกว่าเรามากแค่ไหนเป็นตัวกำหนดถึงจะใช้คำเขียนและสรรพนามได้ถูกต้อง และเลือกลักษณะลวดลายและสีที่เหมาะสมได้และที่สำคัญต้องเขียนด้วยความจริงใจถึงจะมีความสุขทั้งผู้ให้และผู้รับ

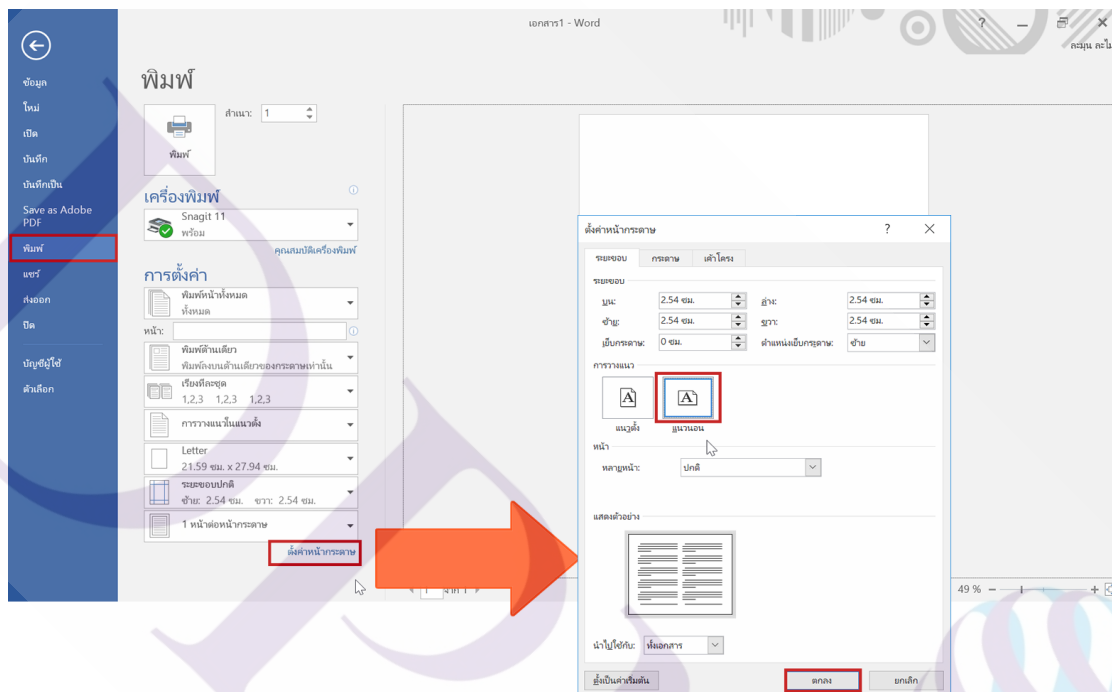
รูปแบบและหลักการเขียนบัตรอวยพร

1. เขียนให้สอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่าง ผู้อวยพร ผู้รับพร โอกาสและสื่อที่ใช้ อวยพร
2. การกล่าวถึงโอกาสที่อวยพร
3. การอวยพรผู้สูงอาวุโสควรกล่าวอ้างถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นสากลหรือสิ่งที่ผู้รับพรเคารพนับถือ
4. ให้พรที่เหมาะสมกับผู้รับพรและเป็นพรที่สร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ เช่น ความสุข หน้าที่การงาน การเงิน ความสำเร็จความสมหวัง สุขภาพอายุยืนยาว เป็นต้น
5. ใช้ภาษาเขียนที่ถูกต้องเหมาะสมโดยพยายามสรรคำที่ไพเราะและมีความหมายดี

การสร้างบัตรอวยพร

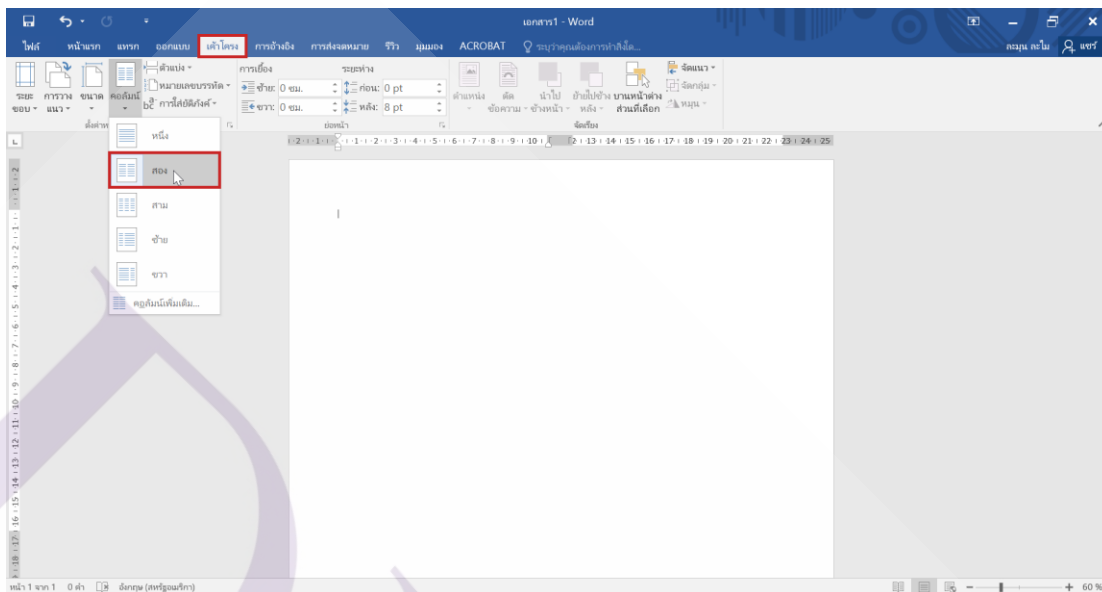
การสร้างบัตรอวยพร มีวิธีการสร้าง ดังนี้

1. เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ตามขั้นตอนที่เรียนไปแล้ว
2. คลิกคำสั่ง **ไฟล์** แล้วคลิกเลือก **พิมพ์** จากนั้นคลิกที่ **ตั้งค่าหน้ากระดาษ** จะปรากฏหน้าต่าง **ตั้งค่าหน้ากระดาษ** จากนั้นเลือกการวางแนวเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งตามที่ต้องการ แล้วคลิก **ตกลง**

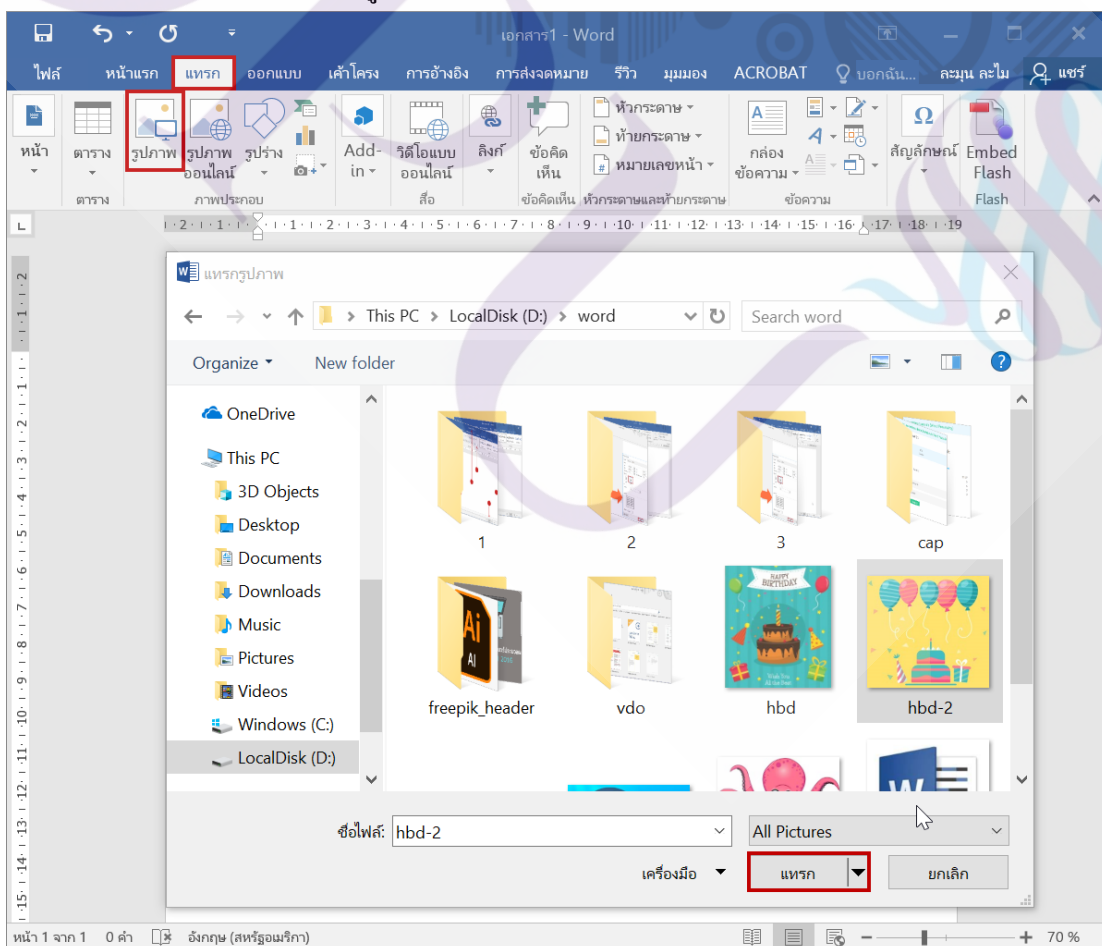


การสร้างบัตรอวยพรโดยเลือกกระดาษเป็นแนวนอน

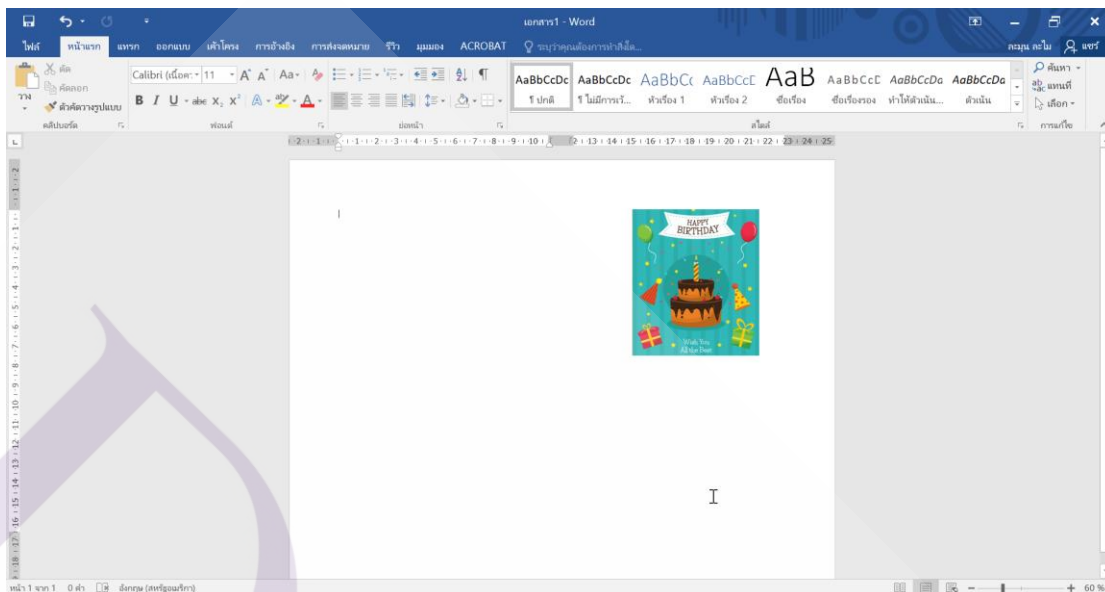
1. แบ่งหน้ากระดาษเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน โดยคลิกเครื่องมือ คอลัมน์ แล้วคลิก 2 คอลัมน์



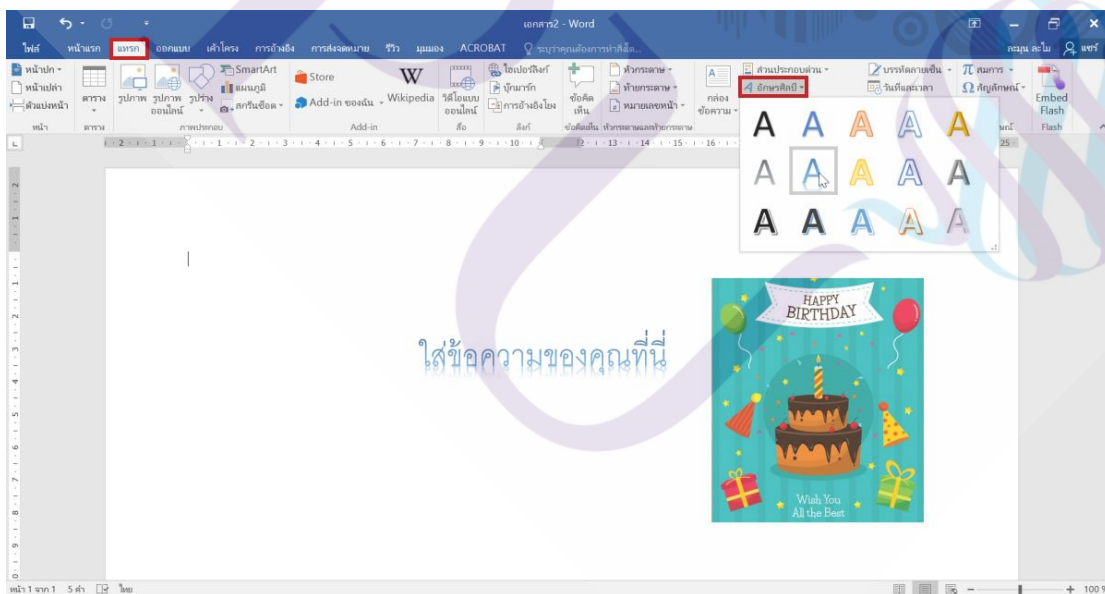
2. คลิกคำสั่ง แทรก เลือก รูปภาพ



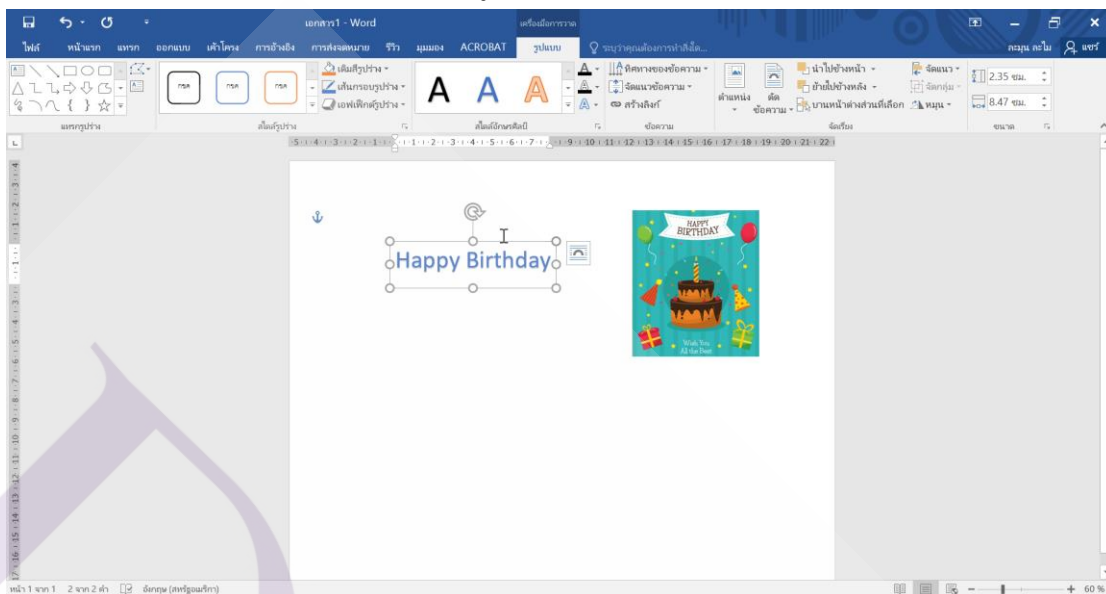
3. ใส่รูปภาพที่ต้องการที่ด้านขวาหน้ากระดาษ



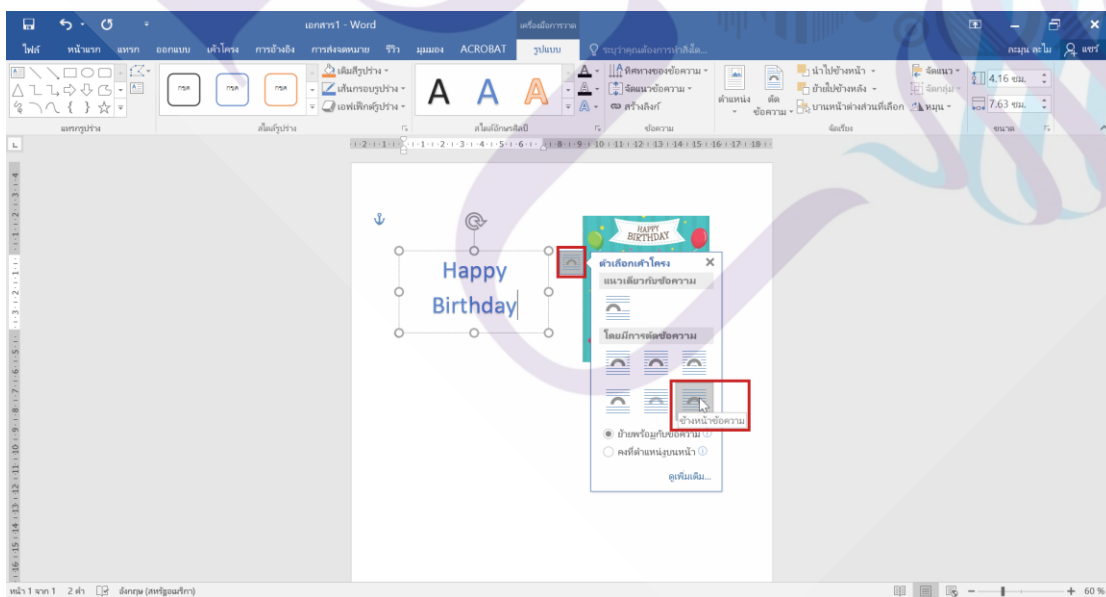
4. คลิกแทรก จากนั้นคลิก อักษรศิลป์ จะปรากฏหน้าต่าง ที่เก็บ WordArt คลิกลักษณะของ WordArt ที่ต้องการ



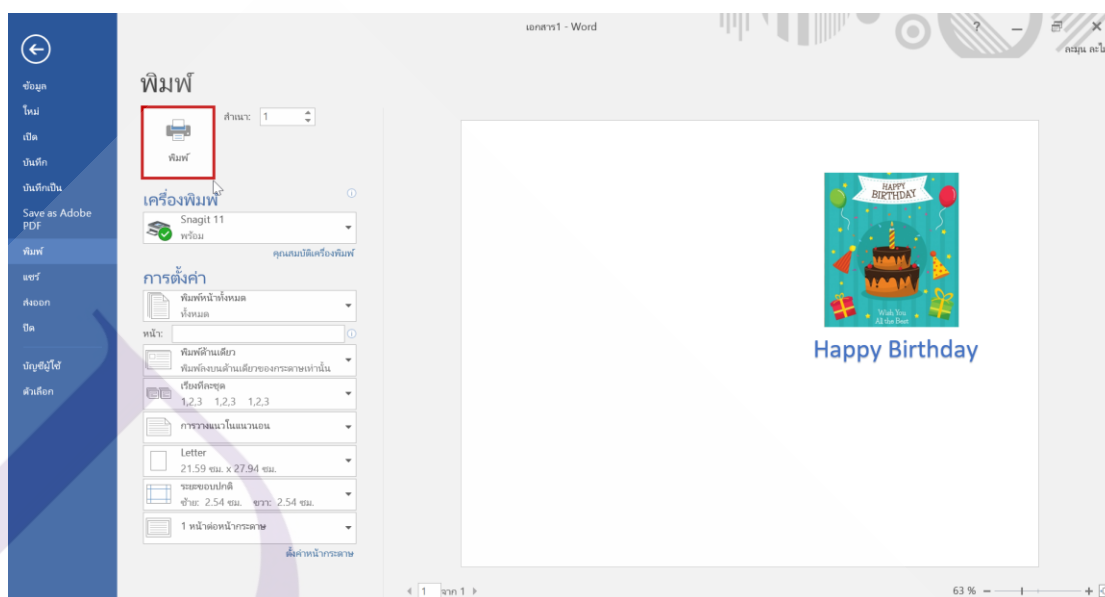
5. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ โดยเลือกรูปแบบอักษรและขนาดตัวอักษรที่ต้องการ



6. คลิกที่ข้อความ WordArt จะปรากฏหน้าต่าง ตัวเลือกเค้าโครง แล้วคลิกจัดรูปแบบ จากนั้นคลิก สัญลักษณ์รูป แล้วคลิก ข้างหน้าข้อความ ก็สามารถคลิกแล้วลากข้อความมาวางตรงพื้นที่ที่ต้องการ



7. คลิกคำสั่ง ไฟล์ คลิก พิมพ์ คลิก พิมพ์

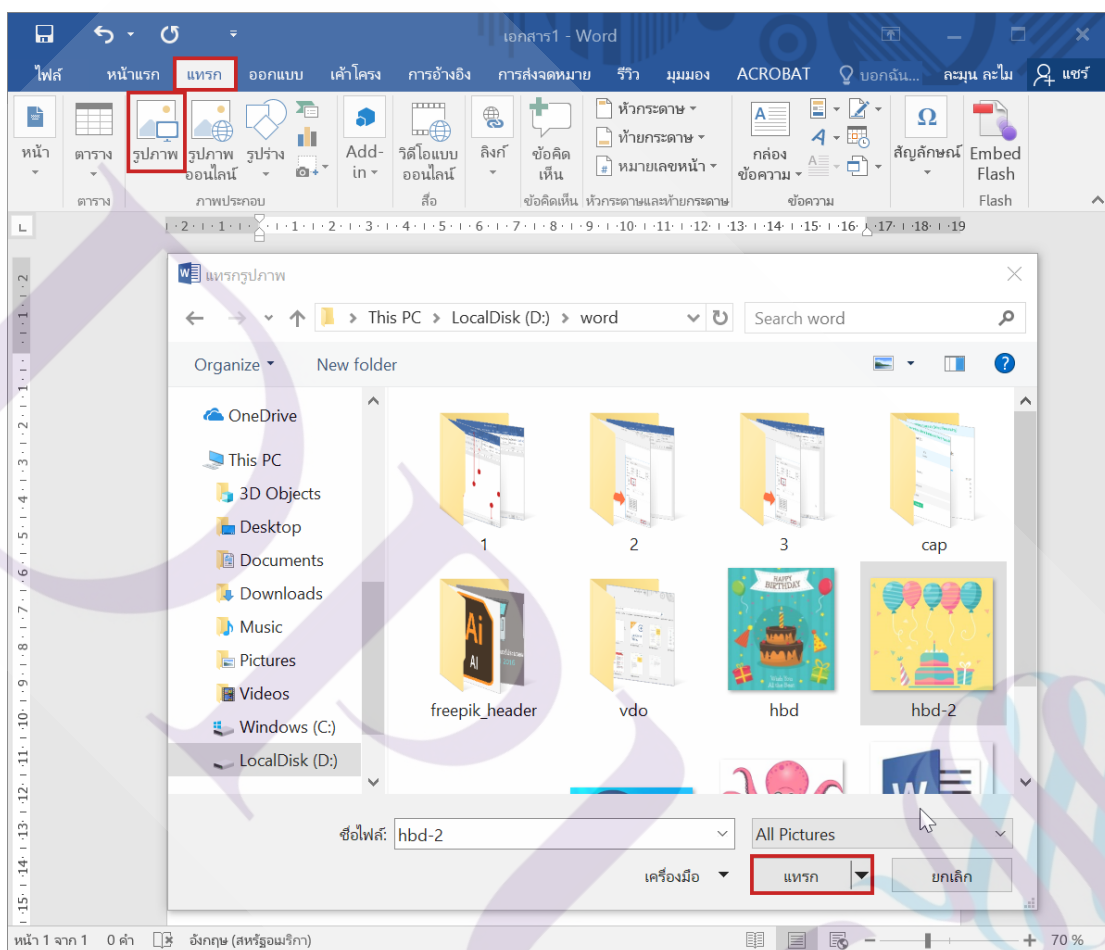


8. เมื่อพิมพ์งานออกจากเครื่องพิมพ์แล้ว ให้พับครึ่งกระดาษเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน จะได้บัตรอวยพรไว้มอบให้บุคคลในโอกาสต่าง ๆ

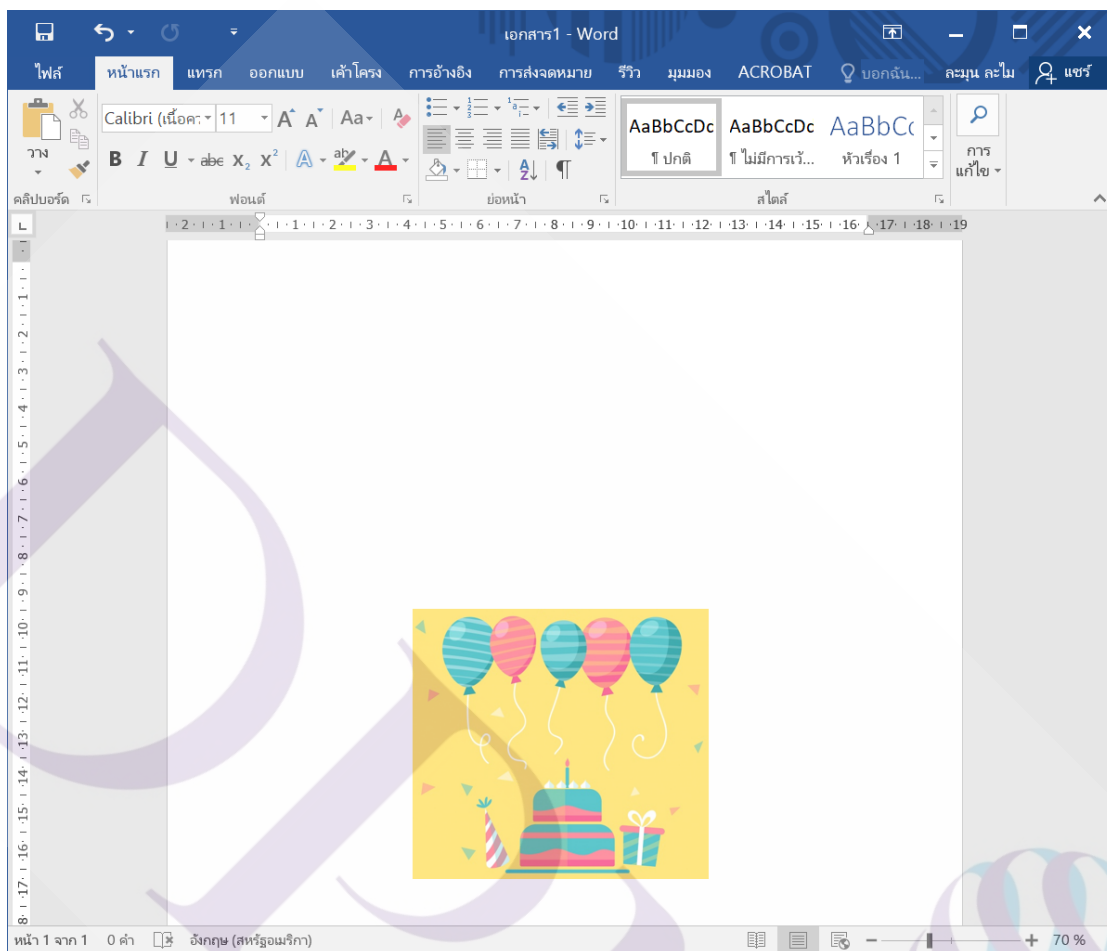


การสร้างบัตรอวยพรโดยเลือกกระดาษเป็นแนวตั้ง

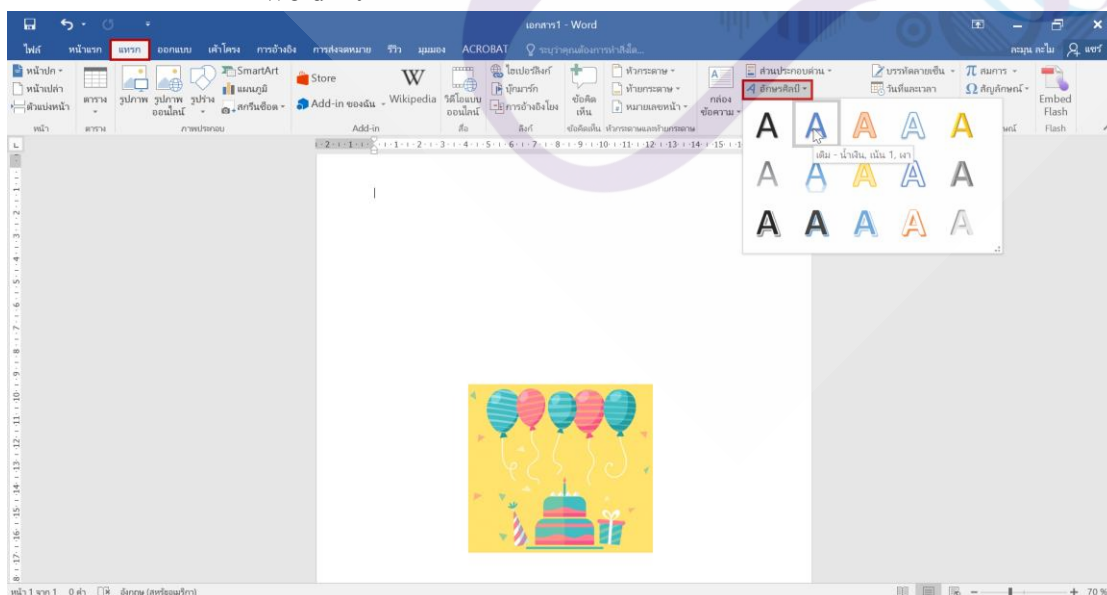
1. แบ่งหน้ากระดาษเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน โดยใช้แถบไม้บรรทัด
2. คลิกคำสั่ง **แทรก** เลือก **รูปภาพ** หรืออีกวิธีคือ **แทรก** **รูปภาพออนไลน์** ที่แถบเครื่องมือก็ได้



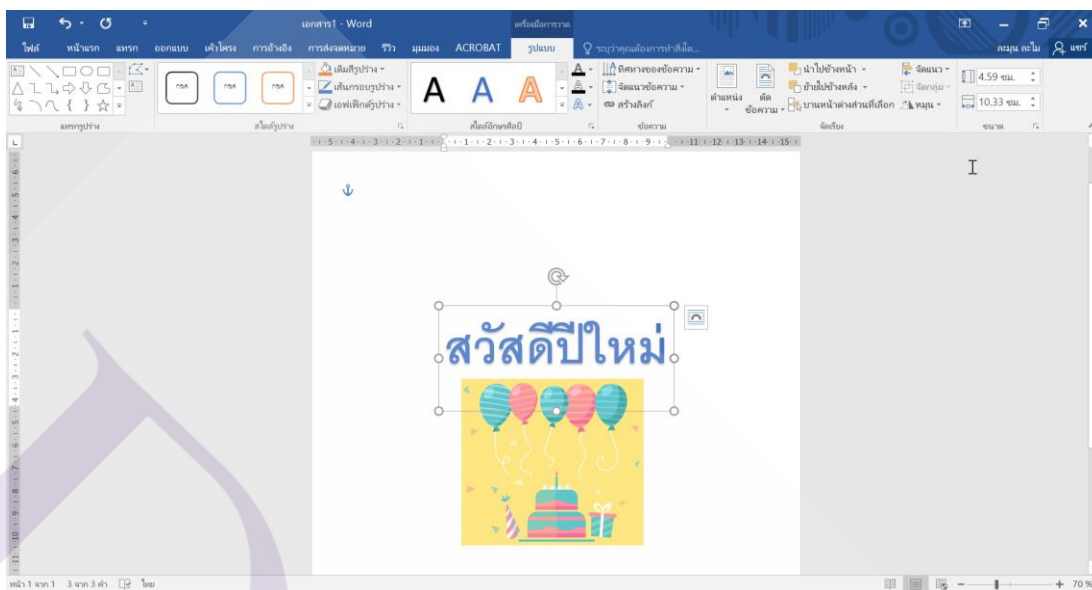
3. ใส่รูปภาพที่ต้องการที่ด้านล่างของหน้ากระดาษ



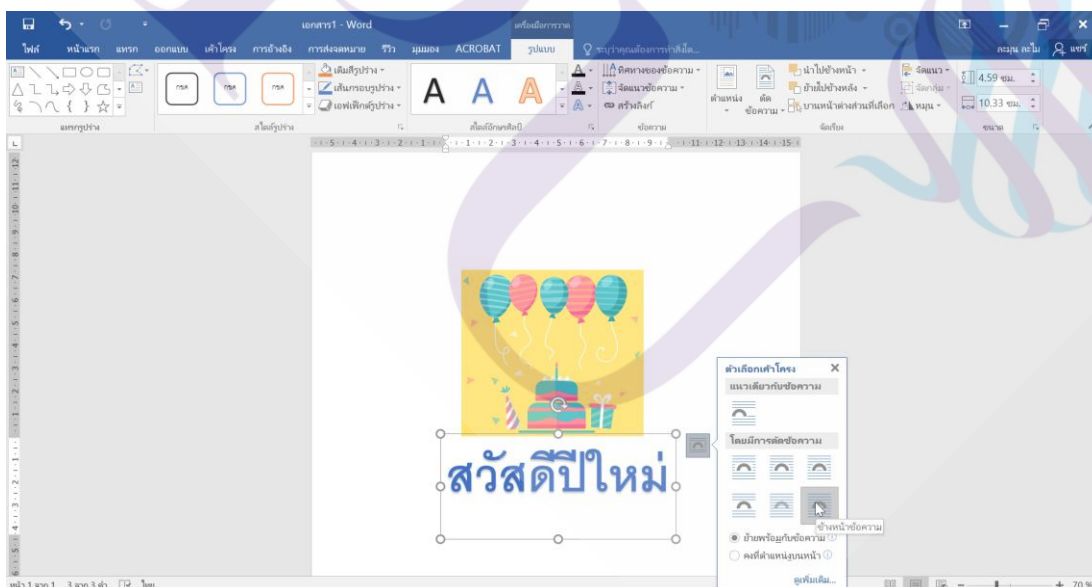
4. คลิก *แทรก* จากนั้นคลิกที่ *อักษรศิลป์* จะปรากฏหน้าต่างที่เก็บ *WordArt* ลักษณะของ *WordArt* ที่ต้องการ



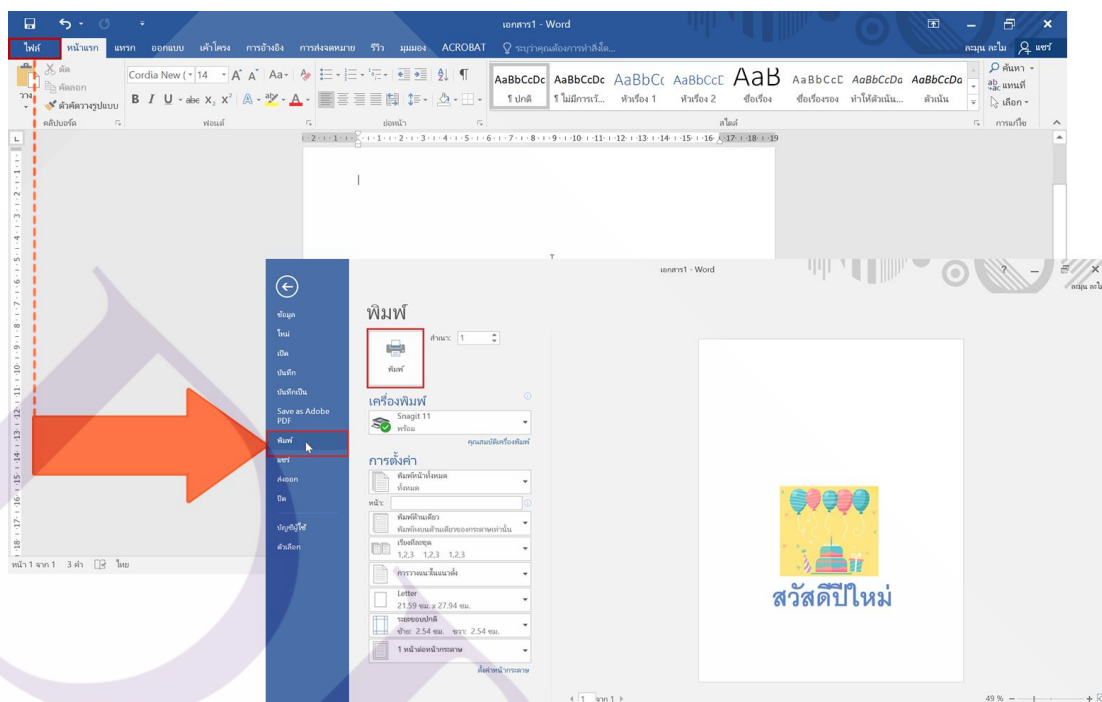
5. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ แล้วเลือกแบบอักษรและขนาดตัวอักษรตามต้องการ



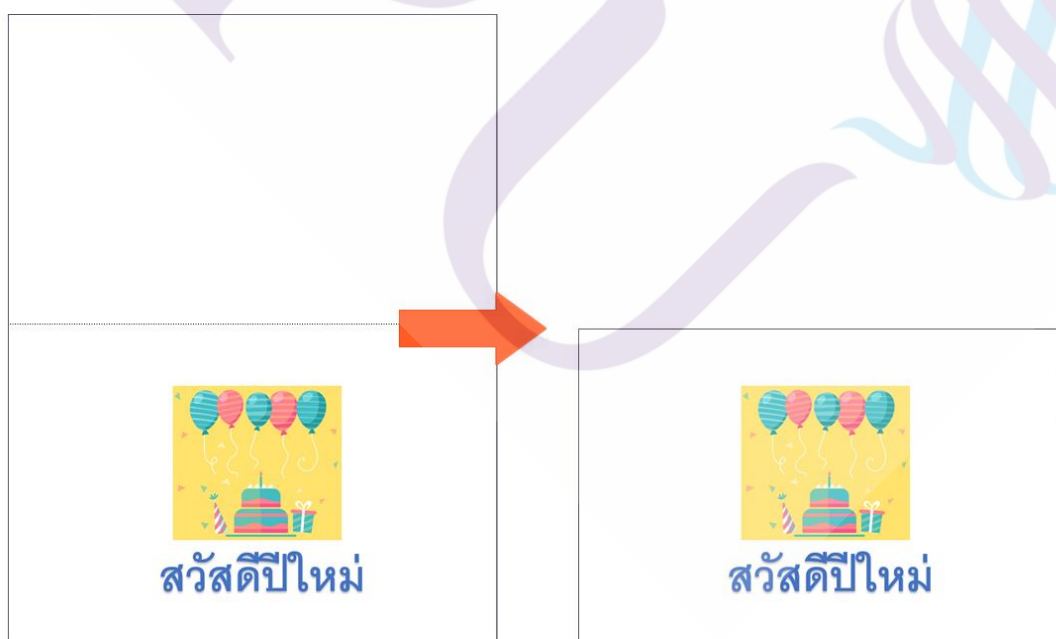
6. คลิกที่ ข้อความ *WordArt* จะปรากฏหน้าต่าง ตัวเลือกเค้าโครง จากนั้นคลิก สัญลักษณ์รูป แล้วคลิก ข้างหน้าข้อความ แล้วลากข้อความมาวางตรงพื้นที่ที่ต้องการ



7. คลิกคำสั่ง ไฟล์ คลิก พิมพ์ จะปรากฏหน้าต่างการพิมพ์ จากนั้นคลิก พิมพ์



8. เมื่อพิมพ์งานออกจากเครื่องพิมพ์แล้ว ให้พับครึ่งกระดาษเป็นสองส่วน จะได้บัตรอวยพรไว้มอบให้กับคุณในโอกาสต่าง ๆ ได้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รหัสวิชา ง 13101 ชื่อรายวิชา งานการอาชีพและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดแผนการ
จัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (ใบประกาศ) เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการ
สืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ
ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2. ตัวชี้วัดชั้นปี (เป้าหมายการเรียนรู้)

สร้างใบประกาศเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ (ง 3.1 ป. 3/2)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายขั้นตอนการสร้างใบประกาศด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดได้
- ปฏิบัติการสร้างใบประกาศด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด
- มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างใบประกาศ

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ใบประกาศเป็นเอกสารสิ่งพิมพ์ที่ใช้สำหรับเผยแพร่ข้อมูลในที่สาธารณะ การสร้างใบ
ประกาศด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดจะต้องใช้เทคนิคการตั้งค่าหน้ากระดาษ การพิมพ์ข้อความและ
จัดรูปแบบตัวอักษร การแทรกรูปภาพ การสร้างรูปภาพอัตโนมัติ และการพิมพ์ใบประกาศ

5. สาระการเรียนรู้

สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

– ใบประกาศ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ (Perception)

- ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดและความสนใจของนักเรียน เช่น ระหว่างการเดินทาง
จากบ้านมาโรงเรียน นักเรียนพบประกาศอะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness)

2. ครูถามคำถามว่า ใบประกาศที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร โดยในระหว่างที่นักเรียนวิเคราะห์และหาคำตอบอยู่นั้น ครูแบ่งกระดาษคำเป็น 4 ส่วน โดยแบ่งส่วนที่ 1 ใบประกาศของหาย ส่วนที่ 2 ใบประกาศประชาสัมพันธ์ ส่วนที่ 3 ใบประกาศสมัครงาน ส่วนที่ 4 ใบประกาศให้ร่วมกิจกรรม

3. นักเรียนยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถามเมื่อได้รับสัญญาณจากครู ใครตอบคำถามได้ก่อนให้ไปเขียนชื่อตนเองในช่องใบประกาศบนกระดาษคำ ครูคอยตรวจสอบให้มึนักเรียนทำใบประกาศเท่ากันทุกส่วน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response)

4. ครูแจกใบความรู้ที่ 6 เรื่องการสร้างใบประกาศ พร้อมทั้งให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism)

5. นักเรียนลงมือปฏิบัติตามวิธีทศน์การสอนการสร้างใบประกาศทีละขั้นตอน และสามารถซักถามข้อสงสัยจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครูได้

ขั้นที่ 5. ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response)

6. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนทำใบประกาศตามหัวข้อที่นักเรียนได้เขียนชื่อตนเองบนกระดาษคำ และนำชิ้นงานส่งให้ครูตรวจสอบ

ขั้นที่ 6. ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation)

7. ครูตรวจสอบชิ้นงานของนักเรียนให้คำแนะนำแก้ไขในจุดบกพร่อง ให้นักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 7. ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)

8. นักเรียนสร้างใบประกาศต่างๆ ตามที่นักเรียนสนใจ โดยให้มีความแตกต่างจากที่ครูกำหนด

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งไมโครซอฟต์เวิร์ดและเชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์
2. วิดีโอสาธิตการสร้างใบประกาศ
3. ใบความรู้

8. การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดริเริ่ม

ใบความรู้ที่ 6

เรื่อง การสร้างใบประกาศ

การสร้างใบประกาศ

ประกาศเป็นการบอกความต้องการหรือข้อเท็จจริงของหน่วยงานหรือบุคคล เพื่อให้ทราบทั่วกันอย่างกว้างขวาง มีทั้งประกาศที่ไม่เป็นทางการ และประกาศที่เป็นทางการ

รูปแบบใบประกาศ

ประกาศแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. ประกาศที่เป็นทางการ
2. ประกาศที่ไม่เป็นทางการ

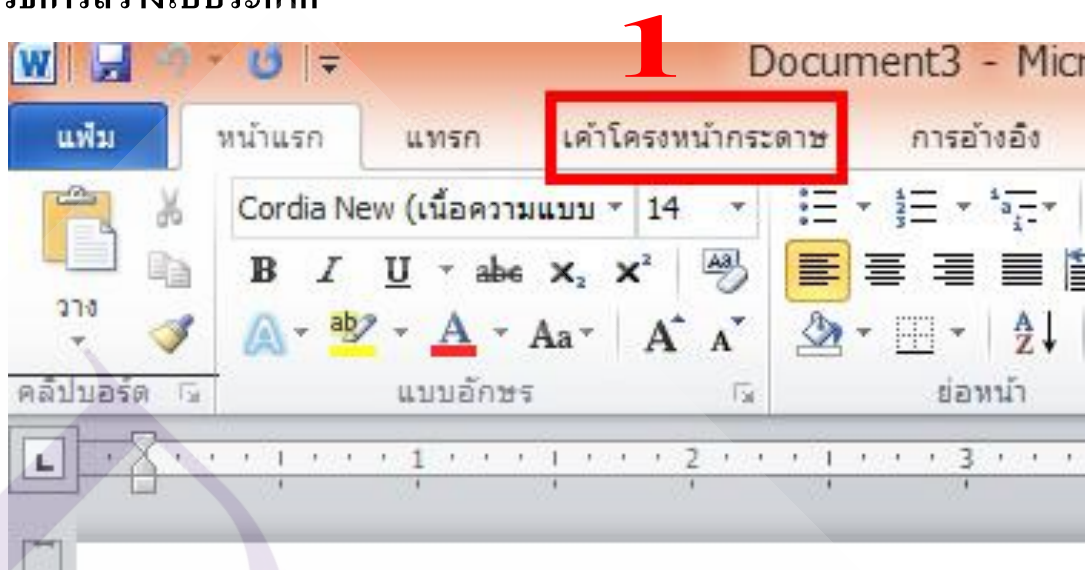
1. ประกาศที่เป็นทางการ

ส่วนใหญ่จะเป็นประกาศของทางราชการโดยจะต้องเขียนประกาศตามรูปแบบของทางราชการ และมีตราแผ่นดินของไทย คือ ตราพระราชลัญจกรพระครุฑพ่าห์ เทพพาหนะของพระนารายณ์ ใช้เป็นสัญลักษณ์ของพระราชอำนาจแห่งพระมหากษัตริย์ผู้เป็นประมุขของชาติ อยู่ด้านบนของประกาศ โดยเริ่มใช้มาตั้งแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ตั้งแต่ พ.ศ.2436 เป็นต้นมา ลักษณะของข้อความในประกาศจะบอกใจความสำคัญที่ต้องการสื่อสารอย่างครบถ้วนว่าใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยพิมพ์ข้อความตามลำดับจากเหตุไปหาผล หรือบอกความต้องการโดยใช้ภาษาที่เป็นแบบแผน กระชับ ชัดเจน

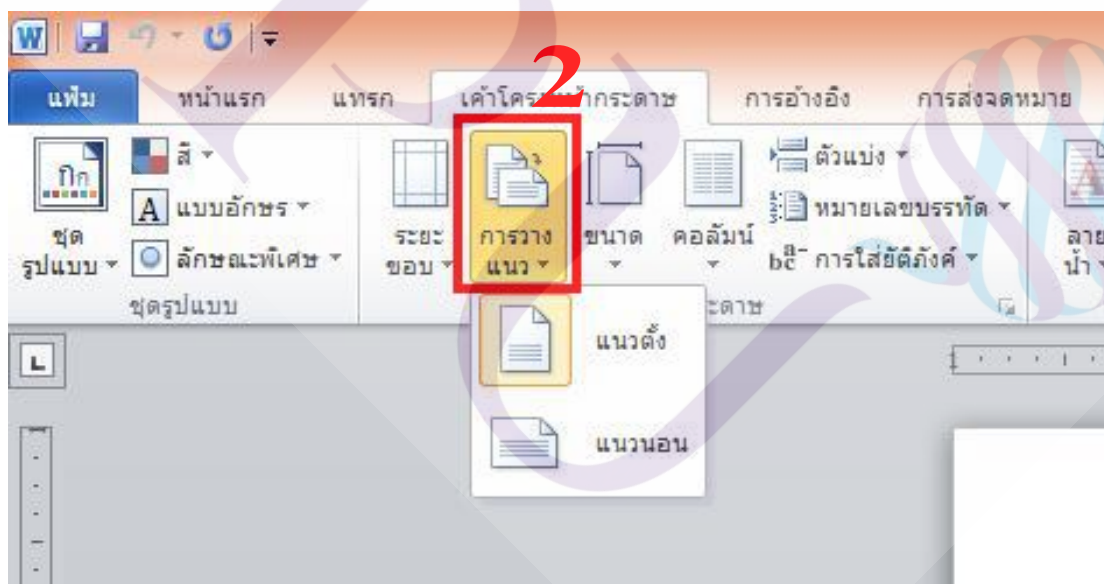
2. ประกาศที่ไม่เป็นทางการ

เป็นการแจ้งเรื่องราวให้ผู้อ่านทราบ และปฏิบัติตามความต้องการของผู้ประกาศ ซึ่งประกาศที่ไม่เป็นทางการจะไม่มีรูปแบบที่แน่นอน และสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น ประการสัตว์ เลี้ยงหาย ประกาศรับสมัครสมาชิกชมรมต่าง ๆ ประกาศของหาย ประกาศขอรับสิ่งของบริจาค ลักษณะของการใช้ภาษาที่สุภาพ กระชับ ชัดเจนและอ่านเข้าใจง่าย

วิธีการสร้างใบประกาศ



1. เปิดโปรแกรม **Microsoft Word** เมื่อโปรแกรมเปิดขึ้นมาให้ตั้งค่าหน้ากระดาษ คลิกเลือกที่ “เค้าโครงหน้ากระดาษ”



2. คลิกเลือกที่ “การวางแนว” จะใช้แนวตั้งหรือแนวนอนขึ้นอยู่กับใบประกาศที่จะทำ
3. พอได้แนวกระดาษที่แน่นอนแล้ว ให้พิมพ์ข้อมูลที่จะใช้ ตอนพิมพ์สามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ปรับแต่งฟอร์แมตของ Word ได้ตามปกติ จะใส่กล่องข้อความและรูป เปลี่ยนฟอนต์ ใส่สี หรือปรับแต่งฟอร์แมตอื่น ๆ ตามใจชอบ




บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน)

บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน)

รับสมัครบุคคลเพื่อคัดเลือกเข้าปฏิบัติงานเป็นพนักงาน

จำนวน 111 อัตรา (มีวุฒิป.ตรีไม่จำกัดสาขา)

สมัครทางอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่บัดนี้-3 เม.ย.2562

www.kruwandee.com | www.trainkru.com

ครูวันดี | TrainKru

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รหัสวิชา ง 13101 ชื่อรายวิชา งานการอาชีพและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดแผนการ
จัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด (นำเสนอรายงาน) เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการ
สืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ
ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

2. ตัวชี้วัดชั้นปี (เป้าหมายการเรียนรู้)

สร้างงานนำเสนอรายงานเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ (ง 3.1 ป.
3/2)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนในการนำเสนอรายงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดได้
2. มีทักษะในการนำเสนอรายงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอรายงาน

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

รายงาน คือ เอกสารสิ่งพิมพ์ที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือมาสรุป
และนำเสนอในรูปแบบที่เป็นรูปเล่ม การสร้างรายงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ดจะต้องใช้เทคนิคการ
ตั้งค่าน้ำกระดาษ การตั้งแท็บ การเรียงลำดับและสัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อย การแทรกหมายเลข
หน้า และการพิมพ์รายงาน

5. สาระการเรียนรู้

สร้างสรรค์ผลงานด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

– นำเสนอรายงาน

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ (Perception)

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาอุปสรรคและความสำเร็จในการทำรายงานและนำเสนอโดยใช้ไมโครซอฟต์แวร์ที่ผ่านมา

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness)

2. ครูนำตัวอย่างการนำเสนอรายงานโดยใช้ไมโครซอฟต์แวร์มาให้ให้นักเรียนพิจารณา แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอรายงานโดยใช้ไมโครซอฟต์แวร์ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครู

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided Response)

3. ครูแจกใบความรู้ที่ 7 เรื่อง การนำเสนอรายงาน และใบความรู้ที่ 8 การสร้างงานนำเสนอด้วยไมโครซอฟต์แวร์ พร้อมทั้งให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง (Mechanism)

4. นักเรียนลงมือปฏิบัติตามวิธีทศน์การทำรายงานโดยใช้ไมโครซอฟต์แวร์ทีละขั้นตอน และนักเรียนสามารถซักถามข้อสงสัยจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครูได้

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Complex Overt Response)

5. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนทำรายงานโดยใช้ไมโครซอฟต์แวร์ซ้ำอีกครั้งและนำรายงานดังกล่าวส่งให้ครูตรวจสอบ

ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ (Adaptation)

6. ครูตรวจสอบการทำรายงานโดยใช้ไมโครซอฟต์แวร์ของนักเรียนและให้คำแนะนำแก้ไขในจุดบกพร่อง จากนั้นนักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม (Origination)

7. ครูมอบหมายให้นักเรียนนำเสนอรายงานด้วยไมโครซอฟต์แวร์จากชิ้นงานที่ผ่านมาของตนเอง (ชิ้นงานในแผนที่ 1-5) พร้อมออกแบบและตกแต่งให้สวยงาม จากนั้นให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์หลังเรียน 20 ข้อ

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ตัวอย่างการนำเสนอรายงาน
2. ใบความรู้ที่ 7 และ 8
3. วิธีทศน์สาธิตการนำเสนอรายงาน

8. การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดริเริ่ม
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์หลังเรียน



ใบความรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายงาน

ความหมายของรายงาน

คำว่า “รายงาน” เป็นคำนาม แปลว่าเรื่องราวที่ไปศึกษาค้นคว้าแล้วนำมาเสนอที่ประชุมครู อาจารย์หรือผู้บังคับบัญชา เป็นต้น เป็นคำกริยา แปลว่า บอกเรื่องราวของการทำงาน เช่น รายงานให้ผู้บังคับบัญชาทราบ

รายงาน เป็นเอกสารทางวิชาการที่นักศึกษารวบรวมและเรียบเรียงขึ้นจากการศึกษาค้นคว้า เรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อให้เสริมความรู้และทักษะในรายวิชาที่กำลังศึกษาอยู่

สรุปได้ว่ารายงานเป็นการนำเสนอเรื่องราวทางวิชาการซึ่งเป็นผลจากการศึกษาค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีระบบ มีการวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และอ้างอิงหลักฐานที่มาอย่าง มีหลักเกณฑ์ แล้วนำมาเรียบเรียงอย่างมีขั้นตอน และเขียนหรือพิมพ์ให้ถูกต้องตามแบบแผนที่กำหนดถือว่า รายงานเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลการศึกษา

ประเภทของรายงาน

รายงานโดยทั่ว ๆ ไป แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. รายงานทั่วไป
2. รายงานทางวิชาการ

1. รายงานทั่วไป

เป็นรายงานที่เสนอข้อเท็จจริงในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวกับองค์การสถาบันหรือข้อคิดเห็นของบุคคล ความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ สถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งได้ดำเนินการไปแล้ว หรือกำลังดำเนินการอยู่ หรือจะดำเนินการต่อไปเพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทราบ ได้แก่

1.1 รายงานในโอกาสต่างๆ เช่น รายงานแสดงผลงาน เป็นรายงานซึ่งพนักงาน เจ้าหน้าที่รายงานผลการปฏิบัติงานต่อผู้บังคับบัญชา ผู้ร่วมงานหรือผู้สนใจทราบ ข้อเขียนที่เป็นคำกล่าวรายงานในพิธีเปิด-ปิดการอบรมสัมมนา การแข่งขันกีฬา การประกวด ฯลฯ เป็นการรายงาน

ให้ทราบถึงความเป็นมาของงาน การดำเนินงาน ผู้ร่วมงาน กำหนดระยะเวลาของงาน และลงท้ายด้วยการเชิญประธานในพิธีกล่าวเปิดหรือปิดงาน

1.2 รายงานการประชุม เป็นคำนามแปลว่า รายละเอียดหรือสาระของการประชุมที่จดไว้เป็นทางการ เป็นการบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่องค์ประชุมกล่าวถึงตั้งแต่เริ่มประชุมจนสิ้นสุดการประชุม และต้องนำรายงานนี้เสนอให้ที่ประชุมรับรองในการประชุมครั้งต่อไป รายงานการประชุมเป็นเอกสารที่ใช้อ้างอิงได้จึงต้องใช้ภาษาเป็นทางการ กระชับ รัดกุม และชัดเจน

1.3 รายงานข่าว คือ การรายงาน โดยใช้วิธีเขียนหรือพูด เพื่อรายงานเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้รายงานได้แก่ นักหนังสือพิมพ์ นักจัดรายการวิทยุ ผู้ประกาศข่าวทางโทรทัศน์ ฯลฯ

1.4 รายงานเหตุการณ์ เป็นรายงานซึ่งเจ้าพนักงานผู้มีหน้าที่รับผิดชอบเป็นผู้รายงานเพื่อบอกเรื่องราวเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นอยู่หรือเกิดขึ้นในขณะนั้นเสนอต่อผู้บังคับบัญชาหรือผู้เกี่ยวข้องทราบ ได้แก่ รายงานการอยู่เวรรักษาการณ์ รายงานอุบัติเหตุรถชนกัน รายงานเกิดเหตุเพลิงไหม้ เป็นต้น ซึ่งส่วนมากเป็นการเขียนรายงานอย่างสั้น เป็นการเขียนที่เน้นข้อเท็จจริง และความถูกต้องของข้อมูล ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาทางการหรือถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ กระชับ ชัดเจน ตรงประเด็น และคงเส้นคงวา

2. รายงานทางวิชาการ

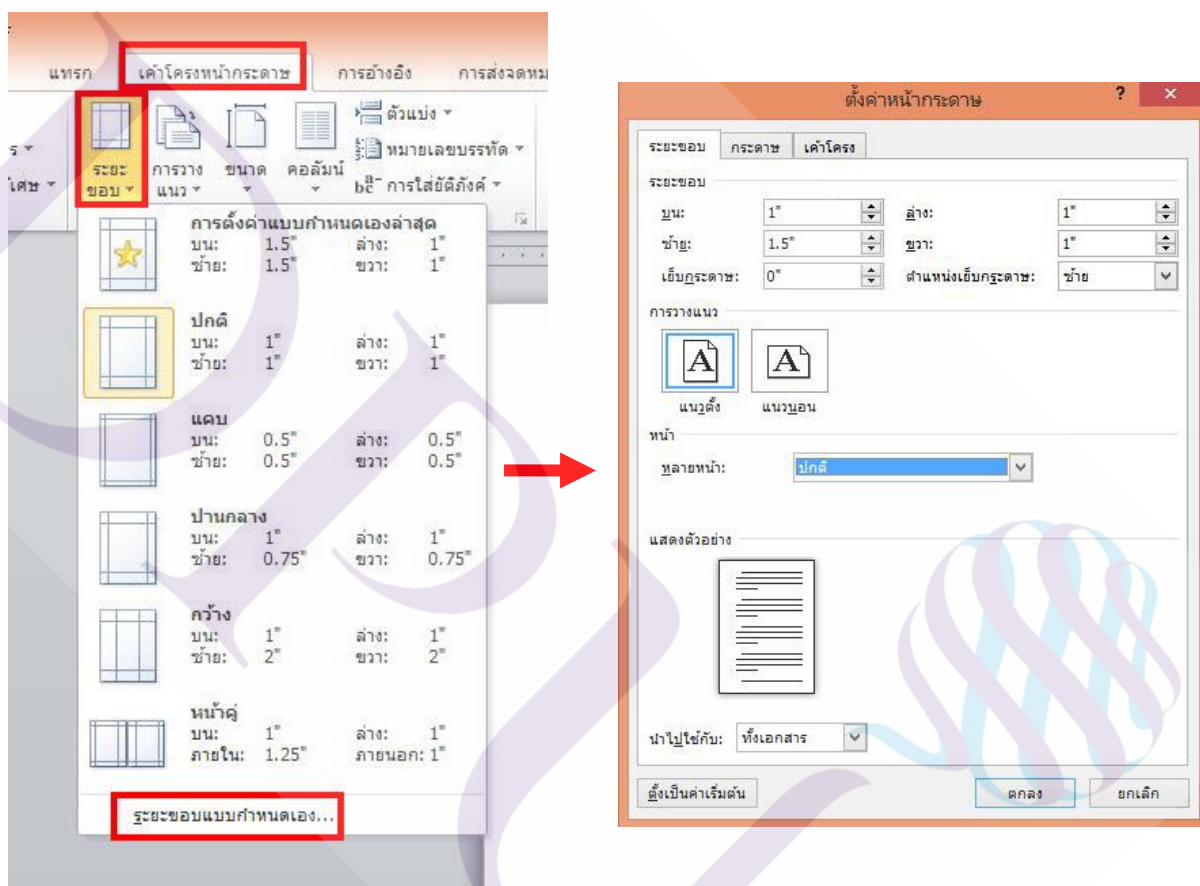
รายงานผลของการศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งมุ่งเสนอผลที่ได้ตามความเป็นจริงซึ่งต้องทำตามขั้นตอน มีระบบ มีระเบียบแบบแผนที่เป็นสากล โดยมีหลักฐานและการอ้างอิงประกอบแล้วเขียนหรือพิมพ์ให้ถูกต้องตามรูปแบบที่สถาบันนั้น ๆ กำหนด และถือว่ารายงานเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลการเรียนการสอนของวิชานั้น ๆ ด้วย

ใบความรู้ที่ 8

เรื่อง การสร้างงานนำเสนอด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด

การสร้างงานนำเสนอด้วยไมโครซอฟต์เวิร์ด มีวิธีการ ดังนี้

1. เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด ตามขั้นตอนที่เรียนไปแล้ว
2. คลิกคำสั่ง **เค้าโครงหน้ากระดาษ** แล้วคลิก **ระยะขอบ** จากนั้นคลิก **ระยะขอบแบบกำหนดเอง** จะปรากฏหน้าต่าง **ตั้งค่านำกระดาษ**




จากนั้นตั้งค่านำกระดาษตามความเหมาะสม หรือตั้งค่าตามตัวอย่าง

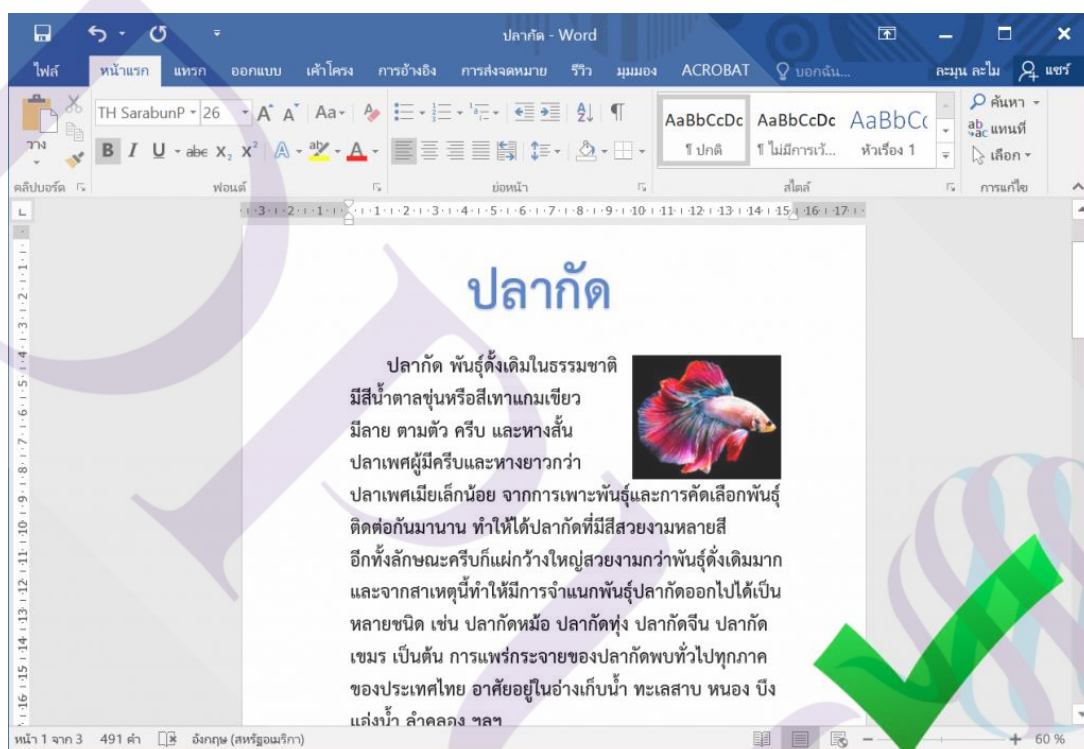
บน : 1 นิ้ว
 ล่าง : 1 นิ้ว
 ซ้าย : 1.5 นิ้ว
 ขวา : 1 นิ้ว

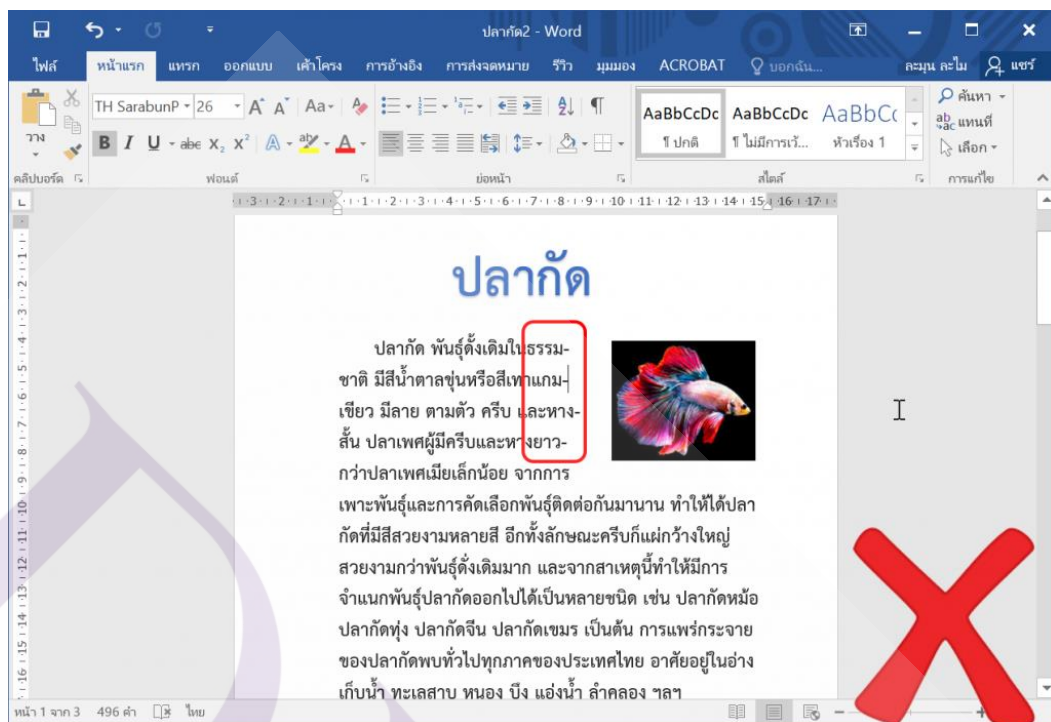
เลือกการวางแนวเป็น **แนวตั้ง** เลือกหน้าเป็น **ปกติ** และแสดงตัวอย่างนำไปใช้กับ : เลือก **ทั้งเอกสาร** แล้วคลิก **ตกลง**

เราควรตั้งค่าหน้ากระดาษก่อนพิมพ์รายงานเพื่อให้รายงานมีความสวยงาม

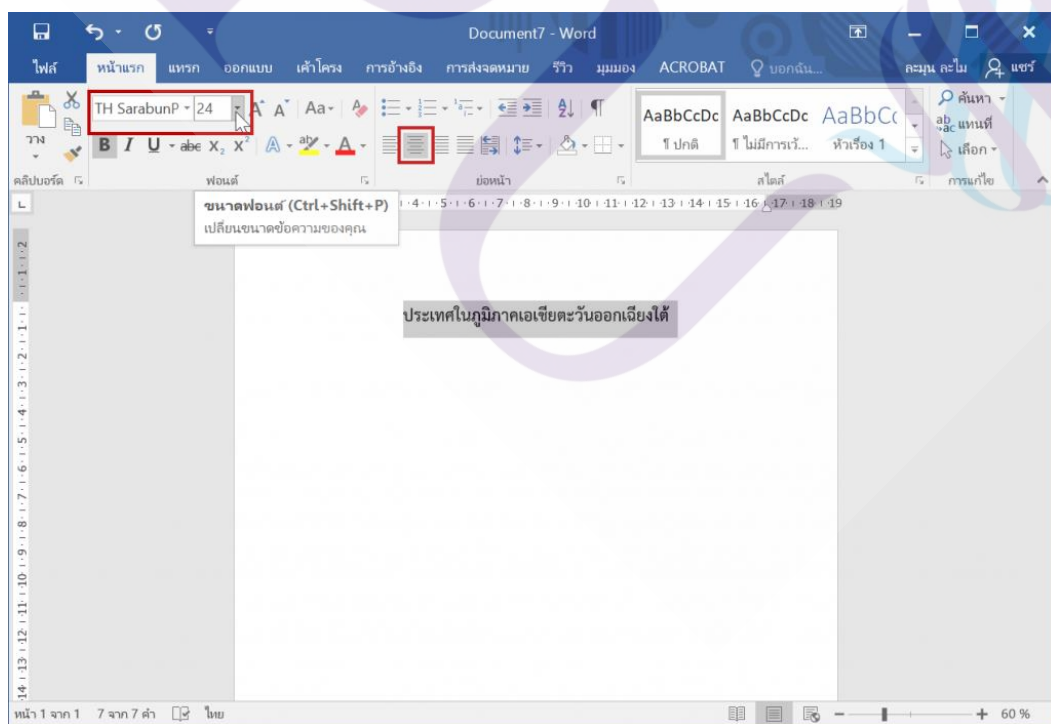
3. พิมพ์รายงานตามความต้องการ โดยมีข้อปฏิบัติ ดังนี้

(1) คลิกเครื่องมือ  จัดชิดซ้าย และเมื่อพิมพ์ข้อความแล้ว ข้อความหรือประโยคที่ไม่สามารถอยู่ในบรรทัดเดียวกันได้ โดยปกติโปรแกรมจะตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่โดยอัตโนมัติ โดยที่เราไม่ต้องกดโปรแกรม Enter แต่ถ้าตัดคำอัตโนมัติ แล้วเกิดการฉีกคำเราสามารถแก้ไขโดยการกดแป้น Enter เพื่อขึ้นบรรทัดใหม่ในการพิมพ์ข้อความ คำที่เป็นคำเดียวกันควรจัดให้อยู่ในบรรทัดเดียวกัน ไม่ควรฉีกคำ หรือใช้เครื่องหมายยัติภังค์ (-)

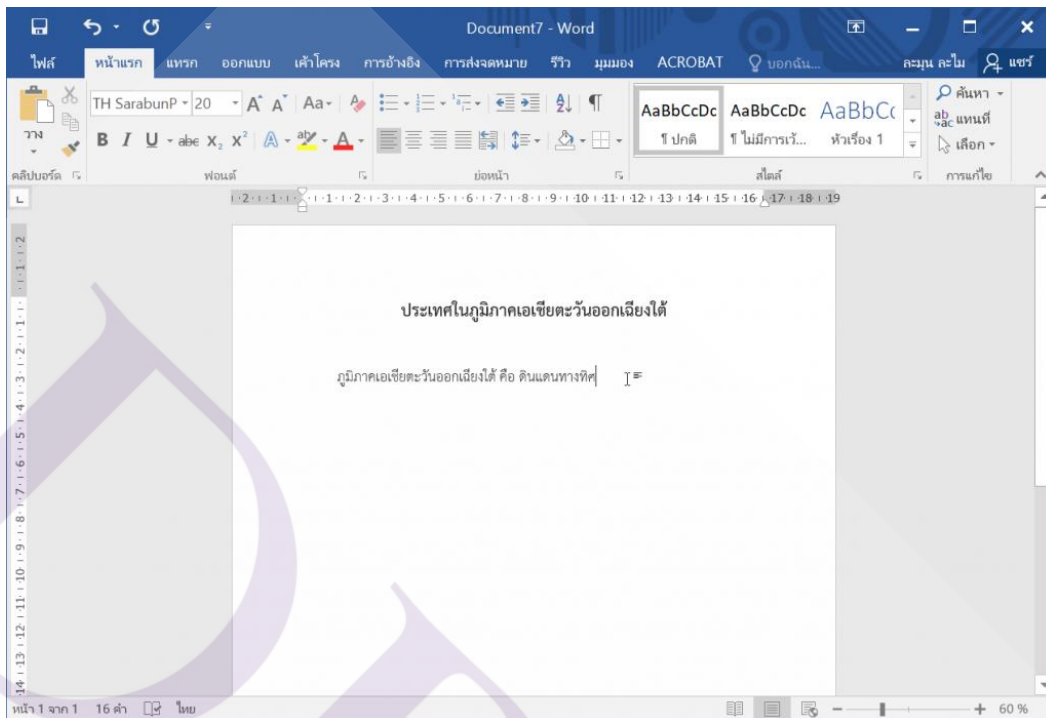




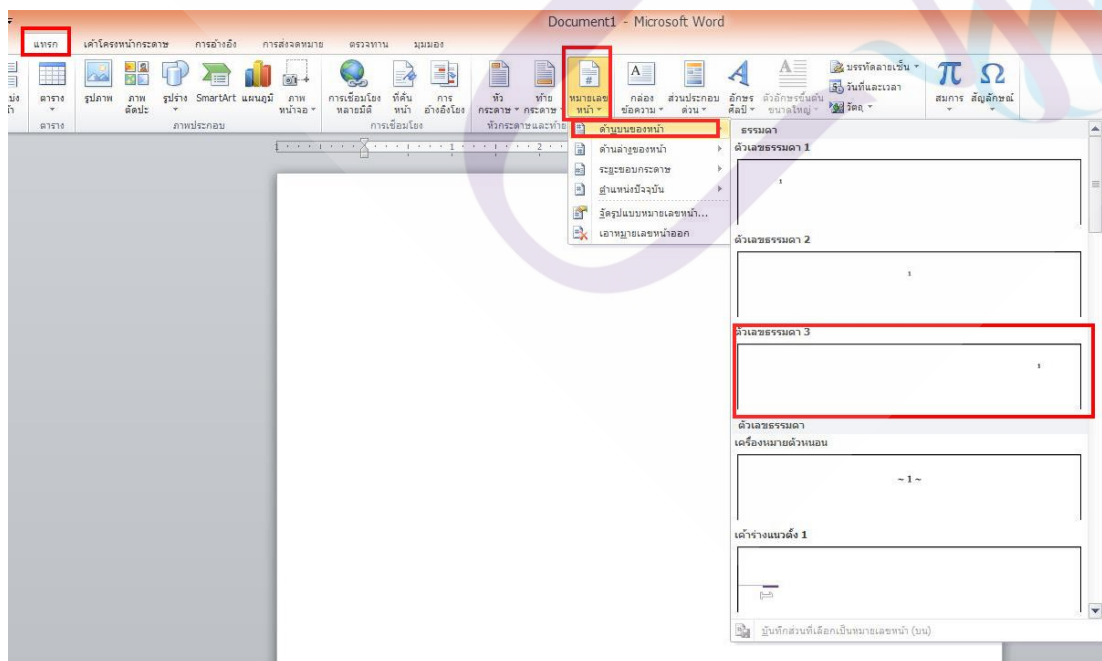
(2) พิมพ์หัวข้อใหญ่แล้วจัดไว้ตรงกลาง โดยใช้ขนาดตัวอักษรขนาดใหญ่กว่าตัวอักษรที่เป็นเนื้อหาประมาณ 2 พอยต์ หรือตามความเหมาะสม และพิมพ์เป็นตัวหนาเพื่อให้เห็นชัดเจน หรืออาจใช้ WordArt



(3) การย่อหน้า ให้พิมพ์ย่อหน้าเข้ามา กดปุ่ม Tab แล้วจึงพิมพ์ข้อความ โดยเว้นวรรคตอนของข้อความให้เหมาะสม



(4) พิมพ์เลขหน้าของรายงาน โดยคลิกคำสั่ง แทรก >คลิกหมายเลขหน้า จะปรากฏหน้าต่าง หมายเลขหน้า จากนั้นเลือกด้านบนของหน้า แล้วเลือก ตัวเลขธรรมชาติ รูปแบบลำดับเลขหน้า จะปรากฏเลขหน้าในเอกสารตามรูปแบบและตำแหน่งที่ตั้งไว้



(5) การแทรกภาพหรือตารางเพื่อประกอบเนื้อหาของรายงาน ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนการแทรกรูปภาพที่ได้เรียนมาแล้ว

(6) พิมพ์รายงานให้สมบูรณ์ ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังนี้



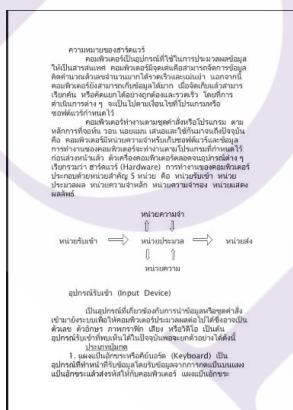
ปกหน้า



คำนำ

สารบัญ	
ปกหน้า	iii
คำนำ	iv
สารบัญ	v
เนื้อหา	vi
บรรณานุกรม	vii
ปกหลัง	viii
บทนำ	ix
บทที่ 1	x
บทที่ 2	xi
บทที่ 3	xii
บทที่ 4	xiii
บทที่ 5	xiv
บทที่ 6	xv
บทที่ 7	xvi
บทที่ 8	xvii
บทที่ 9	xviii
บทที่ 10	xix
บทที่ 11	xx
บทที่ 12	xxi
บทที่ 13	xxii
บทที่ 14	xxiii
บทที่ 15	xxiv
บทที่ 16	xxv
บทที่ 17	xxvi
บทที่ 18	xxvii
บทที่ 19	xxviii
บทที่ 20	xxix
บทที่ 21	xxx
บทที่ 22	xxxi
บทที่ 23	xxxii
บทที่ 24	xxxiii
บทที่ 25	xxxiv
บทที่ 26	xxxv
บทที่ 27	xxxvi
บทที่ 28	xxxvii
บทที่ 29	xxxviii
บทที่ 30	xxxix
บทที่ 31	xxx
บทที่ 32	xxli
บทที่ 33	xxlii
บทที่ 34	xxliii
บทที่ 35	xxliv
บทที่ 36	xxlv
บทที่ 37	xxlvi
บทที่ 38	xxlvii
บทที่ 39	xxlviii
บทที่ 40	xxlviii
บทที่ 41	xxli
บทที่ 42	xxli
บทที่ 43	xxli
บทที่ 44	xxli
บทที่ 45	xxli
บทที่ 46	xxli
บทที่ 47	xxli
บทที่ 48	xxli
บทที่ 49	xxli
บทที่ 50	xxli
บทที่ 51	xxli
บทที่ 52	xxli
บทที่ 53	xxli
บทที่ 54	xxli
บทที่ 55	xxli
บทที่ 56	xxli
บทที่ 57	xxli
บทที่ 58	xxli
บทที่ 59	xxli
บทที่ 60	xxli
บทที่ 61	xxli
บทที่ 62	xxli
บทที่ 63	xxli
บทที่ 64	xxli
บทที่ 65	xxli
บทที่ 66	xxli
บทที่ 67	xxli
บทที่ 68	xxli
บทที่ 69	xxli
บทที่ 70	xxli
บทที่ 71	xxli
บทที่ 72	xxli
บทที่ 73	xxli
บทที่ 74	xxli
บทที่ 75	xxli
บทที่ 76	xxli
บทที่ 77	xxli
บทที่ 78	xxli
บทที่ 79	xxli
บทที่ 80	xxli
บทที่ 81	xxli
บทที่ 82	xxli
บทที่ 83	xxli
บทที่ 84	xxli
บทที่ 85	xxli
บทที่ 86	xxli
บทที่ 87	xxli
บทที่ 88	xxli
บทที่ 89	xxli
บทที่ 90	xxli
บทที่ 91	xxli
บทที่ 92	xxli
บทที่ 93	xxli
บทที่ 94	xxli
บทที่ 95	xxli
บทที่ 96	xxli
บทที่ 97	xxli
บทที่ 98	xxli
บทที่ 99	xxli
บทที่ 100	xxli

สารบัญ



เนื้อหา



บรรณานุกรม



ปกหลัง

(7) พิมพ์รายงานออกทางเครื่องพิมพ์ แล้วเย็บเล่มให้เรียบร้อย

ภาคผนวก ค
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องไมโครซอฟต์เวิร์ด (ก่อนเรียน/Pretest)





คำชี้แจง ข้อทดสอบชุดนี้มี 20 ข้อ คะแนน 20 คะแนน เวลา 15 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✕ คำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ลงในช่องตัวอักษร ก ข ค ง

1. การเรียกใช้ไมโครซอฟต์เวิร์ดจากไอคอนกับปุ่มสตาร์ทเหมือนกันอย่างไร

- ต้องใช้คำสั่งจากปุ่มสตาร์ทเหมือนกัน
- สั่งงานได้จากการดับเบิลคลิก เหมือนกัน
- สามารถเลือกคำสั่งไอพ่นจากเมนูลัดได้เหมือนกัน
- ปรากฏหน้าต่างโปรแกรมในขั้นตอนสุดท้าย เหมือนกัน

2. ส่วนประกอบใดที่รวมคำสั่งการใช้งานทั้งหมดของ ไมโครซอฟต์เวิร์ด

- 
- 
- 
- 

3. คำสั่งใดที่ไมโครซอฟต์เวิร์ดจะดำเนินการให้ อัตโนมัติเมื่อเรียกใช้โปรแกรม

- การบันทึกไฟล์งาน
- การสร้างเอกสารเปล่า
- การเรียกใช้ไฟล์งานเดิม
- การพิมพ์เอกสารเดิมที่เคยบันทึกไว้

4. ข้อใดหมายถึงภาพตัดปะ

- ภาพที่บันทึกไว้ในแผ่นซีดี
- ภาพที่บันทึกไว้ในหน่วยความจำหลัก
- ภาพที่ดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ต
- ภาพที่อยู่ในคลังภาพของไมโครซอฟต์เวิร์ด

5. ไอคอนบันทึกไฟล์งานบนแถบเมนูด่วนของไมโครซอฟต์เวิร์ดมีรูปแบบเหมือนสื่อบันทึกข้อมูลประเภทใด

- ก. แผ่นซีดี
- ข. ฮาร์ดดิสก์
- ค. แผ่นดิสเกตต์
- ง. ยูเอสบีแฟลชไดรฟ์

6. ข้อใดคือลักษณะของข้อความที่ได้จากการใช้คำสั่ง *I* บนแถบเมนู

- ก. คอมพิวเตอร์
- ข. คอมพิวเตอร์
- ค. คอมพิวเตอรื
- ง. คอมพิวเตอรื

7. การลบข้อความในเอกสาร จะต้องใช้ปุ่มใดบน คีย์บอร์ด

- | | | | |
|----|---|----|--|
| ก. |  | ข. |  |
| ค. |  | ง. |  |

8. คอมพิวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ|

ข้อใดคือข้อความที่ได้จากการกดแป้นแบ็กสเปซ 3 ครั้ง หลังเคอร์เซอร์

- ก. คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ข. คอมพิวเตอร์ คือ โนเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ค. คอมพิวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ง. พิวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศข้อมูล

9. การแทรกรูปภาพประเภทใดที่ไม่ต้องเลือกจากแผ่นซีดี

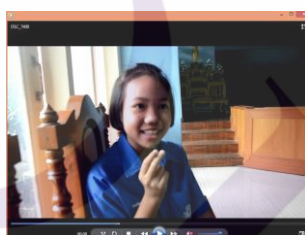
ก.



ข.



ค.



ง.



10. “ฟ้าต้องการแทรกภาพถ่ายของตนเอง” ฟ้าต้องปฏิบัติอย่างไร

- คลิกขวาที่พื้นที่ใช้งาน เลือกรูปภาพจากแฟ้ม แล้วดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า
- คลิกที่แทรกบนแถบเมนู เลือกรูปภาพเลือกจากแฟ้ม แล้วดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า
- ดับเบิลคลิกที่วัตถุบนพื้นที่ใช้งาน คลิกที่เปลี่ยนในหน้าต่างแทรกวัตถุ แล้วดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า
- คลิกที่แทรกบนแถบเมนู เลือกรูปภาพ เลือกภาพตัดปะ พิมพ์ชื่อไฟล์ คลิกค้นหา และดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า

16. ข้อมูลใดไม่นิยมแสดงไว้ในนามบัตร

- ก. วันเกิด
ข. เบอร์โทรศัพท์
ค. ชื่อและนามสกุล
ง. ตำแหน่งหน้าที่การทำงาน

17. ใครควรสร้างบัตรอวยพรมากที่สุด

- ก. ดั่งต้องการแนะนำตนเองกับคนแปลกหน้า
ข. เด่นต้องการแจ้งกำหนดการประชุมประจำปี
ค. คาดต้องการแสดงความดีใจกับเพื่อนที่จบการศึกษา
ง. ดวงต้องการสรุปผลงานของตนเองทั้งหมด เสนอต่อหัวหน้า

18.  ผู้สร้างควรนำเสนอข้อมูลส่วน ใหญ่ของบัตรอวยพรรูปแบบพับ ครึ่ง แนวนอนไว้ในตำแหน่งใด

2. ด้านหลัง	3. ด้านในบน
1. ด้านหน้า	4. ด้านในล่าง

- ก. 2
ข. 1
ค. 3
ง. 4

19. การสร้างผลงานใดตัวอักษรที่นำเสนอจะต้องมี ขนาดใหญ่กว่าผลงานประเภทอื่น ๆ

- ก. รายงาน
ข. นามบัตร
ค. ใบประกาศ
ง. บัตรอวยพร

20. นักเรียนไม่ควรปฏิบัติตามผู้ใด

- ก. นำนำข้อมูลของผู้อื่นมาทำรายงาน
ข. ดินแทรกรูปภาพของตนเองไว้ในนามบัตร
ค. พ้าทำสำเนาใบประกาศรับสมัครงานจำนวนมาก
ง. ลมสร้างบัตรอวยพร โดยใช้กลอนแปดนำเสนอข้อมูล

เฉลยคำตอบ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องไมโครซอฟต์เวิร์ด (ก่อนเรียน/Pretest)

ข้อที่	คำตอบ	ข้อที่	คำตอบ
1	ง	11	ก
2	ก	12	ข
3	ก	13	ค
4	ง	14	ค
5	ค	15	ค
6	ค	16	ก
7	ค	17	ค
8	ค	18	ง
9	ก	19	ค
10	ข	20	ก

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องไมโครซอฟต์เวิร์ด (หลังเรียน/Posttest)

คำชี้แจง ข้อทดสอบชุดนี้มี 20 ข้อ คะแนน 20 คะแนน เวลา 15 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✕ คำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ลงในช่องตัวอักษร ก ข ค ง

1. นักเรียนไม่ควรปฏิบัติตามผู้ใด

- ก. นำนำข้อมูลของผู้อื่นมาทำรายงาน
- ข. ดินແຫຼກຮູບຮ່າງຂອງຕົນເອງໄວ້ໃນນາມບັດຮ
- ค. ฟ้าทำสำเนาใบประกาศรับสมัครงานจำนวนมาก
- ง. ลมสร้างบัตรอวยพรโดยใช้กลอนแปดนำเสนอข้อมูล

2. การสร้างผลงานใดตัวอักษรที่นำเสนอจะต้องมีขนาดใหญ่กว่าผลงานประเภทอื่น ๆ

- ก. รายงาน
- ข. นามบัตร
- ค. ใบประกาศ
- ง. บัตรอวยพร

3. ข้อใดหมายถึงภาพตัดปะ

- ก. ภาพที่บันทึกไว้ในแผ่นซีดี
- ข. ภาพที่บันทึกไว้ในหน่วยความจำหลัก
- ค. ภาพที่ดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ต
- ง. ภาพที่อยู่ในคลังภาพของไมโครซอฟต์เวิร์ด

4. ใครควรสร้างบัตรอวยพรมากที่สุด

- ก. ดั่งต้องการแนะนำตนเองกับคนแปลกหน้า
- ข. เค้นต้องการแจ้งกำหนดการประชุมประจำปี
- ค. ดาต้องการแสดงความดีใจกับเพื่อนที่จบการศึกษา
- ง. ดวงต้องการสรุปผลงานของตนเองทั้งหมดเสนอต่อหัวหน้า

5. นามบัตรมีลักษณะคล้ายสิ่งใดมากที่สุด


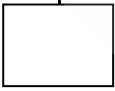
- ก. รายงาน
ข. ทะเบียนบ้าน
ค. บัตรประชาชน
ง. ใบประกาศนียบัตร

6. ขั้นตอนแรกของการสร้างนามบัตร บัตรอวยพรและใบประกาศคือข้อใด

- ก. การตั้งค่าน้ำกระดาษ
ข. การสร้างกล่องข้อความ
ค. การร่างแบบผลงานก่อนการสร้างจริง
ง. การกำหนดรูปแบบของผลงานที่พื้นที่ใช้งาน

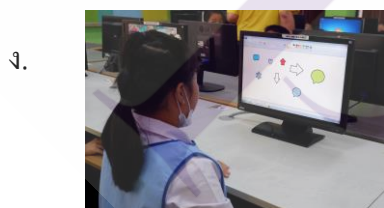
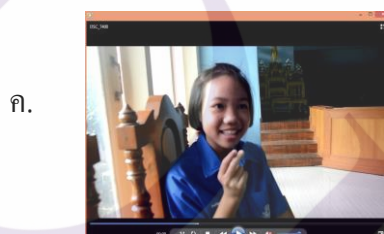
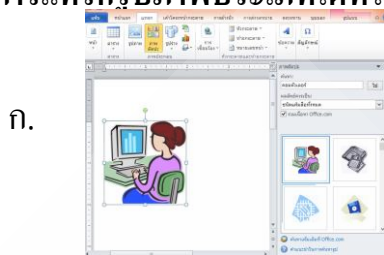
7. การลบข้อความในเอกสาร จะต้องใช้ปุ่มใดบน คีย์บอร์ด

- ก.  ข. 
ค.  ง. 

8.   ข้อใดคือประโยชน์ของปุ่มสีเขียวที่อยู่ด้านบนของวัตถุที่ใช้ในไมโครซอฟต์เวิร์ด

- ก. ช่วยหมุนวัตถุ
ข. ช่วยเปลี่ยนสีวัตถุ
ค. ช่วยเปลี่ยนขนาดวัตถุ
ง. ช่วยแสดงสถานะวัตถุ

9. การแทรกรูปภาพประเภทใดที่ไม่ต้องเลือกจากแผ่นซีดี



10. “ฟ้าต้องการแทรกภาพถ่ายของตนเอง” ฟ้าต้องปฏิบัติอย่างไร

- ก. คลิกขวาที่พื้นที่ใช้งาน เลือกรูปภาพจากแฟ้ม แล้วดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า
- ข. คลิกที่แทรกบนแถบเมนู เลือกรูปภาพเลือกจากแฟ้ม แล้วดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า
- ค. ดับเบิลคลิกที่วัตถุบนพื้นที่ใช้งาน คลิกที่เปลี่ยนในหน้าต่างแทรกวัตถุ แล้วดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า
- ง. คลิกที่แทรกบนแถบเมนู เลือกรูปภาพ เลือกภาพตัดปะ พิมพ์ชื่อไฟล์ คลิกค้นหา และดับเบิลคลิกที่ภาพถ่ายของฟ้า

11. คอมพิวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อใดคือข้อความที่ได้จากการกดแป้นแบ็กสเปซ 3 ครั้ง หลังเคอร์เซอร์

- ก. คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ข. คอมพิวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ค. คอมพิวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ง. พีวเตอร์ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศข้อมูล

12. ข้อมูลใดไม่นิยมแสดงไว้ในนามบัตร

- ก. วันเกิด
- ข. เบอร์โทรศัพท์
- ค. ชื่อและนามสกุล
- ง. ตำแหน่งหน้าที่การทำงาน

13. ข้อใดไม่สามารถตั้งค่าในตารางของ ไมโครซอฟต์เวิร์ดได้

- ก. เปลี่ยนสีของเส้นตาราง
- ข. เปลี่ยนเส้นตารางเป็นเส้นปะ
- ค. เปลี่ยนเส้นตารางเป็นเส้น โค้ง
- ง. เปลี่ยนขนาดความหนาของเส้นตาราง

14. ข้อใดคือลักษณะของข้อความที่ได้จากการใช้คำสั่ง I บนแถบเมนู

- ก. คอมพิวเตอร์
- ข. คอมพิวเตอร์
- ค. คอมพิวเตอร์
- ง. คอมพิวเตอร์

15. ไอคอนบันทึกไฟล์งานบนแถบเมนูด่วนของไมโครซอฟต์เวิร์ดมีรูปแบบเหมือนสื่อ

บันทึกข้อมูลประเภทใด

- ก. แผ่นซีดี
- ข. ฮาร์ดดิสก์
- ค. แผ่นดิสเกตต์
- ง. ยูเอสบีแฟลชไดรฟ์

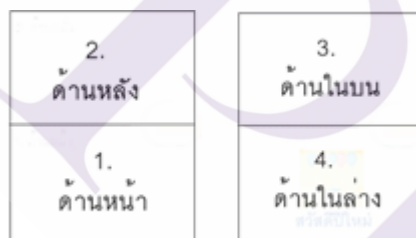
16. ข้อใดคือข้อดีของการพิมพ์ตัวอักษรไว้ในกล่องข้อความ

- ก. สามารถเปลี่ยนสีตัวอักษรได้
- ข. สามารถเลื่อนตัวอักษรไปมาได้
- ค. สามารถบอกที่มาของตัวอักษรได้
- ง. สามารถเชื่อมโยงเป็นไฮเปอร์เท็กซ์ได้

17. คำสั่งใดที่ไมโครซอฟต์เวิร์ดจะดำเนินการให้อัตโนมัติเมื่อเรียกใช้โปรแกรม





- ก. การบันทึกไฟล์งาน
- ข. การสร้างเอกสารเปล่า
- ค. การเรียกใช้ไฟล์งานเดิม
- ง. การพิมพ์เอกสารเดิมที่เคยบันทึกไว้

18.  ผู้สร้างควรนำเสนอข้อมูลส่วนใหญ่ของบัตรอวยพรรูปแบบพับครึ่ง
แนวนอนไว้ในตำแหน่งใด



- ก. 2
- ข. 1
- ค. 3
- ง. 4

19. ส่วนประกอบใดที่รวมคำสั่งการใช้งานทั้งหมดของ ไมโครซอฟต์เวิร์ด

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

20. การเรียกใช้ไมโครซอฟต์เวิร์ดจากไอคอนกับปุ่มสตาร์ทเหมือนกันอย่างไร

- ก. ต้องใช้คำสั่งจากปุ่มสตาร์ทเหมือนกัน
- ข. สั่งงานได้จากการดับเบิลคลิกเหมือนกัน
- ค. สามารถเลือกคำสั่งโอเพนจากเมนูถัดได้เหมือนกัน
- ง. ปรากฏหน้าต่างโปรแกรมในขั้นตอนสุดท้ายเหมือนกัน



เฉลยคำตอบ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องไมโครซอฟต์เวิร์ด (หลังเรียน/Posttest)

ข้อที่	คำตอบ	ข้อที่	คำตอบ
1	ก	11	ก
2	ค	12	ก
3	ง	13	ค
4	ค	14	ค
5	ค	15	ค
6	ค	16	ข
7	ค	17	ก
8	ก	18	ง
9	ก	19	ก
10	ข	20	ง

ภาคผนวก ง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียน
การสอนทักษะปฏิบัติของชมพู่ชั้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของชิมพ์ชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียน ขอความร่วมมือจากนักเรียนให้ตอบตามความเป็นจริง เนื่องจากข้อมูลของนักเรียนมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ และคำตอบไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อนักเรียน
2. แบบสอบถามความพึงพอใจมีทั้งหมด 2 ส่วน
 - ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
 - ส่วนที่ 2 ข้อคำถามวัดความพึงพอใจ
3. โปรดกรอกข้อความลงในช่องว่างให้ครบทุกช่อง
4. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดในช่วงระดับความคิดเห็น ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้
 - 5 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มากที่สุด
 - 4 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก
 - 3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง
 - 2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย
 - 1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อยที่สุด

ขอขอบคุณ

นายเพชร สถิตย์พงษ์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

() ชาย () หญิง

ส่วนที่ 2 ข้อคำถามวัดความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
ด้านครูผู้สอน						
1. มีการเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนการสอน						
2. ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานด้วยตนเอง						
3. ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะปฏิบัติ						
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
1. กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ สนุกกับการเรียน						
2. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยฝึกปฏิบัติได้มาก						
3. ช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มของนักเรียน						
ด้านสื่อการเรียนรู้						
1. เนื้อหาในวัสดุทัศนชัดเจนและเข้าใจง่าย						
2. สื่อในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ สามารถเข้าใจง่าย						
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
1. ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปปรับใช้ได้						
2. สามารถนำความรู้และการฝึกที่ได้รับไปพัฒนาความคิดริเริ่มได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ
ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน
และตัวอย่างผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน





รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 1
กิจกรรมการเรียนการสอน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 2
กิจกรรมการเรียนการสอน



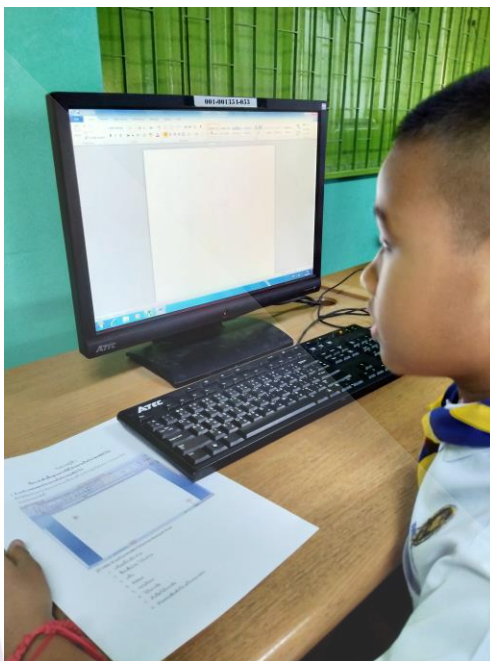
รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 3 กิจกรรมการเรียนการสอน



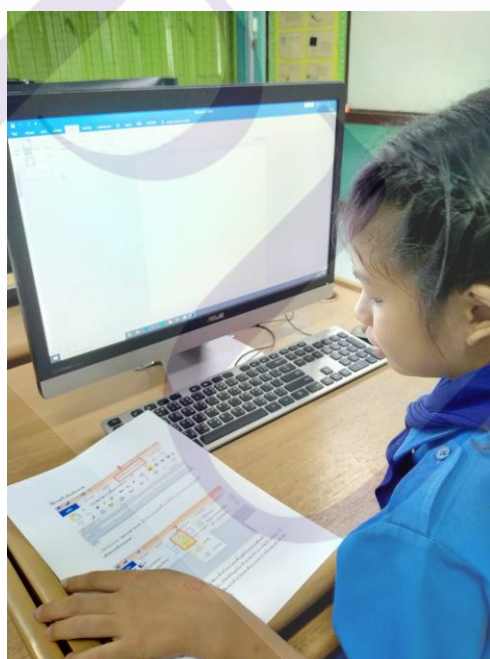
รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 4 กิจกรรมการเรียนการสอน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 5 กิจกรรมการเรียนการสอน

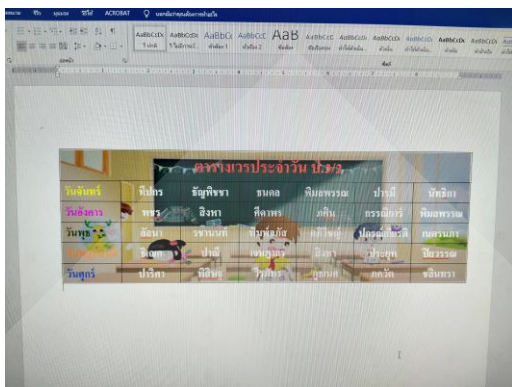


รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 6 กิจกรรมการเรียนการสอน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 7 กิจกรรมการเรียนการสอน

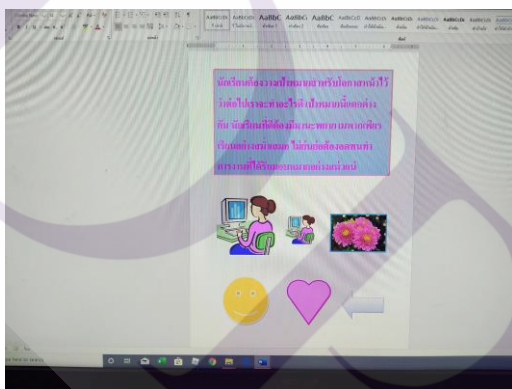
รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 1 – 7 กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน เรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 8
ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 9
ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



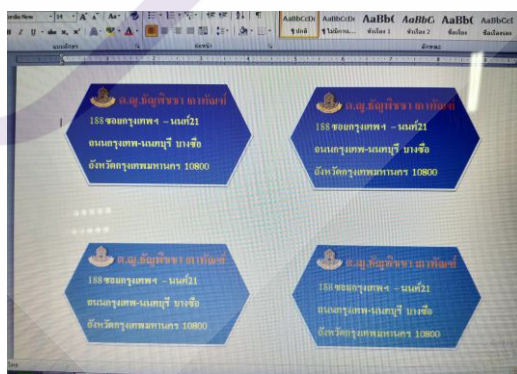
รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 10
ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



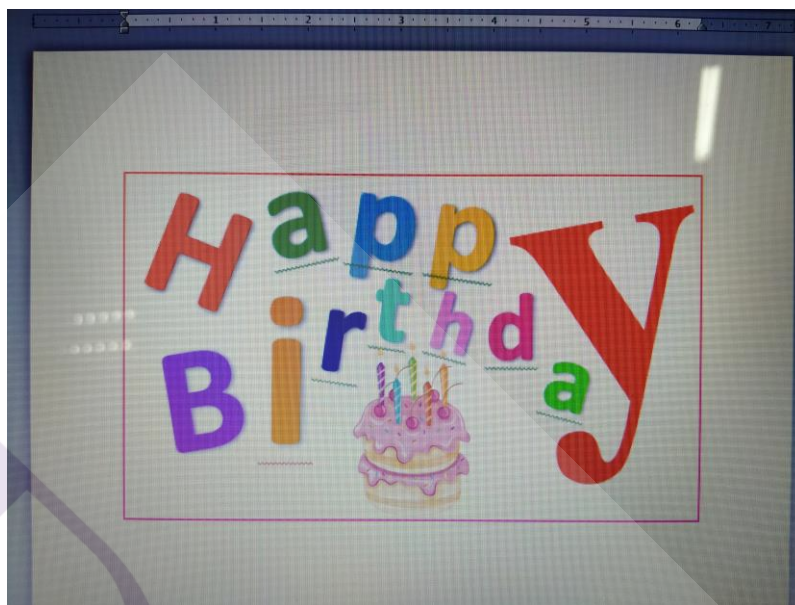
รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ภาพที่ 11
ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 12
ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 13
ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 14 ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน



รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 15 ผลงานจากความคิดริเริ่มของนักเรียน

รูปภาพ ภาคผนวก ฉ ที่ 8 – 15 ผลงานนักเรียนจากการพัฒนาความคิดริเริ่มในงานคอมพิวเตอร์
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ด

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นายเพชร สถิตย์พงษ์

ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ. 2549

ศิลปศาสตร์บัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาบรรณารักษศาสตร์
และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ครูประจำวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับประถมศึกษา

โรงเรียนวัดเวตวันธรรมมาวาส

