

ชื่อเรื่อง รายงานการใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว  
ด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชื่อผู้ศึกษาค้นคว้า นายสุริยันต์ แก้วชนะ

ปีการศึกษา 2559

## บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 3) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนกระสังพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32 จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 2) คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 3) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test

### ผลการศึกษาพบว่า

1. บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.59/82.80 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีค่าเท่ากับ 0.6935 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 69.35
4. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  =4.26)