

ดวงนภา สิงห์พันธุ์. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีศา จรดล ค.ค. (หลักสูตรและการสอน)

ประธานกรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกพร จาริก ScEdD (การศึกษาวิทยาศาสตร์)

กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะพานเหล็กวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 1 ห้องเรียน จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ชุด 7 แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 82.47/81.05 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

Duangnapa Singhapun. (2014). **The Development of Social Network Learning Activities Based on Constructivist on the Title Logo Language Program writing for Mattayomsuksa III Students.** Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi : Rambhai Barni Rajabhat University.

Thesis Advisors

Assistant Professor Pawarisa Jaradon Ph.D. (Curriculum and Instruction)	Chaiman
Assistant Professor Kanokporn Jarik ScEdD. (Science Education)	Member

Abstract

The major proposes of this research study were : 1) to investigate the efficiency of The Development of Social Network Learning Activities Based on Constructivist on the Title Logo Language Program writing for Mattayomsuksa III Students, 2) to compare the achievement before and after classes that used The Development of Social Network Learning Activities Based on Constructivist on the Title Logo Language Program writing for Mattayomsuksa III Students and 3) to investigate the satisfaction level of The Development of Social Network Learning Activities Based on Constructivist on the Title Logo Language Program writing for Mattayomsuksa III Students. The samples were obtained 19 Matthayomsuksa III students who stuiued in the second semester of the academic year 2013 at Sapanluakwittayakom School. The research instruments were : 1) 3 packages and 7 lesson plans of The Development of Social Network Learning Activities Based on Constructivist on the Title Logo Language Program writing for Mattayomsuksa III Students, 2) the achievement test and 3) the satisfaction test. The statistic employed for analysis were mean, percentage, standard deviation, and t-test dependent.

The results of the study were as follows : 1) the effectiveness of The Development of Social Network Learning Activities Based on Constructivist on the Title Logo Language Program writing for Mattayomsuksa III Students was 82.47/81.05 which was higher than the standardized criteria of 80/80, 2) the students achievement test score were higher than before the experiment at the .05 level., 3) the students' level of satisfaction towards Learning Activities Package was at the high level.