



ชื่องานวิจัย การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา รายวิชา
คณิตศาสตร์ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3
โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นายยุทธพงษ์ ทองสุคำ

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา ก่อน - หลัง การใช้สื่อ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา เก็บข้อมูลด้วยการทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดย การหาประสิทธิภาพ นวัตกรรมตามเกณฑ์กำหนด E_1/E_2 และเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา ก่อนและหลังใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา โดยแปลความหมายตามค่าร้อยละ

ผลการวิจัยการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา รายวิชา คณิตศาสตร์ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ปรากฏว่า ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 89.33 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ 85.00 แสดงว่า นวัตกรรมการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช มีประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 89.33/85.00$ สูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้

การเปรียบเทียบผลพัฒนาทักษะการบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา ก่อนและหลังการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา รายวิชา คณิตศาสตร์ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการประเมินผ่านเกณฑ์ผลการเปรียบเทียบทักษะการบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา หลังใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบอกเวลาบนหน้าปัดนาฬิกาสูงกว่าก่อนใช้



การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง หนูห้อยสอแปรงฟัน เพื่อพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้อง
วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1
โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางสาวอิลฮามี่ อากาเซ็ง
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดการสอน เรื่อง หนูห้อยสอแปรงฟัน วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช และเพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้อง ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ก่อนและหลังการใช้ชุดการสอน เรื่อง หนูห้อยสอแปรงฟัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การปฏิบัติตนในการป้องกันโรคฟันผุ และแบบประเมินความสามารถในการแปรงฟันที่ถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา คือ ค่าร้อยละ (Percentage) จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 3 คน ด้วย วิธีการเลือกแบบเจาะจง ของนักเรียนที่มีปัญหาเรื่องการแปรงฟันไม่ถูกต้อง

ผลการวิจัยการพัฒนาชุดการสอน เรื่อง หนูห้อยสอแปรงฟัน เพื่อพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้อง วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ปรากฏว่าชุดการสอน เรื่องหนูห้อยสอแปรงฟัน ทำให้นักเรียนมีทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้อง อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 34 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.5 และการเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้อง ปรากฏว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้องหลังการใช้ชุดการสอนสูงกว่าก่อนใช้

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ชุดการสอน เรื่อง หนูห้อยสอแปรงฟัน เพื่อพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้องสามารถพัฒนาทักษะการแปรงฟันที่ถูกต้อง วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช





ชื่อเรื่อง : การพัฒนาสื่อประสมการบอกค่าของเงิน สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล

ชื่อผู้วิจัย : นางโสธยา ชูบัวทอง

ปีการศึกษา : 2566

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสื่อประสมการบอกค่าของเงินให้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และเพื่อเปรียบเทียบการบอกค่าของเงินก่อนและหลัง โดยใช้สื่อประสม สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2566 โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Samples) จำนวน 2 คน เนื่องจากเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะรู้จักเงิน แต่ไม่สามารถบอกค่าของเงินได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เครื่องมือวัด คือ แบบทดสอบการบอกค่าของเงิน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อประสม และแผนการจัดการเรียนรู้ การบอกค่าของเงิน การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน นำเสนอผลการวิจัยโดยใช้ตารางผลการศึกษาพบว่า

1. สื่อประสม ส่งเสริมความสามารถในการบอกค่าของเงิน สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นสื่อประสมที่มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เฉลี่ยเท่ากับ 93.33/95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. เปรียบเทียบความสามารถในการบอกค่าของเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยการใช้สื่อประสม ส่งเสริมความสามารถในการบอกค่าของเงิน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช





ชื่องานวิจัย การพัฒนาสื่อเกมออนไลน์ Wordwall ส่งเสริมความสามารถ
ในการจำชนิดของเงินของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล
จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางกฤษฎิยาพร คงช่วย
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสื่อเกมออนไลน์ Wordwall เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการจำชนิดของเงินของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ให้มี
ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำชนิดของเงิน ก่อน
และหลังใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้
ในการวิจัย คือ สื่อเกมออนไลน์ Wordwall) เก็บข้อมูลด้วยแบบทดสอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดย
ทดสอบหาประสิทธิภาพนวัตกรรมตามเกณฑ์กำหนด E1/E2 และเปรียบเทียบผลการพัฒนา
ความสามารถในการจำชนิดของเงิน ก่อนและหลังใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เก็บข้อมูลด้วย
การวิเคราะห์หาค่าร้อยละเพื่อเปรียบเทียบและหาผลการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและ
หลังการใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เรื่องชนิดและค่าของเงิน

ผลการวิจัยการพัฒนาสื่อเกมออนไลน์ Wordwall เรื่อง ชนิดและค่าของเงิน ของนักเรียนมี
ความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล
จังหวัดนครศรีธรรมราชปรากฏว่า สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เรื่องชนิดและค่าของเงิน
ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียน
นครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช มีประสิทธิภาพซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์
มาตรฐาน 94.95/97.5

ผลการเปรียบเทียบผลการพัฒนาสื่อความสามารถในการจำชนิดของเงิน ก่อนและหลังใช้
สื่อเกมออนไลน์ Wordwall สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล หลังใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall
สูงกว่าก่อนใช้

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการนำสื่อเกมออนไลน์ Wordwall น่าสนใจและเหมาะสมกับ
ความสามารถของนักเรียนสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของนักเรียนให้มี
พัฒนาการสูงขึ้น



ชื่อเรื่อง : การพัฒนาความสามารถการบอกค่าของเงิน โดยใช้สื่อประสม ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวอรพินท์ เกตุแก้ว

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถการบอกค่าของเงิน โดยใช้สื่อประสม ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล และ เปรียบเทียบความสามารถการบอกค่าของเงินก่อนและหลัง โดยใช้สื่อประสม สำหรับนักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Samples) ที่มีปัญหาเรื่อง การบอกค่าของเงิน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบทดสอบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อประสม ได้แก่ บัตรภาพ สื่อของจริง Power Point Youtube วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย นำเสนอผลโดยใช้ตารางเปรียบเทียบความสามารถในการบอกค่าของเงินด้วย The Wilcoxon Matched Pairs – Ranks Test

ผลการวิจัยการพัฒนาความสามารถการบอกค่าของเงิน โดยใช้สื่อประสม ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการบอกค่าของเงิน โดยใช้สื่อประสม หลังการใช้สื่อนักเรียนสามารถบอกค่าของเงิน อยู่ในระดับพัฒนาความสามารถ คือ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 10 และมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นกว่าก่อนใช้สื่อประสม เปรียบเทียบความต่างของคะแนนทดสอบก่อนและหลัง นักเรียนคนที่ 1 มีคะแนนผลต่างที่ 40 คะแนน นักเรียนคนที่ 2 มีคะแนนผลต่าง 40 คะแนน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังจากใช้สื่อประสม นักเรียนสามารถพัฒนาการบอกค่าของเงินได้ดีขึ้น

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การใช้สื่อการสอนและเทคนิคการสอนที่น่าสนใจและเหมาะสมกับสภาพของนักเรียนสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้และต้องใช้ความต่อเนื่องและระยะเวลาในการฝึกให้กับนักเรียน



ชื่องานวิจัย การพัฒนาคลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วยเทคนิคการพับ การขยำ
สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2
โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางรจนา ชูท้วม

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อการพัฒนาคลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช 2.) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมก่อนและหลังใช้คลิปการสอน เรื่องการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำ สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ คลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำ เก็บข้อมูลด้วยแบบประเมินการสร้างสรรค์งานมัดย้อมด้วยการพับ การขยำ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบ Pre-test / Post-test และสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ค่าร้อยละ (Percentage) จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 2 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากกลุ่มที่มีปัญหาด้านการออกแบบลวดลายการทำผ้ามัดย้อม

ผลการวิจัยการพัฒนาคลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า คลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช มีผลการประเมินการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วยเทคนิคการพับ การขยำ ก่อนใช้คลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำ คิดเป็นร้อยละ 40 และคะแนนการประเมินการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วยเทคนิคการพับ การขยำ หลังใช้คลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำ คิดเป็นร้อยละ 100 เห็นได้ว่า การพัฒนาคลิปการสอนนี้สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้อย่างดี ด้วยค่าร้อยละที่เพิ่มอย่างชัดเจน

ผลการเปรียบเทียบความสามารถการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมก่อนและหลังใช้คลิปการสอน เรื่องการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำ สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช หลังใช้คลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วย เทคนิคการพับ การขยำสูงกว่าก่อนใช้

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า คลิปการสอนการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมด้วยเทคนิคการพับและการขยำสามารถพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ เกิดทักษะในการออกแบบลวดลายผ้ามัดย้อมได้



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง

กินดีชีวิตก็เป็นสุข

สำหรับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2

ผู้วิจัย: นางสาววรรณ หม่อมปลัด

บทคัดย่อ

ปีการศึกษา: 2566

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง กินดีชีวิตก็เป็นสุข สำหรับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 และ 2.) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ คีอบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “กินดีชีวิตก็เป็นสุข” เก็บข้อมูลด้วยการ ประเมินทักษะการแยกอาหารหลัก 5 หมู่ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหา ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ จากกลุ่ม ตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 3 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากกลุ่มที่มีปัญหา

ผลการวิจัยพบว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง กินดีชีวิตก็เป็นสุข สำหรับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 3 คน จากแบบทดสอบก่อนเรียน พบว่า นักเรียนคนที่ 1 ได้คะแนน 38 คะแนน นักเรียนคนที่ 2 ได้คะแนน 47 คะแนนและคนที่ 3 ได้คะแนน 40 คะแนนและแบบทดสอบหลังเรียน นักเรียนคนที่ 1 นักเรียนคนที่ 2 และคนที่ 3 ได้คะแนน 48 คะแนน

ผลเปรียบเทียบค่าความต่าง นักเรียนคนที่ 1 ได้คะแนนความก้าวหน้าเป็น +10 นักเรียนคนที่ 2 ได้คะแนนความก้าวหน้าเป็น +1 และนักเรียนคนที่ 3 ได้คะแนนความก้าวหน้าเป็น +8 ก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ที่จากร้อยละของคะแนนความก้าวหน้าสูงขึ้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง กินดีชีวิตก็เป็นสุข สำหรับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญาสูงขึ้น การทดสอบก่อนเรียนและหลังจึงทราบผลการพัฒนาที่สูงขึ้น

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง กินดีชีวิตก็เป็นสุข สำหรับนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 สามารถพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ เกิดทักษะในการเรียนรู้





ชื่องานวิจัย การพัฒนาความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ใน
นาฏศิลป์ไทย โดยใช้สื่อวีดีโอ Cap Cut สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช
ผู้วิจัย นายศศิภา แก้วปู
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสื่อวีดีโอ Cap Cut สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช และเปรียบเทียบความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทย ก่อนและหลังการใช้สื่อวีดีโอ Cap Cut สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ และแบบประเมินการปฏิบัติการพัฒนาความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทย โดยใช้สื่อวีดีโอ Cap Cut วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และสถิติการทดสอบของ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Rank Test จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 1 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนที่มีปัญหาการปฏิบัติความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทย

ผลการวิจัยการพัฒนาความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทย โดยใช้สื่อวีดีโอ Cap Cut สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล ปรากฏว่า สื่อวีดีโอ Cap Cut สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทยสำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูลได้ และความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทยหลังเรียนด้วยสื่อวีดีโอ Cap Cut สูงกว่าก่อนเรียน

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า สื่อวีดีโอ Cap Cut สามารถพัฒนาความสามารถการเลียนแบบท่าทางประกอบเพลงของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทย สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียน นครศรีธรรมราชปัญญานุกูลได้





ชื่องานวิจัย การพัฒนาเกมการศึกษาจับคู่ภาพกับตัวเลข 1-10
สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้น อนุบาล 2
โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา 2566



บทคัดย่อ

ผู้วิจัย นางสาวเปมมิกา ถาวร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการจับคู่ภาพกับตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช หลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล โดยใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือแบบทดสอบวัดทักษะการจับคู่ภาพกับตัวเลขจากการสังเกตเปรียบเทียบ ด้านการรู้ค่าจำนวน และการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการจับคู่ภาพกับตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษา

- 1.เด็กมีพัฒนาทักษะการจับคู่ภาพกับตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเพิ่มขึ้น
2. เด็กมีพัฒนาการพัฒนากการจับคู่ภาพกับตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช

โดยหลังการใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลัง แตกต่างกัน โดยหลังใช้เกมการศึกษาเด็กมีพัฒนาทักษะการจับคู่ภาพกับตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเพิ่มขึ้น





รายงาน วิจัยการพัฒนาชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3
โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช

ปีการศึกษา 2566



บทคัดย่อ

ผู้วิจัย นางสาววรรณดี สุรินทร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพในวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงก่อนและหลังใช้ชุดการสอนการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพในภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราชเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เก็บข้อมูลด้วยการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติโดยการหาค่าเฉลี่ยและร้อยละ ผลการวิจัยพบว่าหลังการใช้ชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เก็บข้อมูลด้วยการทดสอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเกณฑ์การประเมิน

ผลการวิจัยการเปรียบเทียบประสิทธิภาพใช้ชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ผลดังนี้ การพัฒนาการพัฒนาชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เท่ากับ 80 / 90 สูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ 80/80 และการเปรียบเทียบการพัฒนาชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ผลดังนี้ การอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพหลังใช้ชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพสูงกว่าก่อนใช้

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผลการเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนนครศรีธรรมราชปัญญานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยชุดฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์หมวดอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้สูงขึ้น