

**ชื่อเรื่อง** รายงานการพัฒนาชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์จาก Flash Professional CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านแม่ป่าก อำเภอดำรงวิทยาคาร จังหวัดแพร่

**ผู้ศึกษา** นายสุชาติ เวียงชัย

**ปีที่ศึกษา** ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

### บทคัดย่อ

การพัฒนาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์จาก Flash Professional CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ และ (3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านแม่ป่าก อำเภอดำรงวิทยาคาร จังหวัดแพร่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 9 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์จาก Flash Professional CS6 (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบคู่ขนาน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการศึกษาพบว่า (1) ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์จาก Flash Professional CS6 มีประสิทธิภาพ 80.47/81.19 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ ว่ามีคุณภาพในระดับมาก

**คำสำคัญ** การสร้างเกมสร้างสรรค์จาก Flash Professional CS6 มัธยมศึกษา ขยายโอกาส