



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี (ว30215)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567

จัดทำโดย
นายเกียรติศักดิ์ ศรีเรือง
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนโรงเรียนสตรีศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วิจัย

เรื่อง การศึกษาเจตคติต่อวิชา การออกแบบและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/13

ความสำคัญและที่มา

ความเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้คนในสังคมต้องปรับปรุงและพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางการศึกษาต้องปรับปรุงเพื่อให้คนมีความรู้ความสามารถให้สอดคล้องกับสภาวะการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นด้วยเหตุนี้ทางการศึกษาจึงได้พยายามปรับปรุงหลักสูตรในระดับต่างๆให้ได้มาตรฐาน เพื่อเป็นหลักในการนำไปใช้แก้ปัญหาและดำเนินชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

ออกแบบและเทคโนโลยีเป็นวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับมนุษย์มากโดยเฉพาะในส่วนที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตเพราะออกแบบและเทคโนโลยีเป็นวิชาที่สร้างสรรค์จิตใจของมนุษย์ซึ่งเกี่ยวข้องกับความคิด กระบวนการและเหตุผล ออกแบบและเทคโนโลยีฝึกให้คนคิดอย่างมีระบบ ระเบียบและเป็นรากฐานของวิทยาการสาขาต่าง ๆ แต่ออกแบบและเทคโนโลยีมีลักษณะเป็นนามธรรมเนื้อหาบางตอนก็ยากที่ครูจะอธิบายให้นักเรียนเข้าใจและไม่เบื่อหน่าย ตลอดจนช่วยให้นักเรียนมีความเจริญงอกงามทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม

อย่างไรก็ตามองค์ประกอบหนึ่งที่นับว่าสำคัญคือเจตคติต่อการเรียนวิชาออกแบบและเทคโนโลยีเจตคติต่อวิชามีบทบาทสำคัญในอันที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้กล่าวคือนักเรียนจะสามารถเรียนรู้วิชาใดๆได้ดีขึ้นหากนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชานั้นๆดังนั้นนักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาโดยอมทำให้การเรียนวิชานั้นไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร นักเรียนที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีก็จะทำให้การเรียนออกแบบและเทคโนโลยีไม่ประสบผลสำเร็จเพราะจะทำให้เรียนไม่สนใจไม่ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมไม่ชอบวิชาออกแบบและเทคโนโลยีไม่เห็นคุณค่าของวิชาออกแบบและเทคโนโลยีและเห็นว่าวิชาออกแบบและเทคโนโลยีน่าเบื่อหน่ายลักษณะของนักเรียนที่เรียนอ่อนออกแบบและเทคโนโลยีมักจะมีเจตคติทางลบต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี คิดว่าตนเป็นผู้ล้มเหลวเสมอ ไม่ชอบเข้าชั้นเรียน ไม่ชอบทำงาน ชอบรบกวนนักเรียนคนอื่น เบื่อหน่ายการเรียนอยากหนีโรงเรียนซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งสิ้นดังนั้นการที่นักเรียนจะเรียนออกแบบและเทคโนโลยีได้ดีขึ้น นักเรียนจะต้องมีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อศึกษาเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีของนักเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. เจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี

นิยามศัพท์เฉพาะ

เจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่พึงพอใจต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีหลังจากมีประสบการณ์ในการเรียนการสอนออกแบบและเทคโนโลยีและเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่สนองตอบต่อออกแบบและเทคโนโลยีไปในทางใดทางหนึ่งหรือลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้ประชากรเป็นนักเรียนโรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/13 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน จาก 40 คน โดยการสุ่มเลือก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียน
2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี
3. ดำเนินการจัดทำเครื่องมือแบบวัดเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี
4. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สรุปผลการวิจัย

ตารางการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการ	ระยะเวลาในการทำวิจัย
1. ศึกษาสภาพปัญหา	ตุลาคม 2567
2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี	พฤศจิกายน 2567
3. ดำเนินสร้างเครื่องมือ	ธันวาคม 2567
4. เก็บรวบรวมข้อมูล	มกราคม 2568
5. สรุปผลการวิจัย	กุมภาพันธ์ 2568

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวัดเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองเป็นแบบมาตรวัดประมาณค่าแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 30 ข้อซึ่งมีข้อที่ 17,18,19,22,23,24 และ 30 ที่เป็นข้อความทางลบ

เกณฑ์ในการวัดเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีของนักเรียน

นักเรียนที่ได้คะแนน 30 – 90 คะแนน หมายความว่า นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี

นักเรียนที่ได้คะแนน 91 – 150 คะแนน หมายความว่า นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ตาราง,แผนภูมิ การนำเสนอข้อมูล

ตาราง แสดงคะแนนที่ได้จากการวัดเจตคติของนักเรียน

คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน
1	80	13	83	25	92	37	87
2	112	14	71	26	111	38	89
3	76	15	71	27	101	39	123
4	94	16	92	28	82	40	110
5	86	17	88	29	86		
6	105	18	79	30	88		
7	88	19	111	31	108		
8	103	20	97	32	91		
9	94	21	105	33	92		
10	98	22	88	34	109		
11	106	23	104	35	107		
12	94	24	94	36	116		

จากตาราง แสดงให้เห็นถึงคะแนนเจตคติของนักเรียนเลขที่ 1 – 40 มีคะแนนเจตคติ 30 – 90 คะแนน จำนวน 16คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี ส่วนนักเรียนที่ได้คะแนน 90 – 100 คะแนน จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ที่มีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี

คะแนนที่ได้จากแบบวัดเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 96.82 คะแนน เมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเจตคติ 30 – 90 คะแนน เป็นผู้มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี และ 91 – 150 คะแนนเป็นผู้ที่มีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี ทำให้สรุปได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี

สรุปผล

ผลจากการศึกษาเจตคติต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้น ม.6/2 นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยี โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยที่ได้

ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย

นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายและเห็นคุณค่าของวิชาออกแบบและเทคโนโลยีซึ่งเมื่อนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาออกแบบและเทคโนโลยีแล้วนักเรียนจะเรียนวิชาออกแบบและเทคโนโลยีได้ดี