

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ผู้วิจัย	จิราพร วงศ์พลวรรณ
สถานที่ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาณี เสงี่ยมศรี
กรรมการที่ปรึกษา	ดร.เอกสิทธิ์ เทียมแก้ว
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	การเรียนรู้แบบผสมผสาน การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลปางมะผ้า อำเภอปางมะผ้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1 จำนวน 39 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 2) บทเรียนบนเว็บ เรื่องการสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 4) แบบประเมินผลการสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอัตราร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 และผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ "มาก" มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01

**Title** THE EFFECTS OF BLENDED LEARNING ACTIVITIES ON  
THE CREATION WORKS BY COMPUTER GRAPHICS PROGRAM  
FOR MATTHAYOMSUKSA 2 STUDENTS

**Author** Jiraporn Wongponwan

**Advisor** Assistant Professor Supanee Sengsri, Ph.D.

**Co-Advisor** Ekkasit Tiamkaew, Ph.D.

**Academic Paper** Thesis M.Ed. in Science Education,  
Naresuan University, 2013

**Keywords** Blended Learning, Creation works by Computer graphics program

#### ABSTRACT

The Objective of this research are to Compare learning achievement before and after studying the blended learning and Study whether Student are satisfaction with the blended learning activities.

The sample insisted of Matthayomsuksa 2 students in the first semester academic year 2013 of 39 students from Anubanpangmapha School in Pangmapha district. Primary Education Area Office Maehongson 1. They were obtained using the purposive sampling.

The instruments used in the research are 1) The lesson plan of blended learning activities on the creation works with computer graphics program. 2) The web base instruction 3) the learning achievement test 4) performance evaluation graphics design form and 5) satisfaction questionnaire toward the blended learning with computer graphics program. The statistics are average, standard deviation and percentage.

The results of the research are 1) The student have achievement after studying blended learning activities was significantly higher at the .05 level and student have satisfaction with blended learning on The creation works with The computer graphics program are in the good levels about 4.01