



รายงานผลการดำเนินงานโครงการบริการวิชาการ
ประจำปีงบประมาณ 2565

โครงการ Block Based Coding for Kids :
สนุกคิด สนุกโค้ด กับ Scratch

วันที่ 23 - 24 เมษายน 2565
รูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM

ผู้รับผิดชอบโครงการ
อาจารย์ ดร.อัจฉราพร ยกขุน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มุนีเรีาะ ผดุง
อาจารย์ ดร.ฟูไคละห์ ดือมอง

คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

รายงานผลการดำเนินงานโครงการบริการวิชาการ
ประจำปีงบประมาณ 2565

โครงการ Block Based Coding for Kids : สนุกคิด สนุกโค้ด กับ Scratch

วันที่ 23 - 24 เมษายน 2565
รูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM

ผู้รับผิดชอบโครงการ.....
(อาจารย์ ดร.อัจฉราพร ยกขุน)

ผู้รับผิดชอบโครงการ.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มุนีเร้าะ ผดุง)

ผู้รับผิดชอบโครงการ.....
(อาจารย์ ดร.พุฒโลหะห์ ต้อมอง)

ผู้ตรวจสอบโครงการ.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลิลลา อดุลยศาสน์)
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร

ผู้ตรวจสอบโครงการ.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มุนีเร้าะ ผดุง)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ

บทสรุปผู้บริหาร

โครงการ Block Based Coding for Kids : สนุกคิด สนุกโค้ด กับ Scratch ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินโครงการ โดยใช้งบประมาณสนับสนุนโครงการบริการวิชาการจากคณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 7,200 บาท มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อให้เยาวชนพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking Skills) ผ่านการเรียนรู้โปรแกรมแบบ Block Based Programming 2) เพื่อให้เยาวชนพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ สนุกกับการเรียนรู้และทดลองด้วยตนเอง และ 3) เพื่อให้เยาวชนมีเจตคติที่ดีต่อการเขียนโปรแกรม มีลักษณะการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบของการอบรมเชิงปฏิบัติการ (ออนไลน์) โดยเยาวชนสามารถสร้างชิ้นงานได้ เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกม และเมื่อสร้างเป็นชิ้นงานเสร็จแล้วสามารถนำชิ้นงานที่สร้างสรรค์นี้แสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นได้ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการและแนวความคิดโปรแกรมไปพร้อม ๆ กับการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีกลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนอายุระหว่าง 10 – 12 ปี จำนวน 23 คน ดำเนินการในวันที่ 23 - 24 เมษายน 2565 จัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM ผลจากการจัดโครงการ พบว่า 1) ผู้เข้าร่วมโครงการมีคะแนนการทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.22 และ S.D. = 1.91) และผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 7.09 และ S.D. = 1.69) ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คิดเป็นร้อยละ 100 ของผู้เข้าร่วมโครงการ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (\bar{X} = 2.68) คิดเป็นร้อยละ 89.33 3) ผลประเมินการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์จากผู้ตอบแบบประเมิน พบว่า การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของผู้เข้าร่วมโครงการ มีจำนวนทั้งสิ้น 14 คน จากจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ 23 คน คิดเป็นร้อยละ 60.87 และ 4) จากการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 14 คน พบว่า ความพึงพอใจผู้เข้าร่วมโครงการหน่วยงาน/องค์กรที่รับบริการวิชาการและวิชาชีพต่อประโยชน์จากการบริการ โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.71) คิดเป็นร้อยละ 94.20 และการจัดโครงการในครั้งนี้ได้รับความสนใจและตอบรับจากผู้ปกครองของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น พื้นที่บริการเขตเทศบาลเมืองยะลา ในการส่งบุตรหลานเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้การดำเนินงานของโครงการลุล่วงผ่านไปได้ด้วยดี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 วิธีการดำเนินงาน	3
ขั้นเตรียมการ	3
ขั้นดำเนินการ	3
ขั้นประเมินผล	4
บทที่ 3 ผลการดำเนินงาน	5
กลุ่มเป้าหมาย	5
การดำเนินงาน	5
บทที่ 4 สรุปผล อภิปรายผลโครงการ ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ	10
สรุปผล	10
- ตอนที่ 1 สรุปผลการดำเนินกิจกรรม	10
- ตอนที่ 2 สรุปผลการนำไปใช้ประโยชน์	13
อภิปรายผลโครงการ	15
ปัญหาอุปสรรค	15
ข้อเสนอแนะ	15
ภาคผนวก	16
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ	17
ภาคผนวก ข ภาพกิจกรรม และตัวอย่างผลงานของนักเรียน	19
ภาคผนวก ค เอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ คำสั่ง กำหนดการ ฯลฯ	28

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการทำโครงการ

การศึกษา เรียนรู้ ประยุกต์ และพัฒนาในด้านวิทยาศาสตร์แขนงต่าง ๆ ของประเทศไทยล้วนมีส่วนในการพัฒนาคน **พัฒนาชาติ** ให้มีความเจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาประเทศ ช่วยให้ประชาชนและเยาวชนคิดอย่างมีเหตุผล และคิดอย่างเป็นระบบ สามารถแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ โดยเฉพาะกระบวนการวิเคราะห์ปัญหา ที่เรียกว่า ทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking Skills) เป็นทักษะที่เสริมสร้างให้เยาวชนมีแนวทางการหาคำตอบอย่างเป็นขั้นตอนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้โดยบุคคลหรือคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องและแม่นยำ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาชาติได้อย่างยั่งยืน ในการพัฒนาคนพัฒนาชาติควรเริ่มตั้งแต่เด็กและเยาวชนเพราะเป็นวัยเริ่มต้นแห่งการเรียนรู้ สำหรับผู้ปกครองและนักการศึกษาที่ต้องการให้เยาวชนได้เรียนรู้การเขียนโปรแกรมตั้งแต่เด็กการนำเอาการเขียนโปรแกรมแบบ Block Based Programming หรือการต่อบล็อกคำสั่งเป็นพื้นฐานที่จะช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ของเยาวชนได้

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และคอมพิวเตอร์ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking Skills) ให้กับเยาวชนในท้องถิ่น จึงจัดโครงการบริการวิชาการออนไลน์ **Block Based Coding for Kids** : สนุกคิด สนุกโค้ด ในครั้งนี้ อีกทั้งเพื่อเกิดการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการให้แก่ชุมชน ให้อาจารย์และนักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการโครงการถ่ายทอดความรู้ให้เด็กและเยาวชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ผ่านการเรียนรู้การคิดเชิงขั้นตอนวิธี การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ภายใต้สถานการณ์การเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยปลูกฝังให้ผู้เข้าอบรมมีจินตนาการ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ วางแผน และเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจากชีวิตประจำวันผ่านการเขียนโปรแกรมอย่างง่าย อีกทั้งยังเป็นการแบ่งปันแนวความคิดซึ่งจะช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ และเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีซึ่งจะช่วยจุดประกายให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเขียนโปรแกรมขั้นสูงต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้เยาวชนพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking Skills) ผ่านการเขียนโปรแกรมแบบ Block Based Programming
2. เพื่อให้เยาวชนพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ สนุกกับการเรียนรู้และทดลองด้วยตนเอง
3. เพื่อให้เยาวชนมีเจตคติที่ดีต่อการเขียนโปรแกรม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้าร่วมอบรมร้อยละ 80 ผ่านการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking Skills) **โดยการเขียนโปรแกรมแบบ Block Based Programing**
2. ผู้เข้าร่วม**อบรม**ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในระดับมากขึ้นไป
3. ผลประเมินการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของผู้เข้าร่วมโครงการอย่างน้อยร้อยละ 50
4. ความพึงพอใจผู้เข้าร่วมโครงการหน่วยงาน/องค์กรที่รับบริการวิชาการและวิชาชีพต่อประโยชน์จากการบริการอย่างน้อยร้อยละ 85.

บทที่ 2

วิธีการดำเนินงาน

การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง Block Based Coding for Kids : สนุกคิด สนุกโค้ด กับ Scratch ได้จัดขึ้นเมื่อวันที่ 23 – 24 เมษายน 2565 รูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM ผ่านตอนในการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

ขั้นตอนเตรียมการ

1. ประชุมวางแผน
2. กำหนดกิจกรรมและแบ่งงานรับผิดชอบ
3. ประชาสัมพันธ์โครงการ
4. รวบรวมรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ
5. แจ้งละเอียดการอบรมและกำหนดให้ผู้เข้าร่วมโครงการรับทราบ
6. ดำเนินการตามแผนและกิจกรรมที่กำหนด

ขั้นตอนดำเนินการ

การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง Block Based Coding for Kids : สนุกคิด สนุกโค้ด กับ Scratch ได้จัดขึ้นเมื่อวันที่ 23 – 24 เมษายน 2565 รูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM

การเตรียมการอบรมเชิงปฏิบัติการ

1. การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล
2. การร่างรูปแบบกิจกรรมการฝึกอบรม
3. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์

การอบรมปฏิบัติการ

1. กำหนดการอบรม มีดังนี้

วันที่ 23 เมษายน 2565	
08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน ตรวจสอบรายชื่อ และพิธีเปิด
09.00 – 10.45 น.	แนะนำการใช้งาน และสมัคร ใช้งาน Scratch 3.0 แบบออนไลน์
10.45 – 12.00 น.	แนะนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม และการเคลื่อนที่ของตัวละคร
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 15.00 น.	ความสัมพันธ์ระหว่างพิกัดและการเคลื่อนที่ของตัวละคร
15.00 – 16.30 น.	การใช้งาน broadcast และการสนทนาของตัวละคร
วันที่ 24 เมษายน 2565	
08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
09.00 – 10.45 น.	การใช้บล็อกในกลุ่ม Event
10.45 – 12.00 น.	การใช้งานบล็อกถาม - ตอบ และการเปลี่ยนฉาก
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน

13.00 - 14.30 น.	การสร้างเกมเก็บสิ่งของ
14.30 - 16.30 น.	การสร้างเกมยิงลูกโป่ง
หมายเหตุ : วิทยากรกลุ่มที่ 1 อาจารย์ ดร.อัจฉราพร ยกขุน วิทยากรกลุ่มที่ 2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มูณีเรีาะ ผดุง	

2. วิทยากรบรรยายเพื่อให้ความรู้ในการปฏิบัติการตามรายละเอียดของแต่ละกิจกรรม
3. วิทยากรสาธิตการปฏิบัติการแก่ผู้เข้าร่วมอบรม
4. ผู้เข้าร่วมอบรมปฏิบัติการตามรายละเอียดที่วิทยากรได้สาธิต

ขั้นตอนประเมินผล

1. ประเมินผลความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ
2. จัดทำรายงานสรุปผล
3. ประเมินผลการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของผู้ร่วมโครงการ
4. ประเมินผลความพึงพอใจผู้ร่วมโครงการหน่วยงาน/องค์กรที่รับบริการวิชาการและวิชาชีพต่อประโยชน์จากการบริการ
5. ติดตามประเมินผลหลังจากเสร็จโครงการ

บทที่ 3

ผลการดำเนินงาน

กลุ่มเป้าหมาย จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ (คน)

นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายทุกสังกัดในเขตเทศบาลนครยะลา อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา อายุระหว่าง 10 – 12 ปี จำนวน 23 คน

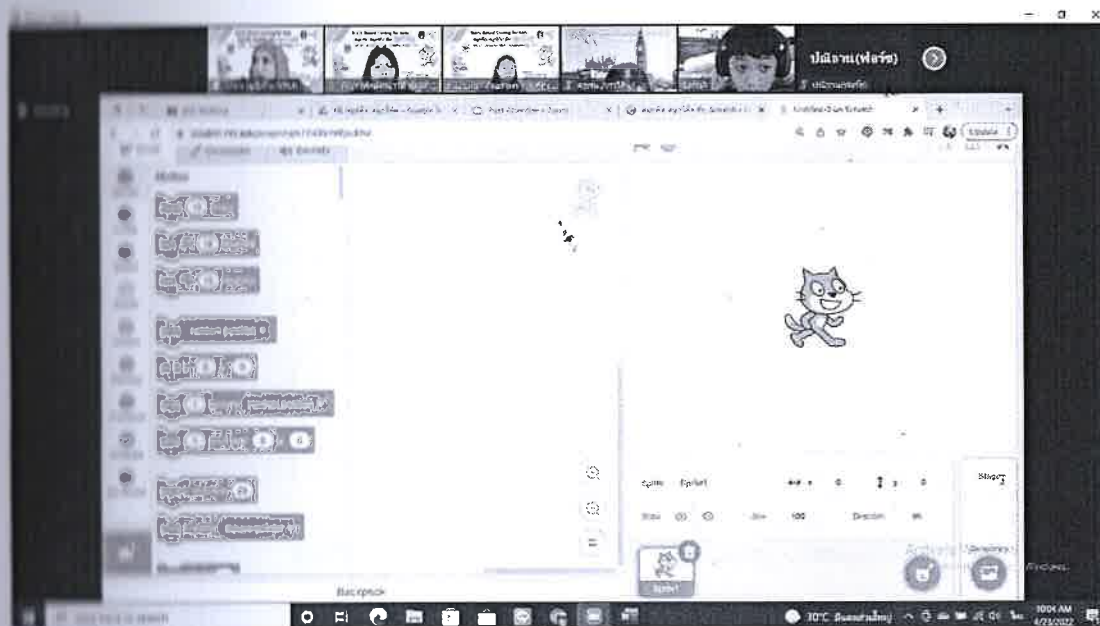
องค์ประกอบ

ระยะเวลา/กิจกรรมการดำเนินงาน

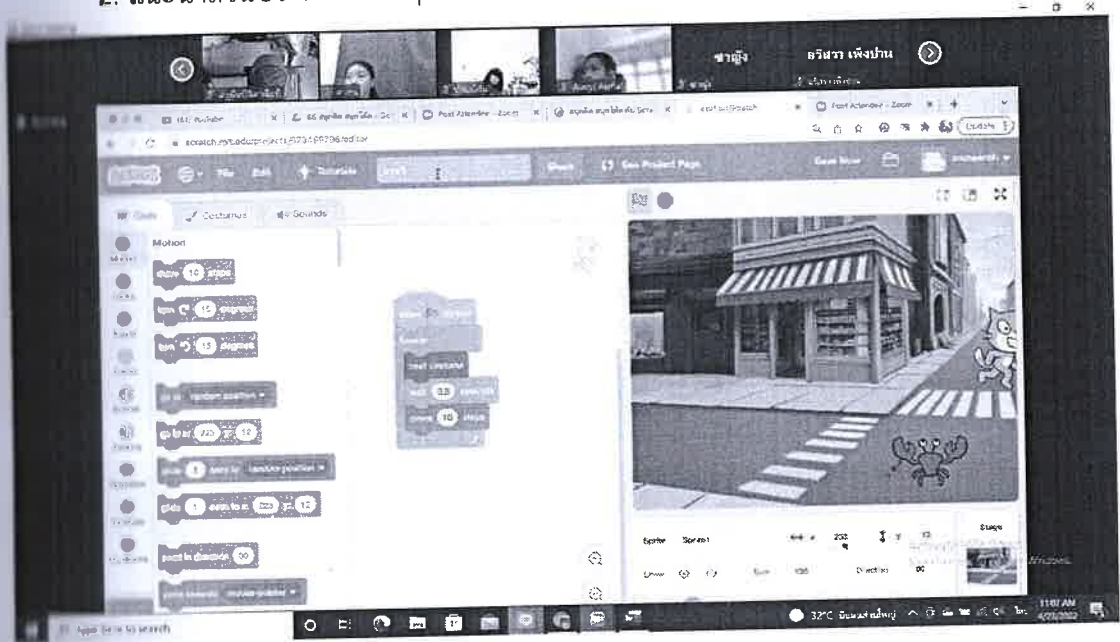
ระยะเวลา/วันที่	กิจกรรมการดำเนินงาน
มกราคม 2565	จัดเตรียมกิจกรรมอบรมปฏิบัติการ
กุมภาพันธ์ 2565	จัดเตรียมกิจกรรมอบรมปฏิบัติการ
มีนาคม 2565	ประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมอบรมปฏิบัติการ
เมษายน 2565	ดำเนินการจัดกิจกรรมอบรมปฏิบัติการ
พฤษภาคม 2565	สรุปโครงการบริการวิชาการ

ภาพกิจกรรมระหว่างการอบรม

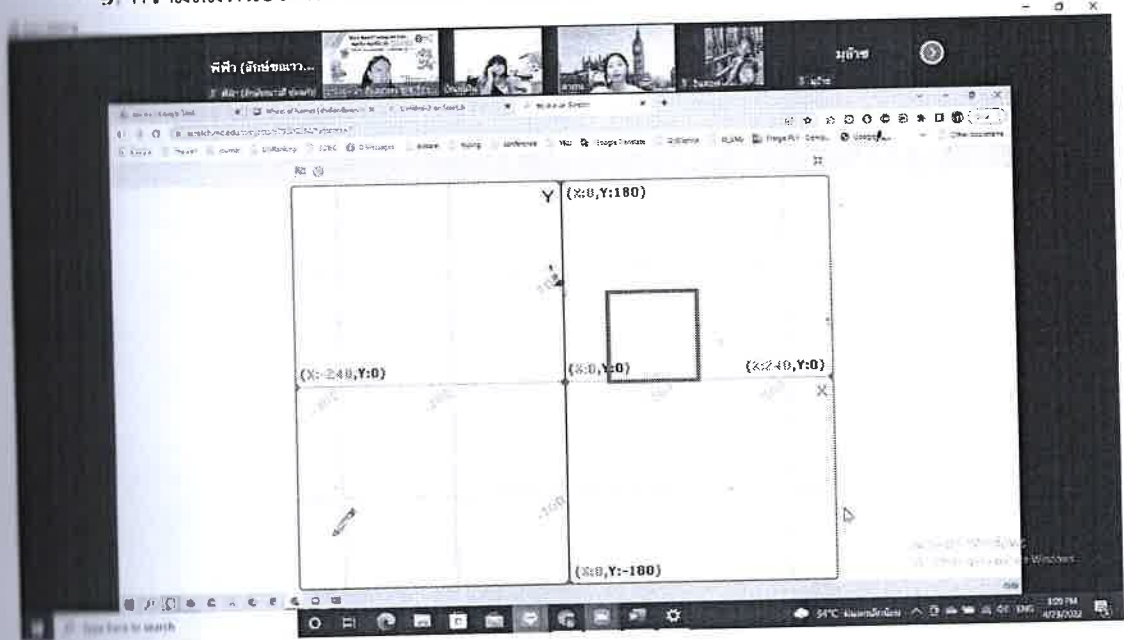
1. แล่นำการใช้งาน และสมัคร ใช้งาน Scratch 3.0 แบบออนไลน์



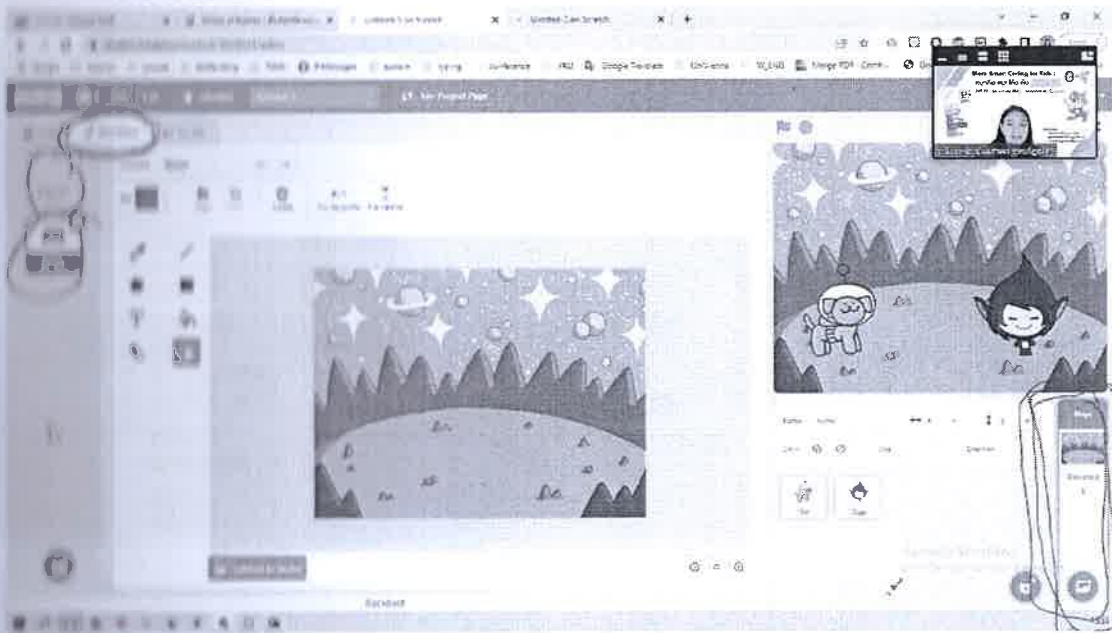
2. แนะนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม และการเคลื่อนที่ของตัวละคร



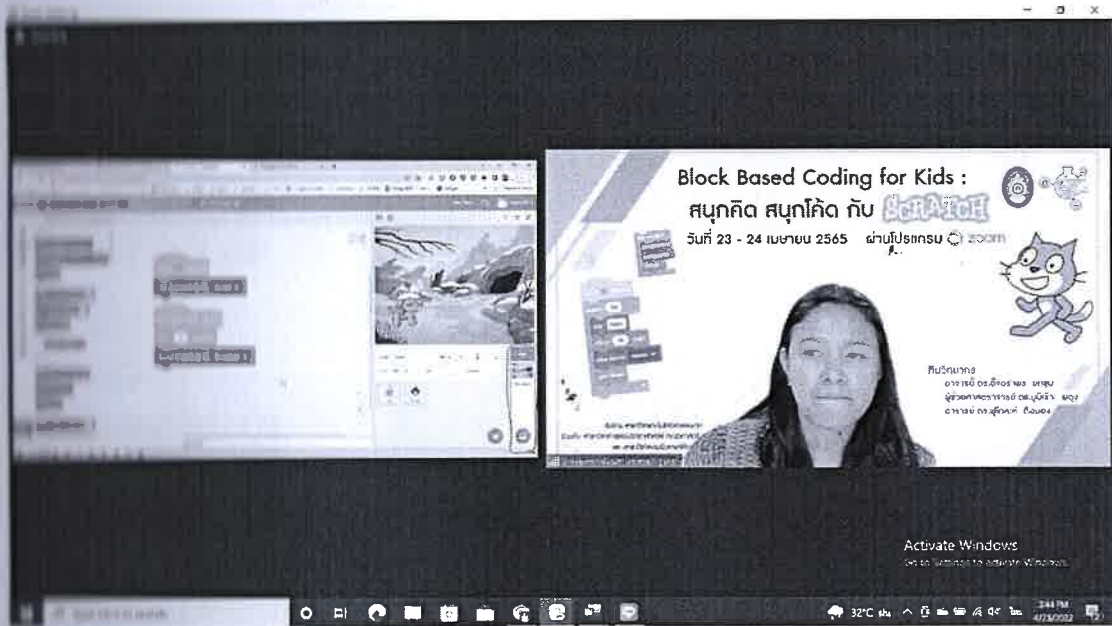
3. ความสัมพันธ์ระหว่างพิกัดและการเคลื่อนที่ของตัวละคร



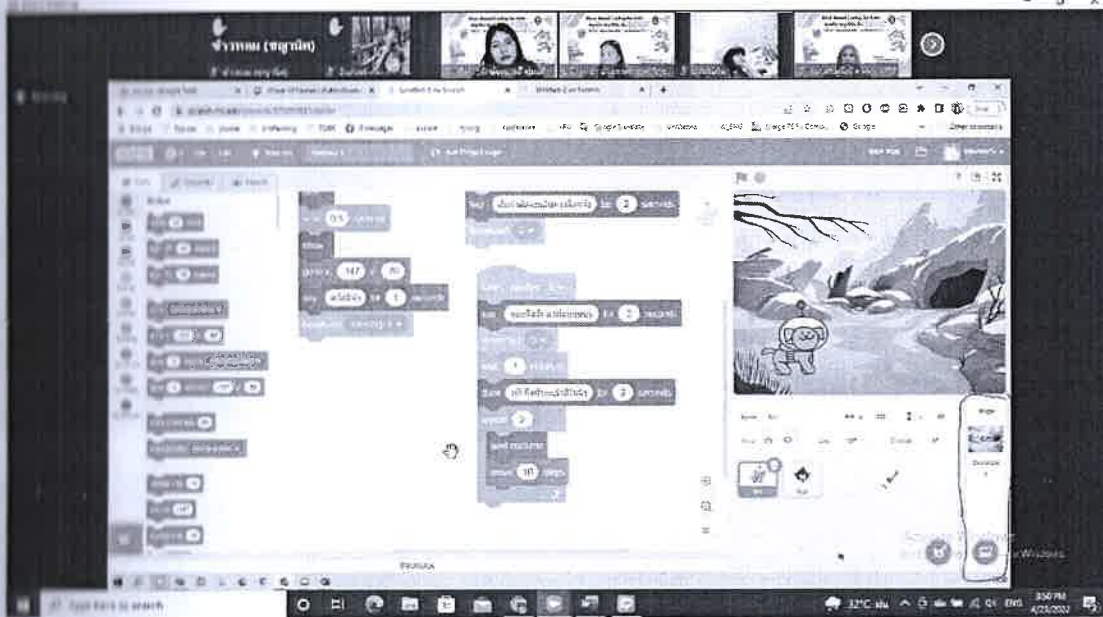
4. การใช้งาน broadcast และการสนทนาของตัวละคร



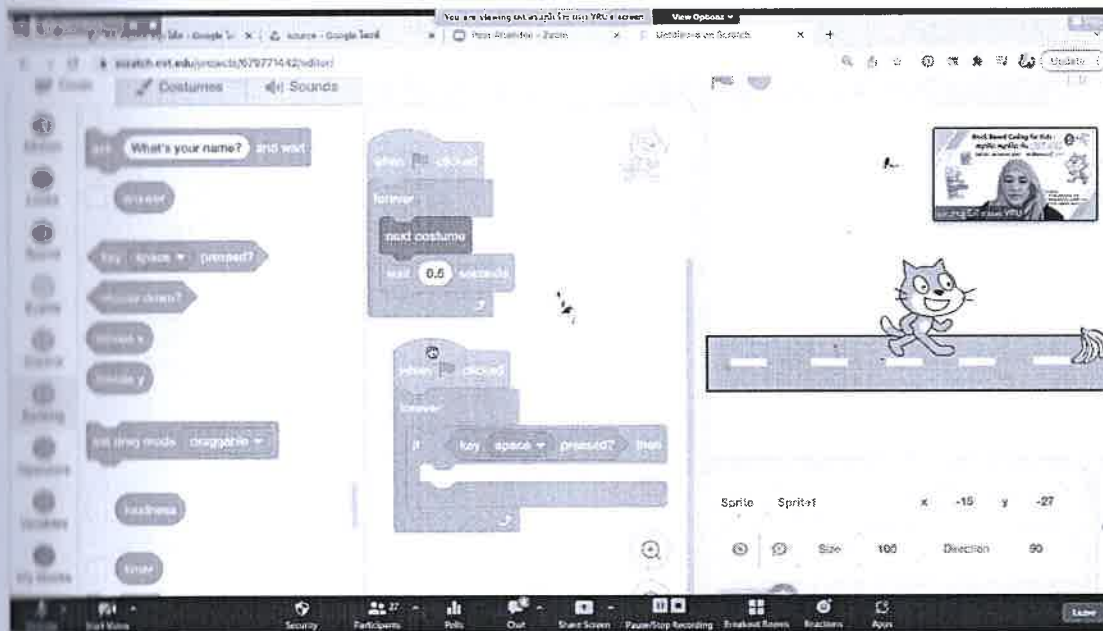
5. การใช้บล็อกในกลุ่ม Event



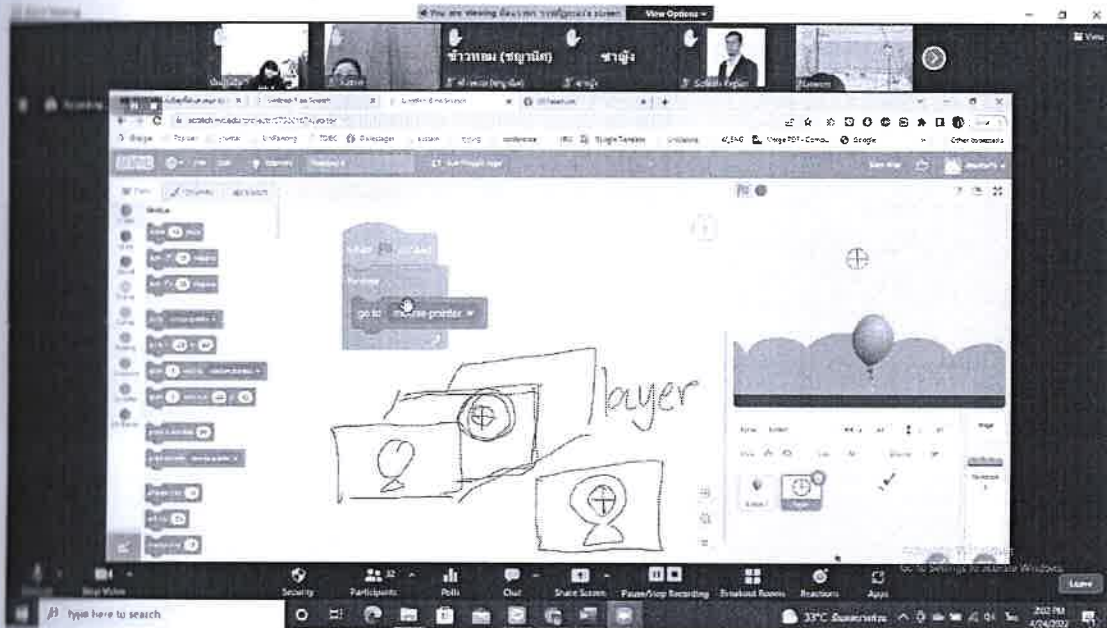
6. การใช้งานบล็อกถาม - ตอบ และการเปลี่ยนฉาก



7. การสร้างเกมเก็บสิ่งของ



8. การสร้างเกมยิงลูกโป่ง



ตัวชี้วัดความสำเร็จของการจัดกิจกรรม

เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมายตัวชี้วัด		
	แผน	ผล	การบรรลุผลสำเร็จ
เป้าหมาย			
จำนวนนักเรียนเข้าร่วมโครงการ	80	100	<input checked="" type="checkbox"/> บรรลุ <input type="checkbox"/> ไม่บรรลุ
ตัวชี้วัดผลผลิต			
1) ผลสัมฤทธิ์ของผู้เข้าร่วมโครงการผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 80	80	100	<input checked="" type="checkbox"/> บรรลุ <input type="checkbox"/> ไม่บรรลุ
2) ความพึงพอใจผู้เข้าร่วมโครงการอย่างน้อยร้อยละ 80	80	89.33	<input checked="" type="checkbox"/> บรรลุ <input type="checkbox"/> ไม่บรรลุ
3) ผลประเมินการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของผู้เข้าร่วมโครงการอย่างน้อยร้อยละ 50	50	60.87	<input checked="" type="checkbox"/> บรรลุ <input type="checkbox"/> ไม่บรรลุ
4) ความพึงพอใจผู้เข้าร่วมโครงการหน่วยงาน/องค์กรที่รับบริการวิชาการและวิชาชีพต่อประโยชน์จากการบริการอย่างน้อยร้อยละ 85	85	93.40	<input checked="" type="checkbox"/> บรรลุ <input type="checkbox"/> ไม่บรรลุ

บทที่ 4

สรุปผล อภิปรายผลโครงการ ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

สรุปผล

ตอนที่ 1 สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

1. ทำการหาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	D	\bar{D}
1	4.00	10.00	6.00	36.00
2	3.00	5.00	2.00	4.00
3	7.00	8.00	1.00	1.00
4	3.00	3.00	0.00	0.00
5	8.00	8.00	0.00	0.00
6	3.00	6.00	3.00	9.00
7	2.00	5.00	3.00	9.00
8	1.00	9.00	8.00	64.00
9	2.00	6.00	4.00	16.00
10	6.00	6.00	0.00	0.00
11	7.00	8.00	1.00	1.00
12	2.00	10.00	8.00	64.00
13	5.00	7.00	2.00	4.00
14	4.00	7.00	3.00	9.00
15	7.00	8.00	1.00	1.00
16	3.00	5.00	2.00	4.00
17	5.00	6.00	1.00	1.00
18	4.00	7.00	3.00	9.00
19	5.00	8.00	3.00	9.00
20	6.00	6.00	0.00	0.00
21	5.00	8.00	3.00	9.00
22	2.00	8.00	6.00	36.00
23	3.00	9.00	6.00	36.00
รวม	97.00	163.00	66.00	322.00
\bar{X}	4.22	7.09		
S.D.	1.91	1.69		

จากตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบ T - Test แบบกลุ่มไม่อิสระ (Dependent Samples)

ตารางที่ 2 สรุปวิเคราะห์การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t - test
ก่อนเรียน	23	10	4.22	1.91	5.61
หลังเรียน	23	10	7.09	1.69	

จากตารางที่ 2 สรุปวิเคราะห์การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.22$ และ $S.D. = 1.91$) และผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 7.09$ และ $S.D. = 1.69$) ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คิดเป็นร้อยละ 100 ของผู้เข้าร่วมโครงการ

2. ทำการประเมินความพึงพอใจในจัดกิจกรรม โดยใช้

แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม อื่นๆ (โปรดระบุ)

ได้สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล โดยแบ่งแบบสอบถาม ออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ตอนที่ 1 ซึ่งเป็นแบบสอบถาม ประเภทตรวจสอบรายการได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการแจกแจงความถี่และร้อยละ (Percentage) และตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยในตอนี่ 2 กำหนดเกณฑ์ ไว้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เกณฑ์การแปลความหมายประเมินความพึงพอใจในจัดกิจกรรม

ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
2.50 – 3.00	มาก
1.50 – 2.49	ปานกลาง
1.00 – 1.49	น้อย

ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	11	47.80
หญิง	12	52.20
ระดับการศึกษา		
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	8	34.80
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	10	43.50
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	5	21.70