

ชื่อเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัยน่าน
รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาการประกอบอาชีพใน
ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม

ผู้วิจัย นางบุญยดา สุธะหมุด

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

หน่วยงาน โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา น่าน

ปีที่การวิจัย ๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ ๑) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง
การจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัย
น่าน รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาการประกอบอาชีพในท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม ๒) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัยน่าน รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหา
การประกอบอาชีพในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม กลุ่มตัวอย่าง
ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา น่าน จำนวน ๓๖ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัยน่าน รายวิชาการออกแบบและ
เทคโนโลยี เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาการประกอบอาชีพในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓
โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เทคโนโลยี
แก้ปัญหา แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัยน่าน รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหา
การประกอบอาชีพในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม แบบประเมิน
ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการ
บนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัยน่าน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาในการประกอบอาชีพในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ
ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test) แบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ
Active Learning บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวินัยน่าน รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้
เทคโนโลยีแก้ปัญหาการประกอบอาชีพในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยา
คม มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

๒. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรม
วินัยน่าน รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาการประกอบอาชีพในท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ใน
ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$)