

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning การสอนเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ บูรณาการอิงพื้นที่วิถีน่าน ในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม

ผู้วิจัย นางสาวมัทิตรา กตสุริย์
ลักษณะประชากรที่ศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๓ จำนวน ๔๐ คน
ระยะเวลา ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินงานตามรูปแบบการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning การสอนเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ บูรณาการอิงพื้นที่วิถีน่าน ในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๔๐ คน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบ หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) สรุปผลการวิจัย

พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีเฉลี่ยเท่ากับ ๒๖.๐๕ คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๘๓ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๔.๐๐ คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๖๗ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning การสอนเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ บูรณาการอิงพื้นที่วิถีน่าน ในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น และมีค่าความคืบหน้า คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๑๗

พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม มีความพึงพอใจ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ด้วยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning การสอนเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ บูรณาการอิงพื้นที่วิถีน่าน ในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม พบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมรายการที่ผลประเมิน มากที่สุด คือ รายการข้อที่ ๑๑ กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active Learning) การสอนเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ น่าสนใจ และเข้าใจให้อยากเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุดอันดับ ๒ คือ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๘ รายการข้อที่ ๑๒ กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active Learning) การสอนเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) ช่วยให้นักเรียนมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และช่วยการแก้ไขปัญหา อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๓ และพบว่าความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมน้อยที่สุดคือ รายการข้อที่ ๕ มีโอกาสแสดงความคิดเห็นเท่าเทียมกัน อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๐๕ จำนวนนักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูในระดับมาก (ระดับ ๔) ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ ๙๐.๘๘ สรุปผลว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๔.๕๒ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม เท่ากับ ๐.๓๐