บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี ระบบ OBEC Content Center

ผู้วิจัย นางสาววัลยา พ่วงกองนะ

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการจัดการเรียนการสอนในสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง “วัฏจักรชีวิตของสัตว์” พบว่า
นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนของวัฏจักรชีวิตในสัตว์ชนิดต่างๆ อย่างถูกต้อง
ขาดทักษะในการสังเกต การอธิบาย และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การอธิบายและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
ขาดแรงจูงใจในการเรียน และขาดโอกาสในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
นอกจากนี้ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการบรรยายหรือการท่องจำ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมน้อย
ขาดการลงมือปฏิบัติและการคิดวิเคราะห์ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตร

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น
ด้วยการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และลงมือปฏิบัติจริง
เพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน
แตกต่างจากรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการถ่ายทอดจากครูไปยังผู้เรียนโดยตรง
โดยมีหลักการสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก คือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Learning) :
ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ ตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง และสรุปความรู้ด้วยตนเอง
โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Student Engagement) :
ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย การแก้ปัญหา
หรือการสื่อสารความคิดเห็น
การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning by Doing) : ผู้เรียนจะเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้นหากได้ลงมือทำจริง เช่น
การทดลอง การจำลองสถานการณ์ หรือการใช้สื่อมัลติมีเดีย และการพัฒนาทักษะการคิด (Critical and Creative
Thinking) : การเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม แก้ปัญหา และสังเคราะห์ข้อมูลได้ด้วยตนเอง

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “วัฏจักรชีวิตของสัตว์” ผู้สอนได้นำสื่อดิจิทัลจาก OBEC Content Center
มาประยุกต์ใช้ในการกระตุ้นความสนใจ เสริมการเรียนรู้ผ่านการดูภาพเคลื่อนไหวหรือวิดีโอเชิงวิทยาศาสตร์
ร่วมกับกิจกรรมกลุ่มย่อย การอภิปราย และการวาดแผนผังวัฏจักรชีวิต
ทำให้นักเรียนสามารถเห็นภาพกระบวนการของวัฏจักรชีวิตได้ชัดเจนขึ้น เข้าใจง่ายขึ้น
และสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาในชีวิตจริงได้ดีขึ้น โดยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อจาก OBEC Content Center
ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)
กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเฉพาะมาตรฐาน ว 1.2
เข้าใจลักษณะทางชีวภาพของสิ่งมีชีวิต ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม ตัวชี้วัด ว 1.2 ป. 3/3
สร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิด และ ว1.2 ป.3/4
ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์ โดยไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง

ดังนั้นการใช้สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากหลักฐานเชิงประจักษ์
ผ่านภาพ วิดีโอ และกิจกรรมจำลองสถานการณ์ ซึ่งสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกที่ตรงตามตัวชี้วัด
ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้อย่างเป็นระบบและแม่นยำ

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1356
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 8 กรกฎาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.06 น.