บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง เรียนวิทยาศาสตร์ให้สนุกด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center

ผู้วิจัย นางเบญจรัตน์ พรหมปากดี

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ความเป็นมาและความสำคัญ

การเรียนวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีความสำคัญต่อการเรียน การสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยโลกแห่งการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างมาก การจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์
ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนั้นมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีทักษะนการในการสืบเสาะหาความรู้และการแก้ปัญหาที่หลากหลาย
ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน มีการทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริงอย่างหลากหลาย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นสาขาวิชาช่วยให้มนุษย์ได้พัฒนาวิธีคิด
ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้
มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบสามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่หลากหลายและมีประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้
วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจความสามารถและความถนัดของนักเรียน เน้นการบูรณาการในศาสตร์สาขาต่างๆ
ทั้งหลากหลายวิธีการสอนและหลากหลายแหล่งความรู้ โดยเฉพาะการนำเอาสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
ถือว่าเป็นคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีลักษณะเป็นดิจิทัลแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ทันสมัย ครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลาย สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทันที
ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน ได้รับความรู้ที่หลากหลาย มีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน
และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิตรอบตัว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

2. เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 100 ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิตรอบตัว

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิตรอบตัว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิตรอบตัว

ขั้นตอนการดำเนินงาน/การจัดกระบวนการเรียนรู้

ดำเนินการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เรียนวิทยาศาสตร์ให้สนุกด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบ OBEC Content Center ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระบบ OBEC Content Center
มีการนำหลักการวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อการสอน โดยใช้รูปแบบจาลองที่เรียกว่า The ASSURE Model (Heinich, 2002)
มาเป็นแนวทางในการวางแผนหรือการออกแบบการจัดการเรียนรู้

ผลการดำเนินงาน/ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม/ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผลการดำเนินงาน

ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิตรอบตัว ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center สูงขึ้น

2. นักเรียนมีความพึงพอใจจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center อยู่ในระดับมากที่สุด

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1360
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 9 กรกฎาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.06 น.