

ชื่อเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์ โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience)

เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุขสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย นางสาวสุพัตรา จันทร์จำ

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2)

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านท่าหิน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 13 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบบแผน

การทดลอง คือ One Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม

โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 ชั่วโมง 2)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดจำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3)

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์

การเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม

โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้

อย่างมีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 ชั่วโมง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ

มากที่สุดและมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.30/86.15 2)

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3)

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1508>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 สิงหาคม 2568

พิมพ์ : วันที่ 3 พฤษภาคม 2569 เวลา 14.36 น.