บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์ โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย นางสาวสุพัตรา จันทร์จ้า

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE- Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านท่าขึ้น 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) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดจำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์โดยใช้ "SMILE-Math Model" (Strategic Mathematics Interactive Learning Experience) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ การเรียนรู้อย่างมีความสุข 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) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1508
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 สิงหาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.