บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง เสริมสร้างการคิดเชิงคำนวณด้วยหุ่นยนต์และอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง บูรณาการการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (GBL) ร่วมกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4Cs)

ผู้วิจัย ชานน ชาญประโคน

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

รายงานฉบับนี้เป็นการนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) เรื่อง
“เสริมสร้างการคิดเชิงคำนวณด้วยหุ่นยนต์และอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง บูรณาการการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (GBL) ร่วมกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4Cs)” โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดพหุปัญญา กิจกรรมจัดขึ้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบุญมากประสงค์วิทยา จำนวน 34 คน ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบเป็นระบบ (System Approach) และวงจรคุณภาพ PDCA เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์และ IoT ตลอดจนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีร้อยละ 76.47 ได้คะแนนรวม 25 คะแนน ระดับดีมาก และร้อยละ 23.53 ได้คะแนนรวม 25 คะแนน ระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และทักษะด้านการเขียนโปรแกรม การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันในระดับสูง นอกจากนี้ การประเมินความพึงพอใจยังพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.85, S.D. = 0.25) โดยเฉพาะด้านความหลากหลายของกิจกรรมและการนำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1560
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 31 สิงหาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.