บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบเกม Build Cyber Shield เรื่องอาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย ไพฑูรย์ ทองพัฒน์

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยและพัฒนาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบเกม "Build Cyber Shield" เรื่องอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นหลัก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ สื่อเกมดังกล่าวถูกนำเสนอผ่านระบบ OBEC Content Center ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผลการศึกษาพบว่าการใช้สื่อเกม "Build Cyber Shield" ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และความตระหนักรู้เกี่ยวกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์และภัยอันตรายจากโลกอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ใหม่ไปสู่การปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบ GBL ยังเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนจากการเป็นผู้ใช้สื่อแบบเดิมๆ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่ทันสมัยในศตวรรษที่ 21 และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงสื่อการสอน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1570
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 8 กันยายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.