บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง รายงานผลการใช้สื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ” เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจทางการเรียน เรื่อง โครโมโซมและการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย นางอนงค์นาฎ พลพิมพ์

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

ชื่อผลงาน รายงานผลการใช้สื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ”
เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจทางการเรียน เรื่อง โครโมโซมและการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้จัดทำผลงาน นางอนงค์นาฎ พลพิมพ์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

บทคัดย่อ

การดำเนินงานครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ (1)เพื่อศึกษาความก้าวหน้าในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้
รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง โครโมโซมและการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม โดยใช้สื่อเกมทางการศึกษา
“ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ”
(2)เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเกมทางการศึกษา“ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ”
(3)เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของสื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ”
ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง โครโมโซมและการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล ๒ วัดแก้วจันทราราม เครื่องมือที่ใช้ได้แก่
(1)แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม (2)แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (3)ใบงานเชิงสร้างสรรค์ และ(4)สื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ” โดยนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ระหว่างการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ทำกิจกรรมเชิงรุกเพื่อเรียนรู้ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม หลังจากจบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปความรู้ด้วยการใช้สื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ” และทดสอบความรู้ความเข้าใจด้วยการทำแบบทดสอบท้ายหน่วย จากนั้นจึงประเมินวิเคราะห์ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ และประเมินวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน

ผลการดำเนินการพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ” เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 มีประสิทธิภาพ 88.11/80.00 (เทียบเท่ากับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80)
มีความก้าวหน้าทางการเรียนโดยการใช้สื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ” ที่ร้อยละ 35.00 มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเกมทางการศึกษา “ไขรหัสลับทางพันธุกรรมด้วยรหัสภาพ” อยู่ในระดับ ดี

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/493
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 2 มิถุนายน 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.