บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่องอาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต ในรูปแบบเกมบันไดงู ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning (GBL) รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย นายไพฑูรย์ ทองพัฒน์

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่องอาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต ในรูปแบบเกมบันไดงู
ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning (GBL) รายวิชาวิทยาการคำนวณ
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์

1) เพื่อพัฒนาสื่อเกมสัตว์ผจญภัยในป่าอเมซอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง เรื่อง อาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง อาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต โดยใช้เกมสัตว์ผจญภัยในป่าอเมซอน

ผลที่เกิดขึ้น

1.ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรม ค่า IOC เท่ากับ 0.98 สรุปได้ว่า สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่องอาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต
สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้

2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมการสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่องอาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต
ในรูปแบบเกมบันไดงู ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning (GBL)
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 0.6111
แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 61.11
แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลดังกล่าว ผ่านระบบ OBEC Content Center
ส่งผลต่อคะแนนสอบหลังเรียนอย่างชัดเจน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่องอาชญากรรมทางอินเตอร์เน็ต
ในรูปแบบเกมบันไดงู ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning (GBL)
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.57
ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/592
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 18 กรกฎาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 06.26 น.