บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผู้เรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่องสัตว์มีกระดูกสันหลัง โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ผู้วิจัย นางกรรณิกา ลาภจิตร

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์คือ 1)
เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม 2) เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างวิจัย 1 ห้องเรียน จำนวน 39 คน การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การจำแนกสัตว์ 2) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ การวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า
ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.55 มีความเหมาะสมระดับดีมาก
การหาคุณภาพของแบบวัดทักษะทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ พบว่า ค่าความยาก (P) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 0.69 และค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.36 และมีความสอดคล้อง (IOC) ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 0.96
ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม
มีคะแนนเฉลี่ยทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ขั้นบูรณาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม
มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนี้
คะแนนพัฒนาการทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ พบว่า ระดับพัฒนาการสูงมาก คิดเป็นร้อยละ 2.94 ระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 17.64 ระดับพัฒนาการกลาง คิดเป็นร้อยละ 52.94 และระดับพัฒนาการต้น คิดเป็นร้อยละ 26.47

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/696
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 14 สิงหาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.