

ชื่อเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ Generative AI เพื่อพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทสามัญ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง

ผู้วิจัย วสันต์ แสงจิตต์

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความสำเร็จในการใช้ Generative AI เพื่อพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียน 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ Generative AI และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของครูผู้สอนต่อการใช้ Generative AI ในการพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทสามัญ สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ และการวิเคราะห์เนื้อหาผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับความสำเร็จในการใช้ Generative AI เพื่อพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.80) 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ Generative AI อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ($\beta = 0.442$, $p < 0.01$) ปัจจัยด้านองค์กร ($\beta = 0.273$, $p < 0.05$) และปัจจัยด้านการอบรมและพัฒนา ($\beta = 0.213$, $p < 0.05$) โดยสามารถรวมกันอธิบายความแปรปรวนของความสำเร็จได้ร้อยละ 61.0 และ 3) ระดับความพึงพอใจต่อการใช้ Generative AI ในการพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.76) ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนากการใช้ Generative AI ในการวิจัยในชั้นเรียนสำหรับครูผู้สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และวิชาอื่นๆ ต่อไป

คำสำคัญ : Generative AI, การวิจัยในชั้นเรียน, วิทยาการคำนวณ, โรงเรียนเอกชน

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/828>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 ตุลาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 17 มิถุนายน 2569 เวลา 19.54 น.