

ชื่อเรื่อง	การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ Generative AI เพื่อพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอนรายวิชาพัฒนาชีวภาพ โรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทสามัญ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง
ผู้วิจัย	วสันต์ แปรจิตต์
ปีการศึกษา	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความสำเร็จในการใช้ Generative AI เพื่อพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียน 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ Generative AI และ 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของครูผู้สอนต่อการใช้ Generative AI ใน การพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนรายวิชาพัฒนาชีวภาพในโรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทสามัญ สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง จำนวน 31 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กับโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์ทดสอบโดยพหุคุณ และการวิเคราะห์เนื้อหาผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับความสำเร็จในการใช้ Generative AI เพื่อพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.80) 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ Generative AI อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ($\bar{x} = 0.442$, $p < 0.01$) ปัจจัยด้านองค์กร ($\bar{x} = 0.273$, $p < 0.05$) และปัจจัยด้านการอบรมและพัฒนา ($\bar{x} = 0.213$, $p < 0.05$) โดยสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความสำเร็จได้ร้อยละ 61.0 และ 3) ระดับความพึงพอใจต่อการใช้ Generative AI ใน การพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.76) ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ Generative AI ในการวิจัยในชั้นเรียนสำหรับครูผู้สอนรายวิชาพัฒนาชีวภาพและวิชาอื่นๆ ต่อไป

คำสำคัญ : Generative AI, การวิจัยในชั้นเรียน, วิทยาการคำนวณ, โรงเรียนเอกชน

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

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 ตุลาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 30 สิงหาคม 2568 เวลา 22.20 น.