Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

19 กรกฎาคม 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน ปานเรขา อนัญญาวงศ์

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การจำแนกประเภทของสัตว์มีกระดูก สันหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับการใช้สื่อในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1405
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 19 กรกฎาคม 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การจำแนกประเภทของสัตว์มีกระดูก สันหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับ การใช้สื่อในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

ผู้วิจัย ปานเรขา อนัญญาวงศ์

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ประเทศไทยได้เร่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศเพื่อปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่สามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใดเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2566-2570) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเป้าหมายข้อที่ 5 ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีมีสมรรถนะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ จรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565)

ในปัจจุบัน การพัฒนาเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา โดยมีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลและการเชื่อมโยงกับแหล่งความรู้ต่าง ๆ ทั่วโลก เทคโนโลยีการศึกษาจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยืดหยุ่นมากขึ้น สำหรับเทคโนโลยีที่มีความสำคัญในปัจจุบันมีหลายประเภทที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการศึกษา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงานและหรือขั้นการประเมินผล ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน เพราะสามารถสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมทักษะการคิด การวิเคราะห์ และการตัดสินใจ อีกทั้งยังพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันของผู้เรียน (ประภา ทองใบ, 2563) นอกจากนี้ การใช้ สื่อดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนาโดยกระทรวงศึกษาธิการ ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาและสนับสนุนการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ดังนั้น การนำรูปแบบ Game-Based Learning มาประยุกต์ใช้ร่วมกับสื่อจาก OBEC Content Center จึงมีศักยภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความเข้าใจลึกซึ้งและจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทของสัตว์มีกระดูกสันหลังได้อย่างถูกต้อง มีทักษะการคิดวิเคราะห์ และเห็นคุณค่าของสิ่งมีชีวิตมากยิ่งขึ้น

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1405
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 19 กรกฎาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.22 น.