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

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

15 กันยายน 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน นางราวดี รัตนเพ็ชร์

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้ เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1588
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 กันยายน 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้

ผู้วิจัย นางราวดี รัตนเพ็ชร์

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้

ผู้รายงาน นางราวดี รัตนเพ็ชร์

โรงเรียน บ้านหนองตะลุมปุ๊ก อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์

ปีที่ศึกษา 2567 บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 18 คน โรงเรียน... ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 คาบเรียน (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบประเมินชิ้นงานการสร้างการ์ตูน 2 มิติ การดำเนินการวิจัยเริ่มต้นด้วยการทดสอบก่อนเรียน ตามด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน และสิ้นสุดด้วยการทดสอบหลังเรียนและการประเมินชิ้นงาน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนทุกคน (ร้อยละ 100) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (คะแนนตั้งแต่ 80 คะแนนขึ้นไป) โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 89.94 คะแนน ซึ่งสูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 80 ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติสามารถพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสาร นอกจากนี้ยังสร้างความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศให้กับนักเรียนอีกด้วย

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1588
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 กันยายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.