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

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

25 กันยายน 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน นางสาวแพรวตา ศรีษะโคตร

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 25 กันยายน 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1614
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 25 กันยายน 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย นางสาวแพรวตา ศรีษะโคตร

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

มีวัตถุประสงค์ 1)เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 3)เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยมีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ผลการดำเนินการ

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ 1) ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และทักษะกระบวนการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ 5E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1614
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 25 กันยายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.37 น.