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

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

20 มิถุนายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน ปริชมน คงช่วย

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง
การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนดิจิทัลแพลตฟอร์มตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชั่น ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/518
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 20 มิถุนายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนดิจิทัลแพลตฟอร์มตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชั่น ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย ปริชมน คงช่วย

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

ปริชมน คงช่วย (2566) .การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนดิจิทัลแพลตฟอร์มตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชั่น ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์ สังกัด เทศบาลนครนครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนดิจิทัลแพลตฟอร์มตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชั่น ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาวิทยาการคำนวณ หน่วยการเรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาความรู้ โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1) ระยะที่ 1 การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม 2) ระยะที่ 2 การตรวจสอบความตรงของนวัตกรรม และ 3) ระยะที่ 3 การใช้นวัตกรรม ซึ่งจะศึกษาทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น ผ่านเครื่องมือต่างๆ เช่น แบบวัด แบบทดสอบ แบบสัมภาษณ์ผู้ออกแบบ และการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนดิจิทัลแพลตฟอร์มตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่ามีองค์ประกอบสำคัญ 6 ด้าน คือ 1) สถานการณ์ปัญหา 2) คลังความรู้ 3) เครื่องมือทางปัญญา 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) ฐานการช่วยเหลือ และ 6) การให้คำปรึกษา โดยมีผลการประเมินความตรงภายในอยู่ในระดับสูงมากในทุกด้านจากผู้เชี่ยวชาญ สะท้อนถึงคุณภาพของการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎี 2. ผลการศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ ปรากฏว่าคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้จริง 3. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ดี และ 4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อนวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านสื่อการเรียนรู้มีความพึงพอใจสูงสุด รองลงมาคือการสนับสนุนการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม และปฏิสัมพันธ์ ตามลำดับ ส่วนด้านการวัดผลมีความพึงพอใจน้อยที่สุดในระดับมาก

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/518
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 20 มิถุนายน 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.22 น.