

สรุปผลการวิจัยแบบหน้าเดียวปีการศึกษา 2566

ชื่อเรื่องการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ(Active Learning)โดยใช้เกมการศึกษา สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้

ชื่อผู้วิจัย นางจันทร์จิราพร ปวนภาค ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นวิชาที่เนื้อหาเยอะและต้อง ใช้การอธิบายเพื่อทำความเข้าใจ และรูปแบบ หรือวิธีการสอนส่วนใหญ่ยังไม่หลากหลาย นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายใน การเรียน รวมถึงไม่มีแรงจูงใจในการเรียน และจากการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนพบว่านักเรียนไม่ให้ความสนใจในการเรียน และพูดคุยกันเสียงดังรวมถึงนำวิชาอื่นมาทำในขณะที่ครูผู้สอนกำลังสอนส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจ ในเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน จึงทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าร้อยละ 70 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

จากปัญหาและการศึกษาค้นคว้าดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรม การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ(Active Learning) โดยการใช้เกมการศึกษาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาฯ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือ ปฏิบัติ ด้วยกระบวนการคิดของตนเองจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ เป็นขั้นเป็นตอนผ่านเกมการศึกษา ส่งผลให้เกิดความสนุกสนาน เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้มีความ น่าสนใจ และเกิดทักษะการทำงานเป็นทีมกับเพื่อนในกลุ่มอีกด้วย ซึ่งเกมการศึกษาสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้ดีขึ้น

สรุปผลลัพธ์การวิจัย

เชิงปริมาณ

ร้อยละ 75 ของผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการ เรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ(Active Learning)โดยใช้เกมการศึกษา มีคะแนนสูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม มีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และอยากเรียนรู้ในบทเรียน สามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

การเผยแพร่งานวิจัยในรูปแบบเอกสารและเว็บไซต์ (ลิงค์หรือคิวอาร์โค้ด)

รูปภาพประกอบงานวิจัย/นวัตกรรม



ลงชื่อ.....จันทร์จิราพรผู้วิจัย

(นางจันทร์จิราพร ปวนภาค)