



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

บทคัดย่อวิจัยในชั้นเรียน ปีการศึกษา 2563

โรงเรียนสาริตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



ศูนย์วิจัยและประกันคุณภาพ



คำนำ

เอกสารรวมเล่ม “บทคัดย่อวิจัยในชั้นเรียน” ฉบับนี้ เป็นการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานวิจัยในชั้นเรียน ปีการศึกษา 2563 สู่สาธารณชนในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในด้านการเผยแพร่ความรู้ ความคิดและการพัฒนาต่างๆ ที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ตลอดจนแง่มุมต่างๆ ของวิทยาการอันหลากหลายจากอาจารย์โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งจะประโยชน์ต่อวงการศึกษ

ศูนย์วิจัยและประกันคุณภาพ ในฐานะเป็นหน่วยกลางในการสนับสนุน ส่งเสริมการพัฒนาผลงานวิจัยของบุคลากรโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เล็งเห็นความสำคัญของการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ จึงได้จัดทำเอกสารรวมเล่ม “บทคัดย่อวิจัยในชั้นเรียน” ขึ้น โดยได้รวบรวมบทคัดย่องานวิจัยในชั้นเรียน ในปีการศึกษา 2563 ทั้งสิ้นจำนวน 56 เรื่อง ประกอบไปด้วยบทคัดย่องานวิจัยในชั้นเรียนจากกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จำนวน 11 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ 12 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก) 9 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 3 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 4 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (E-AI) 4 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม) 1 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา 3 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 2 เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันออก 2 เรื่อง ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย 3 เรื่อง และศูนย์ภาษา 2 เรื่อง

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้อ่านจะได้รับประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นแนวทางในการทำวิจัยต่อ แนวทางใหม่ในการจัดการเรียนการสอน มุมมองทางด้านคุณภาพของการจัดการศึกษา หรือแรงบันดาลใจในการพัฒนาวิชาชีพ อีกทั้งเอกสารรวมเล่ม “บทคัดย่อวิจัยในชั้นเรียน” ฉบับนี้เป็นแหล่งรวบรวมความรู้จากการวิจัยและประสบการณ์ตรงที่มีคุณค่าทางการศึกษาซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจในการพัฒนางานวิจัยให้ก้าวหน้าต่อไป

ดร.ทวิชากรช์ อาทิตวรากุล
หัวหน้าศูนย์วิจัยและประกันคุณภาพ



กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
อาจารย์จุฑามณี อินทร์อุริศ

2

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความสามารถในแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
อาจารย์ทิพย์วรรณ จันทร์เขียว

3

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
อาจารย์ธนภฤต อธิยาจิริกุล

4

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความรู้เชิงกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง คู่อันดับและกราฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
อาจารย์เปรี๊ยะฟ้า ด้วงน่วม

5

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
อาจารย์ศิริชัชชินทร์ ยศสรวรินทร์

6

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Desmos ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
อาจารย์ปาฎิหารย์ นักร้อง

7



กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	1
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 <i>อาจารย์วงเดือน ออมอด</i>	8
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AR ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 <i>อาจารย์พงษ์ไพบูลย์ อยู่อาจินต์</i>	9
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 <i>อาจารย์กิตติธัช ช่อสุวรรณ</i>	10
ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 <i>อาจารย์ชญาภา เพื่อกคล้าย</i>	11
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 <i>อาจารย์วีรพล ยอดจิว</i>	12
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	13
ความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ <i>อาจารย์ชยวิทย์ ศิริพันธ์ศักดิ์</i>	14
การพัฒนาความสามารถในการเข้าใจบทเรียนโดยใช้สื่อการทดลองเสมือนจริง ในการเรียนวิชาฟิสิกส์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 <i>อาจารย์อาทิตย์ รัมย์</i>	15
ผลการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนามโนทัศน์ทางฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แรงเสียดทาน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย (POE) <i>อาจารย์วัชรีย์ สุริยะกอง</i>	16
ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดแบบสืบเสาะที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลมฟ้าอากาศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 <i>อาจารย์วีรพล ลากเกิด</i>	17



กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์		13
ผลการสอนโดยใช้เกมร่วมกับการทำผังความคิด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความชื้นและความดันอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) อาจารย์นราวิชญ์ อ่อนคำ		18
การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) วิชาเคมีพื้นฐาน เรื่อง สารชีวโมเลกุล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อาจารย์ภาณุพงศ์ กาสอน		19
ผลการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบสุริยะ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มผู้เรียนไม่เน้นวิทยาศาสตร์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) อาจารย์คุณานันต์ สงนุ้ย		20
ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวก เพื่อพัฒนาพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์ รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) อาจารย์สุมิตรา สุขเพ็งดี		21
ผลการจัดกิจกรรมโดยการใช้เกม UNO Force and Motion เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์ณัฐพร ทองพันธ์		22
ผลการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ผ่าน MS Teams ร่วมกับวีดิทัศน์การทดลองวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหมุนเวียนของอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อาจารย์ชวัลกร กองทรัพย์		23
การพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ อาจารย์ปณาลี สติธรรม		24
ผลการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อวิดีโอในคาบเรียนปฏิบัติการออนไลน์ ผ่าน MS Team ที่มีต่อทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป เรื่อง องค์ประกอบของดอกไม้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 อาจารย์สิริธิดา ทาริกัน		25



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก) 26

ประสิทธิภาพของการสอนแบบใช้ข้อมูลเป็นฐาน (Data-Driven Learning DDL) ในการสอนหลักไวยากรณ์เรื่องคำเชื่อมอนุประโยค (relative pronouns) แบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อาจารย์ชนิดนัย ผ่องพักตร์	27
ผลการพัฒนาการใช้ไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์ Wordwall อาจารย์ดลพร โรจน์สถิตพงศ์	28
ผลการพัฒนาการเขียนย่อหน้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ด้วยรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) อาจารย์ปรีดีเปรม ตียะรัตน์กรกุล	29
พัฒนาการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) และความคิดเห็นต่อรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบร่วมมือ อาจารย์รินทิพย์ จงสมบุญ	30
การใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ในรูปแบบการฝึกฝนด้วยตนเองในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team สำหรับการทบทวนและสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) อาจารย์ฉัฐวัสส์ ดวงจันทร์	31
ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อด้วยโปรแกรม wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Teams เพื่อทดสอบความจำภาพและคำศัพท์ เรื่อง les fruits et les légumes (ผลไม้และผัก) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อาจารย์ฐติรัฐ มีสุข	32
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน Padlet เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนและการมีส่วนร่วมในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) อาจารย์นภัสวรรณ ศรีสำอวงค์	33
ผลของการจัดการเรียนรู้โดยเน้น กลวิธีเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 อาจารย์สันติภาพ อุปรา	34



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก) 26

การศึกษาสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน ระหว่างการจัดการเรียนรู้รายวิชา ภาษาอังกฤษ ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team และ การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจริง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ธาวิน จตุรภัทร 35

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 36

ผลการสำรวจความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Quizz เรื่อง การเขียนเชิงกวีจตุร ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์บุณณชัย จันทร์ป้อม 37

ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องโคลงสุภาพษิตพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ณัฐพล เขียวเสน 38

ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์สิริมณี ศักดิ์พรหม 39

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 40

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์ชยพร พันทอง 41

การพัฒนาทักษะความตระหนักรู้ในเรื่องสิทธิมนุษยชนในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Teams บูหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ธนาวิทย์ คงประเสริฐผล 42

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์วัชรพงศ์ ศิริมาสกุล 43

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาสังคมศึกษา(พื้นฐาน 6) เรื่องกฎหมายอาญา ด้วยการสอนโดยใช้เทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์วิสุทธิ ชัยชนะเลิศ 44



กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (E-AI) 45

ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ วิชาวิทยาการคำนวณ2 เพื่อแก้ปัญหาทักษะการปฏิบัติงาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิภาพร จิตต์ภิรมย์ 46

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ โดยการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์(Coding) รูปแบบ block
programming (Kid-Bright) ผ่าน MS Team ของนักเรียนชั้นศึกษาศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ณัฐฐาทิพ จันทร์ผล 47

ผลของการสร้างเงื่อนไขร่วมกับวิธีส่งงานออนไลน์ผ่าน MS Team ที่มีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบ
ในการส่งงาน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

วิชาการประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์
อาจารย์ประพัฒน์ ศิลปะกิจจานนท์ 48

ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีต่อทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ
ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ศุภัสยา วิเลปะนะ 49

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม) 50

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำใบ้รถไฟและการเสริมแรงทางบวก ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง มินิทาโก้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เอกอาหารการโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร
อาจารย์พรนิดา น้ำทิพย์ 51

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา 52

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองที่มีต่อความรู้เรื่องการบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอล
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกพลศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์วิไลษฎ์ ศรีพิมพ์ 53

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน MS Team ที่มีต่อความรู้เรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ปิยะพงษ์ หวานดี 54

ผลการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความรู้เรื่อง โทษสารเสพติด
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์ สุรวงศ์ ฉอลันเทียะ 55



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

56

การศึกษาผลการพัฒนาสื่อการสอนเพิ่มเติมเรื่องการวาดเส้นสีไม้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์โยษิตา ชิวาสัจจาสกุล

57

การศึกษาผลการพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
และความคิดเห็นต่อการประยุกต์ใช้สื่อการสอนในรูปแบบออนไลน์

อาจารย์ชฎานิศ เริ่มคิดการ

58

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันออก

59

ผลการจัดกิจกรรมโดยการใช้สื่อ wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Teams เพื่อพัฒนาทักษะการจำ
คำศัพท์ภาษาเวียดนาม เรื่อง อายุ (Em báy tuổì rôi ạ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ธาริณี ทองศรี

60

การพัฒนาความเข้าใจในการใช้ภาษาเกาหลีโดยใช้สื่อ Visang Klass ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team
เรื่องการสั่งอาหารด้วยไวยากรณ์ 주세요 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ภูมิพิมพ์กานต์ อุดมพงษ์สุข

61

ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย

62

ผลการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการอรรถฐาน (Genre-based Approach) ที่มีต่อความสามารถในการ
เขียนรายงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์ธัญญา นวนกระโทก

63

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทักษะการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี

อาจารย์พิมพ์ลกร ทวยหาญ

64

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (Team games tournament : TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน เรื่อง การใช้พจนานุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์กนิษฐา อางหินกอง

65



ศูนย์ภาษา

66

การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก SGS โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

อาจารย์ชัชวาล์ รินตระ

67

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์พาขวัญ ลั่นนาวา

68



กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์จุฑามณี อินทร์อุริศ
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ กับเกณฑ์ร้อยละ 65 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 32 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยแผนการวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบ One group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for one

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ จำนวนมากกว่าร้อยละ 65 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวมากกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 65 ของคะแนนรวม) ที่ระดับนัยสำคัญ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในระดับมาก



ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์
ผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความสามารถในแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์
เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์ทิพย์วรรณ จันทร์เขียว
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว แบบทดสอบวัดความสามารถในแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว จำนวน 5 ข้อเป็นแบบทดสอบอัตนัย และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for one sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีผลต่อความสามารถในแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนรวม มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับวิธีบาร์โมเดลในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
(ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ธนกฤต อธิยาจิรกุล
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอกคณิตศาสตร์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) แขวงคลองเตย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 36 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยแบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for one sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ จำนวนมากกว่าร้อยละ 60 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60 ของคะแนนรวม) ที่ระดับนัยสำคัญ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก



ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์
ผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความรู้เชิงกระบวนการทางคณิตศาสตร์
เรื่อง คู่อันดับและกราฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์เป็รียบฟ้า ด้วงน่วม
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความรู้เชิงกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง คู่อันดับและกราฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team เรื่อง คู่อันดับและกราฟ แบบทดสอบวัดความรู้เชิงกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง คู่อันดับและกราฟ จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for one sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีความรู้เชิงกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง คู่อันดับและกราฟ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนรวม มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team เรื่อง คู่อันดับและกราฟ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team อยู่ในระดับมาก

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์
ผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์
เรื่อง สถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รัชชรินทร์ อาจารย์คิยศสวรินทร์
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team เรื่อง สถิติ แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ จำนวน 8 ข้อ เป็นแบบทดสอบอัตนัย และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for one sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนรวม มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Desmos ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ปาฏิหารีย์ นักร้อง
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Desmos ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน กับเกณฑ์ 60% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Desmos เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน แบบทดสอบ เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน จำนวน 20 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Desmos ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.5 คะแนน ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Desmos ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน กับเกณฑ์ 60% พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชัน สูงกว่าเกณฑ์ 60%

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์วงเดือน ออมอด
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง ความน่าจะเป็น กับเกณฑ์ 60% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point เรื่อง ความน่าจะเป็น แบบทดสอบ เรื่อง ความน่าจะเป็น จำนวน 20 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.5 คะแนน ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง ความน่าจะเป็น กับเกณฑ์ 60% พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น สูงกว่าเกณฑ์ 60%



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AR ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์พงษ์ไพบุลย์ อยู่อาจินต์
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AR ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ กับเกณฑ์ 60% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 กลุ่ม 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AR เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ แบบทดสอบ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ จำนวน 30 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AR ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 18.9 คะแนน ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AR ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ กับเกณฑ์ 60% พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ สูงกว่าเกณฑ์ 60%

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์กิตติชัย ช่อสุวรรณ
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team กับเกณฑ์ 60% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น แบบทดสอบ เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น จำนวน 7 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 คะแนน ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น กับเกณฑ์ 60% พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น สูงกว่าเกณฑ์ 60%

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์ชญาภา เผือกคล้าย
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว กับเกณฑ์ 60% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว แบบทดสอบ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว จำนวน 30 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.4 คะแนน ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว กับเกณฑ์ 60% พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว สูงกว่าเกณฑ์ 60%

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์วีรพล ยอดจิว
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง กับเกณฑ์ 60% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก คณิตศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง แบบทดสอบ เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 6 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 5.3 คะแนน ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Power Point ผ่านการเรียนออนไลน์ MS Team เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่งกับเกณฑ์ 60% พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ฟังก์ชันหนึ่งต่อหนึ่ง สูงกว่าเกณฑ์ 60%



กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์
TEACHERS AND STUDENTS OPINIONS TOWARD USING LENS RAY DIAGRAM LEARNING

อาจารย์ชยวิภา ศิริพันธุ์ศักดิ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

บทคัดย่อ

สื่อการเรียนรู้ทางเดินแสงผ่านเลนส์ถูกพัฒนาขึ้นบนแนวคิดการสืบสอบและกรวยประสบการณ์ซึ่งใช้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ 6 มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 ถึง 2563 เพื่อให้ได้สารสนเทศในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้นี้ อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนำมาสู่การวิจัยเชิงบรรยายในครั้งนี้ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แก่ อาจารย์จำนวน 4 ท่าน และนักเรียนจำนวน 2 คน ผู้ใช้สื่อการเรียนรู้นี้ เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลใน 5 ประเด็น ได้แก่ 1) ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้กับเป้าหมายการเรียนรู้ 2) ความถูกต้องและความชัดเจนของสื่อการเรียนรู้ 3) ความสอดคล้องกับช่วงวัยของนักเรียน 4) ความสะดวกต่อการใช้งานของสื่อการเรียนรู้ และ 5) ข้อเสนอแนะ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ซึ่งทำให้นักเรียนสร้างข้อสรุปตามเป้าหมายการเรียนรู้ได้ รวมถึงเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อมีความถูกต้อง นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับช่วงวัยของนักเรียน และสื่อการเรียนรู้มีความสะดวกต่อการใช้งานโดยช่วยให้นักเรียนทำความเข้าใจได้รวดเร็ว ลดระยะเวลาการเรียนรู้และเอื้อต่อการทบทวนด้วยตนเอง ข้อเสนอในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การเพิ่มความสมจริงกับสื่อโดยเพิ่มตัวอย่างรังสีหรืออุปกรณ์จริง การระบุตำแหน่งใน Animation และการนำเสนอด้วยตัวอย่างวัตถุที่หลากหลายในการเขียนทางเดินแสงเพิ่มเติม

Abstract

Lens ray diagram learning material was developed which based on inquiry approach and cone of experience. It had been used in Science 6 subjects in academic year 2019 and 2020. In order to gain information for developing this learning material effectively, this narrative research was conducted. Purpose of this research was to study opinions of teachers and students toward using lens ray diagram learning material. Key informants were 4 teachers and 2 students who used this learning material. Research instrument was interviewing protocol which collected data in 5 topics; correspondence of learning material with learning goal, correctness and legibility of learning material, correspondence of learning material with students age, convenience in using learning material and recommendation. Data were analyzed using content analysis. Research results were as follows. Lens ray diagram learning material corresponded to learning goal which allowed students to deduce conclusions addressed in learning goals. Learning material content was correct and clear. In addition, learning material corresponded to students age. Moreover, learning material eased students in grasping concept rapidly, reducing learning duration and helping students in reviewing by themselves. Recommendations in developing learning material were making learning material more concrete by adding some real rays or objects, labelling all positions in during animation in learning material and presenting additional various objects in drawing ray diagram.



การพัฒนาความสามารถในการเข้าใจบทเรียนโดยใช้สื่อการทดลองเสมือนจริง
ในการเรียนวิชาฟิสิกส์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์อาทิตย์ รังษี

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

งานวิจัยชั้นเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเข้าใจบทเรียนโดยใช้สื่อการทดลองเสมือนจริง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกญี่ปุ่น จำนวน 36 คน ของโรงเรียน สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เครื่องมือในการใช้วิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียน เรื่อง คลื่นกล 2) สื่อ Wave on a string ของ PhET INTERACTIVE SIMULATIONS การดำเนินการวิจัย เริ่มจากการสำรวจปัญหา โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารประกอบการเรียนก่อนกลางภาคของนักเรียน เมื่อผู้วิจัยทราบปัญหาแล้ว จึงทำการวางแผนการแก้ปัญหาในชั้นเรียนและใช้เครื่องมือวิจัย จากนั้นจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบฝึกหัดเรื่องคลื่นกล และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐานคือ ร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า หลังจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกญี่ปุ่น เรียนโดยใช้สื่อการทดลองเสมือนจริง Wave on a string ของ PhET INTERACTIVE SIMULATIONS นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการเข้าใจบทเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความสามารถในการเขียนอธิบายการเกิดคลื่นและองค์ประกอบของคลื่นได้อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาโน้ตค้นทางฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แรงเสียดทาน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย (POE)

อาจารย์วัชรีย์ สุริยะทอง
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาโน้ตค้นทางฟิสิกส์เรื่อง แรงเสียดทาน ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย (POE) 2) เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางฟิสิกส์ เรื่อง แรงเสียดทาน ของนักเรียนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกคณิต-วิศวะฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดการเรียนรู้เรื่อง แรงเสียดทาน ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบายและ ชุดสาธิตการทดลองเรื่อง แรงเสียดทาน 2) แบบทดสอบวัดมโนทัศน์ เรื่อง แรงเสียดทาน จำนวน 5 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest-posttest –design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent for sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการวิเคราะห์จำนวนนักเรียนที่มีมโนทัศน์ที่ถูกต้อง เรื่อง แรงเสียดทาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย (POE) มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 5.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.16 คิดเป็นร้อยละ 39.83 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.68 คิดเป็นร้อยละ 83.97

2. มโนทัศน์ทางฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังผ่านการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย (POE) เรื่อง แรงเสียดทานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดแบบสืบเสาะที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลมฟ้าอากาศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์วีรพล ลามเกิด
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยกระบวนการคิดแบบสืบเสาะ เรื่อง ลมฟ้าอากาศ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2/3 กลุ่มที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดการเรียนรู้เรื่อง ลมฟ้าอากาศ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ทางกระบวนการคิดแบบสืบเสาะ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ลมฟ้าอากาศ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest-posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent for sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยกระบวนการคิดแบบสืบเสาะ เรื่อง เรื่อง ลมฟ้าอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 5.41 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 80.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 16.63
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยกระบวนการคิดแบบสืบเสาะ เรื่อง เรื่อง ลมฟ้าอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ผลการสอนโดยใช้เกมร่วมกับการทำผังความคิด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ความขึ้นและความดันอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์นราวิชัย อ่อนคำ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความขึ้นและความดันอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมร่วมกับการใช้ผังความคิด 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความขึ้นและความดันอากาศหลังการสอนโดยใช้เกมร่วมกับการใช้ผังความคิดกับเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับการทำผังความคิด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความขึ้นและความดันอากาศ จำนวน 20 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample และ t-test one sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับการทำผังความคิดนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ความขึ้นและความดันอากาศสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับการทำผังความคิดนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ความขึ้นและความดันอากาศสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ชั้น (7E) วิชาเคมีพื้นฐาน เรื่อง สารชีวโมเลกุล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ภาณุพงศ์ กาสอน
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ชั้น (7E) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ชั้น (7E) กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ชั้น (7E) เรื่อง สารชีวโมเลกุล และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารชีวโมเลกุล จำนวน 20 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สารชีวโมเลกุล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ชั้น (7E) มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.63 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 19.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.82

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารชีวโมเลกุล สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 เรื่อง ระบบสุริยะ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
 กลุ่มผู้เรียนไม่เน้นวิทยาศาสตร์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์คุณานันต์ สงนุ้ย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ระบบสุริยะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มผู้เรียนไม่เน้นวิทยาศาสตร์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ก่อนและหลังใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา และเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2563 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ One group pretest posttest design เครื่องมือในการใช้วิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ เรื่อง “ระบบสุริยะ” 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมการศึกษา และใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นวิธีทางสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test

ผลการวิจัย พบว่า

- 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโลก ดาราศาสตร์และอวกาศ เรื่อง ระบบสุริยะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มผู้เรียนไม่เน้นวิทยาศาสตร์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.2 (SD = 2.21) คิดเป็นร้อยละ 74.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
- 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโลก ดาราศาสตร์และอวกาศ เรื่อง ระบบสุริยะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มผู้เรียนไม่เน้นวิทยาศาสตร์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.83 และ 15.20 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวก เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์ รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์สุมิตรา สุขเพ็งดี
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์ รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 32 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองกลุ่มทดลองกลุ่มเดียววัดผลเฉพาะหลังการทดลอง (The single group, posttest - only design) เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวก และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นวิธีทางสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า

- 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวก ในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์อยู่ในระดับดีมาก
- 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวก ในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเสริมแรงทางบวกอยู่ในระดับดีมาก

ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม UNO Force and Motion เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์ณัฐพร ทองพันธ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง แรงและการเคลื่อนที่โดยใช้เกม UNO Force and Motion กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 จำนวน 28 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียน เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ ด้วยการใช้เกม UNO Force and Motion 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกม UNO Force and Motion วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนที่ได้จากการแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลง และนำผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกม UNO Force and Motion ท้ายละ

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 ที่ใช้เกม UNO Force and Motion มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกม UNO Force and Motion ในระดับมาก



ผลการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ออนไลน์ ผ่าน MS Teams ร่วมกับวีดิทัศน์การทดลอง วิทยาศาสตร์ เรื่อง การหมุนเวียนของอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

อาจารย์ชวัลกร กองทรัพย์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง การหมุนเวียนของอากาศ และส่งเสริมทักษะการลงความเห็นข้อมูลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ออนไลน์ ผ่าน MS Teams ร่วมกับวีดิทัศน์การทดลองวิทยาศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกอังกฤษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 34 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์แบบ 5E เรื่อง การหมุนเวียนของอากาศ 2) แบบบันทึกกิจกรรม เรื่อง การหมุนเวียนของอากาศ 3) วีดิทัศน์การทดลองประดิษฐ์แบบจำลองการหมุนเวียนของอากาศ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน และร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า ผลการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง การหมุนเวียนของอากาศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนออนไลน์ผ่าน MS Teams ร่วมกับวีดิทัศน์การทดลองวิทยาศาสตร์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 38.49 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.21 คิดเป็นร้อยละ 76.98 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

การพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ

THE DEVELOPMENT OF INNOVATIVE THINKING ABILITY OF
GRADE 8TH STUDENTS USING INQUIRY INSTRUCTION WITH DESIGN THINKING

อาจารย์ปณาลี สติคราม
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ กลุ่มที่ศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 33 คน การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นโดยมีรูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (one-group pretest-posttest design) เก็บรวบรวมข้อมูลความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) แบบประเมินความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรม และ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติที (t-test)

ผลการวิจัย พบว่า

1) หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ นักเรียนมีความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมอยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 69.67 และคะแนนความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับการคิดเชิงออกแบบในด้านการจัดกิจกรรม และด้านการวัดและประเมินผลอยู่ในระดับมาก



ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อวิดีโอในคาบเรียนปฏิบัติการออนไลน์
ผ่าน MS Team ที่มีต่อทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป
เรื่อง องค์ประกอบของดอกไม้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3

อาจารย์สิริธิดา ทาริกัน
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อวิดีโอในคาบเรียนปฏิบัติการออนไลน์ผ่าน MS Team ที่มีต่อทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป เรื่อง องค์ประกอบของดอกไม้ กับเกณฑ์การประเมินทักษะ 70% กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อวิดีโอในคาบเรียนปฏิบัติการออนไลน์ เรื่อง องค์ประกอบของดอกไม้ ใบกิจกรรม เรื่อง องค์ประกอบของดอกไม้ และแบบประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปรายบุคคล แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปความรู้ เรื่อง องค์ประกอบของดอกไม้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้สื่อวิดีโอในคาบเรียนปฏิบัติการออนไลน์ผ่าน MS Team เป็น 3.10 จาก 4 หรือมากกว่า 70% โดยมีคะแนนเฉลี่ยในประเด็นการตีความหมายข้อมูลจากตารางบันทึกกิจกรรม เท่ากับ 1.60 จาก 2 และมีคะแนนเฉลี่ยในประเด็นการสรุปความสัมพันธ์ของข้อมูล เท่ากับ 1.50 จาก 2



**กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
(ตะวันตก)**

ประสิทธิภาพของการสอนแบบใช้ข้อมูลเป็นฐาน (Data-Driven Learning DDL)
ในการสอนหลักไวยากรณ์เรื่องคำเชื่อมอนุประโยค (relative pronouns) แบบออนไลน์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ชินดนัย ผ่องพักตร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

ปัจจุบันมีงานวิจัยที่ทรงคุณค่าหลายชิ้นได้จัดทำขึ้นเพื่อแนะนำวิธีการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการสอนแบบใช้ข้อมูลเป็นฐาน (Data-Driven Learning) นี้เป็นวิธีการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้ ผู้วิจัยจึงสนใจดัดแปลงรูปแบบการสอนดังกล่าวให้เหมาะสมกับการสอนออนไลน์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และผลิตผลงานวิจัยชิ้นนี้

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประสิทธิภาพของการเรียนการสอนออนไลน์ในรูปแบบของการใช้ข้อมูลเป็นฐาน (Data-Driven Learning) ในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องคำเชื่อมอนุประโยค (relative pronouns) โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก Innovative English Major (IEM) จำนวน 33 คน และ วิชาเอก Smart Global Science (SGS) จำนวน 28 คน ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แผนการสอน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใบงานในคาบเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า จากแบบทดสอบหลังเรียน นักเรียนที่เรียนแบบใช้ข้อมูลเป็นฐาน (Data-Driven Learning) มีผลการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียนและเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่เรียนรูปแบบปกติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนแบบใช้ข้อมูลเป็นฐานนี้มีประสิทธิภาพ เหมาะสมที่จะนำไปปรับใช้เป็นการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษอีกรูปแบบหนึ่ง

ผลการพัฒนาการใช้ไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โดยการใช้เทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์ Wordwall

อาจารย์ดลพร โรจน์สถิตพงศ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการใช้เทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Gamification) และ 2) สำนวจความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Gamification) โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 58 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เครื่องมือที่ใช้การเก็บข้อมูลคือ 1) แผนการสอน 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) เว็บไซต์ Wordwall โดยส่งเป็นลิงก์ให้นักเรียนผ่าน MS Teams และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อการทำกิจกรรมผ่านเว็บไซต์ Wordwall หลังจากการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนมาเปรียบเทียบกับคะแนนจากการทำกิจกรรมผ่านเว็บไซต์ Wordwall ด้วยสถิติ t-test

ผลการวิจัย พบว่า

- 1) คะแนนทดสอบหลังเรียนผ่านเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) นักเรียนมีพึงพอใจในระดับดีต่อการทำกิจกรรมเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์ Wordwall



ผลการพัฒนาการเขียนย่อหน้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
ด้วยรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom)

อาจารย์ปรีดีเปรม ตียะรัตน์กรกุล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการเขียนย่อหน้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับด้าน และ 2) สำนวจความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับด้าน โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการสอน ข้อสอบก่อนและหลังเรียน และ แบบสอบถามความคิดเห็น หลังจากการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test for dependent sample ผลการวิจัยพบว่า

1) คะแนนทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนในการเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือการเรียนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับด้านช่วยพัฒนาการเขียน ของผู้เรียน

2) นักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบห้องเรียนกลับด้าน

พัฒนาการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) และความคิดเห็นต่อรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษแบบร่วมมือ

อาจารย์รินทิพย์ จงสมบูรณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการเขียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังจากการใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ และ 2) สำรวจความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังจากการใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 65 คน ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการสอน ข้อสอบก่อนและหลังเรียน และ แบบสอบถามความคิดเห็น หลังจากการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าทีแบบสองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent t-test)

ผลการวิจัย พบว่า

- 1) คะแนนทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนในการเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือการเรียนแบบร่วมมือช่วยพัฒนาการเขียนของผู้เรียน
- 2) นักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อรูปแบบการเรียนแบบร่วมมือ



การใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ในรูปแบบการฝึกฝนด้วยตนเองในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team
สำหรับการทบทวนและสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ฉัฐวิมล ดวงจันทร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ในรูปแบบการฝึกฝนด้วยตนเอง และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ในรูปแบบการฝึกฝนด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 2 ห้อง ทั้งหมด 58 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แผนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า

1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ในรูปแบบการฝึกฝนด้วยตนเอง สำหรับทบทวนและสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ในรูปแบบการฝึกฝนด้วยตนเอง อยู่ในระดับมาก

ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อด้วยโปรแกรม wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Teams เพื่อทดสอบความจำภาพและคำศัพท์ เรื่อง les fruits et les légumes (ผลไม้และผัก) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์ฐิติรัฐ มีสุข

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบความจำ ความเข้าใจคำศัพท์และภาพ ในหัวข้อเรื่อง les fruits et les légumes (ผลไม้และผัก) โดยใช้โปรแกรม wordwall สำหรับจัดการเรียนการสอนผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Teams กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 29 คน ของโรงเรียน สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่ลงเรียนวิชาเลือก ภาษาฝรั่งเศสน่ารู้ 2 (ผ21202) เครื่องมือในการใช้วิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียน เรื่อง les fruits et les légumes (ผลไม้และผัก) โดยใช้สื่อด้วยโปรแกรม wordwall การจัดกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์ และส่งเป็นลิงก์เข้ากลุ่มออนไลน์ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้สื่อด้วยโปรแกรม wordwall วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 29 คน ที่ลงเรียนวิชาเลือก ภาษาฝรั่งเศสน่ารู้ 2 โดยใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม wordwall มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาฝรั่งเศสและภาพผัก ผลไม้ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้เกินความคาดหมาย และนักเรียนมีความพึงพอใจมากต่อกิจกรรม wordwall

**ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน Padlet
เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนและการมีส่วนร่วมในวิชาภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)**

อาจารย์นภัสวรรณ ศรีสำอางค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเขียนและการปรับปรุงแก้ไขงานเขียนของนักเรียนเมื่อทำกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชัน Padlet 2) ศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นขณะทำกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชัน Padlet และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแอปพลิเคชัน Padlet ร่วมกับการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 147 คน ซึ่งมาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Padlet 2) แบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเรียนและผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และ 3) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน Padlet โดยวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนส่วนมากปรับปรุงแก้ไขข้อความที่ตนเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ตามคำแนะนำของผู้สอนโดยทันที มีเพียงส่วนน้อยที่ไม่นำคำแนะนำไปปรับใช้
2. นักเรียนทุกคนมีโอกาสดังกล่าวแสดงความคิดเห็นและนำเสนอข้อความที่ตนเขียนอย่างเท่าเทียมกัน บางส่วนพูดคุยกับผู้สอนโดยตรงระหว่างคาบเรียนเพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงงานเขียน
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน Padlet อยู่ในระดับดี นักเรียนเห็นว่าการจัดกิจกรรมเช่นนี้เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงออกอย่างเท่าเทียมด้วยการนำเสนอข้อความที่ตนเขียน สะดวกต่อการปรับปรุงแก้ไขข้อความ อีกทั้งได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นทางกล่องแสดงความคิดเห็น ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและความกระตือรือร้นในการเรียน

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยเน้น กลวิธีเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5

(EFFECTS OF USING STRATEGIES-BASED INSTRUCTION (SBI) TO DEVELOP
STUDENTS' READING COMPREHENSION ABILITY)

อาจารย์สันติภาพ อุปรา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สรุผลของการใช้การจัดการเรียนรู้โดยเน้นกลวิธีเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกลวิธีเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้องเอกคณิตศาสตร์ โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 1 ห้อง ทั้งหมด 42 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกลวิธีเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน 2) เอกสารประกอบการสอน 3) ข้อสอบก่อนเรียน-หลังเรียน 4) แบบวัดความพึงพอใจแบบ Likert รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็น one-group pretest posttest design และสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบวัดความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกลวิธี สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกลวิธีอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ผู้เรียนแสดงทัศนคติเชิงบวกต่อการฝึกฝนทักษะการอ่านมากขึ้น และยังมีแสดงความคิดเห็นถึงการกำกับตนเองในการเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเองอีกด้วย



การศึกษาสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน ระหว่างการจัดการเรียนรู้รายวิชา ภาษาอังกฤษ
ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team และ การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจริง ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ธาวิน จตุรภัทร
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ รายวิชา ภาษาอังกฤษระหว่าง การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team และ การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจริง ของภาคเรียนที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2563 และ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสำรวจความคิดเห็น จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยมีการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลโดยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แบบ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ผ่านการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ ผ่าน MS Team อยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจริง ของภาคเรียนที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2563
- 2) ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2563 คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ช่วงเวลาของการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาระงานจากรายวิชาภาษาอังกฤษ และ ลักษณะเนื้อหาของแต่ละบทเรียน



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



ผลการสำรวจความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Quizz เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ปยุตต์ชัย จันทน์ปทุม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Quizz เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 73 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Quizz เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Quizz เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ มีความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดี คิดเป็นร้อยละ 89 ทั้งนี้ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีข้อเสนอแนะให้ครูผู้สอนใช้ข้อความขนาดสั้นเป็นตัวเลือก คิดเป็นร้อยละ 84.9 และเสนอแนะให้ใช้รูปภาพเป็นตัวเลือก คิดเป็นร้อยละ 79.45 ตามลำดับ

ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่องโคลงสุภาซิตพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ณัฐพล เขียวเสน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงสุภาซิตพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ “สื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 5 กลุ่ม 1 จำนวน 28 คน ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบออนไลน์ (Microsoft Form) จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ one sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 5 กลุ่ม 1 ที่ใช้สื่อวีดิทัศน์ดังกล่าวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องโคลงสุภาซิตพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .06)



ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์สิริรมณี ศักดิ์พรหม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เว็บไซต์ wordwall กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 กลุ่ม 1 จำนวน 32 คน ของโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจบทเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา “คำไหนคำนั้น” ผ่านเว็บไซต์ wordwall สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติ one sample t-test

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 กลุ่ม 1 ที่ใช้สื่อกิจกรรม wordwall ทำกิจกรรม “คำไหนคำนั้น” มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .39)



**กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนา และวัฒนธรรม**

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง
ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team เรื่อง สิทธิมนุษยชน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์ชยพร พันทอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3 กลุ่ม 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง เรื่อง สิทธิมนุษยชน แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สิทธิมนุษยชน ที่มีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ และอัตนัย แบบบรรยายคำตอบ รวมทั้งหมด 25 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ One group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3 กลุ่ม 1 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.19 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 17.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.10

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง เรื่อง สิทธิมนุษยชน สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่างในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Team อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.37 , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .44)

การพัฒนาทักษะความตระหนักรู้ในเรื่องสิทธิมนุษยชนในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Teams โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ธนาวิทย์ คงประเสริฐผล

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะความตระหนักรู้ในเรื่องสิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 200 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนในสังคมโลก Microsoft Forms เรื่อง สิทธิมนุษยชนในสังคมโลก แบบประเมิน Rubric Scores เรื่อง สิทธิมนุษยชนในสังคมโลก และแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ทักษะความตระหนักรู้ในเรื่องสิทธิมนุษยชนในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Teams โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐานในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Teams อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.63 , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .52)

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์วัชรพงศ์ ศิริมาสกุล

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบ กลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิง แนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทวีปแอฟริกา แบบทดสอบวัดทักษะการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) จำนวน 25 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ทักษะการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.81 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 23.5 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .93

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยอิงแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38 , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .91)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาสังคมศึกษา
(พื้นฐาน 6) เรื่อง กฎหมายอาญา ด้วยการสอนโดยใช้เทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

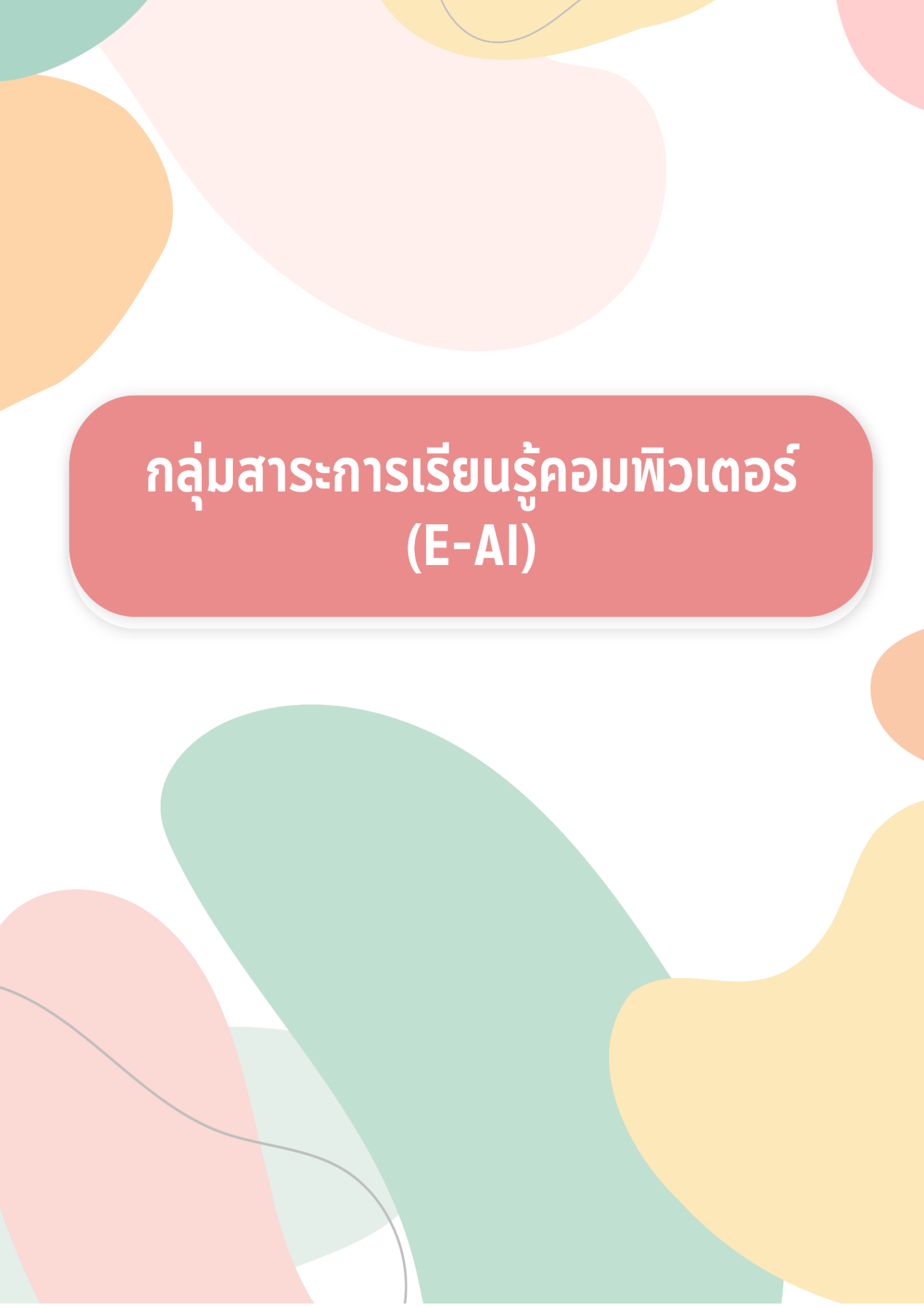
อาจารย์วิสุทธิ ชัยชนะเลิศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน 6 เรื่องกฎหมายอาญาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง 2. พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน 6 เรื่องกฎหมายอาญาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 6 เรื่องกฎหมายอาญา ก่อนและหลังเรียนแบบฝึกทักษะพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t-test dependent for sample

ผลของการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 6 เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิคศึกษากรณีตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.41 และ 5.97 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิคศึกษากรณีตัวอย่างมีพัฒนาการที่สูงขึ้นอย่างเป็นลำดับ



กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์
(E-AI)

ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ วิชาวิทยาการคำนวณ2
เพื่อแก้ปัญหาทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิภาพร จิตต์ภิรมย์
กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ2 เรื่องการปฏิบัติงานเครื่องมือช่าง แก้ปัญหาทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะในการปฏิบัติงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 120 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ทฤษฎีหลักการและการเลือกใช้งานของเครื่องมือ วิดีโอสาธิตการปฏิบัติงาน และการฝึกปฏิบัติงานจริงของผู้เรียน

ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เพื่อแก้ปัญหาทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการปฏิบัติงาน เข้าใจวิธีการปฏิบัติงานและปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
2. ผลสัมฤทธิ์ทักษะการปฏิบัติงานนั้นอยู่ในระดับดี ร้อยละ 70 ของนักเรียน มีผลสัมฤทธิ์เกินเกณฑ์ที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การเพิ่มจุดเด่นเพื่อดึงดูดความน่าสนใจให้มากขึ้น และรูปแบบการนำเสนอในแต่ละหัวข้อให้น่าตื่นเต้น

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ โดยการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์(Coding)
รูปแบบ block programming (Kid-Bright) ผ่าน MS Team
ของนักเรียนชั้นศึกษาศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ณัฐชาติพ จันทรผล
กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (E-AI)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการแก้ไขปัญหาการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์(Coding) รูปแบบ block programming (Kid-Bright) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การเรียนภาษาคอมพิวเตอร์(Coding) รูปแบบ block programming ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โดยวิธีการเลือกอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และได้กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ร่วมกับการเขียนบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง การใช้คำสั่งอุปกรณ์เซนเซอร์ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนโปรแกรม เรื่อง การใช้คำสั่งอุปกรณ์เซนเซอร์ จำนวน 5 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group posttest only design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ one sample t-test

ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) รูปแบบ block programming (Kid-Bright) ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีความสามารถในการเขียนโปรแกรมแก้ไขปัญหา เรื่อง การใช้คำสั่งอุปกรณ์เซนเซอร์ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนรวม มีจำนวนมากกว่า ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) รูปแบบ block programming (Kid-Bright) ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ผลของการสร้างเงื่อนไขร่วมกับวิธีส่งงานออนไลน์ผ่าน MS Team
ที่มีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาการประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์

อาจารย์ประพัฒน์ ศิลปกิจจานนท์
กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (E-AI)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการสร้างเงื่อนไขร่วมกับวิธีส่งงานออนไลน์ผ่าน MS Team ต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โดยวิธีการเลือกอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ข้อตกลงร่วมกันในเรื่องเกี่ยวกับความรับผิดชอบในการส่งงานโดยระบุตัวเสริมแรง แบบบันทึกพฤติกรรมการส่งงานและแบบบันทึกคะแนนงาน การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest-posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) การคำนวณค่าร้อยละ (Percentage)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลของการสร้างเงื่อนไขร่วมกับวิธีส่งงานออนไลน์ผ่าน MS Team ต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนการสร้างเงื่อนไขนักเรียนส่งงานตรงเวลา เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 75.18 ไม่ตรงเวลาเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 24.82 ซึ่งหลังจากการสร้างเงื่อนไขร่วมกับวิธีส่งงานออนไลน์ผ่าน MS Team นักเรียนส่งงานตรงเวลา เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 86.92 ไม่ตรงเวลาเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 13.08
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 85 จากการสร้างเงื่อนไขร่วมกับวิธีส่งงานออนไลน์ผ่าน MS Team

ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีต่อ
ทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์คัทลียา วิเลปะนะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (E-AI)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีต่อทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2) เปรียบเทียบทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระหว่างก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ แบบวัดทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอออนไลน์ และระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ (Learning Management System: LMS) การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental) แบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และ Dependent sample t-test

ผลการวิจัย พบว่า

1. ทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.79 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 12.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.51
2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียนที่ได้เรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์มีทักษะการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
(คหกรรม)



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำใบ้รถไฟและการเสริมแรงทางบวก ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง มินิทาโก้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหารการโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร

อาจารย์พรนิดา น้ำทิพย์
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน เรื่อง มินิทาโก้ หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำใบ้รถไฟและการเสริมแรงทางบวก (การให้แต้มคะแนนและคำชมเชย) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหารการโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชา อาหารว่างประยุกต์ เรื่อง มินิทาโก้ และบันทึกหลังการสอน 2) แบบสังเกตพฤติกรรม 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัย ในครั้งนี้เป็นแบบ The One-Shot Case Study สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่า

1. จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหารการโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและตอบคำถามในระหว่างการเรียนมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33)
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำใบ้รถไฟและการเสริมแรงทางบวก ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41)



**กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา
และพลศึกษา**



ผลการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองที่มีต่อความรู้เรื่องการบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอล
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์วิไลชมพู ศรีพิมพ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองที่มีต่อความรู้เรื่องการบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกพลศึกษาในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team 2) เปรียบเทียบความรู้เรื่องการบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกพลศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนแบบสถานการณ์จำลองในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกพลศึกษาที่เป็นนักกีฬาบาสเกตบอลภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง การบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอล แบบทดสอบวัดความรู้ เรื่อง การบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 20 ข้อ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ความรู้เรื่องการบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 8.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.92 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.22
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความรู้เรื่องการบันทึกสถิติในกีฬาบาสเกตบอล สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน MS Team ที่มีต่อความรู้ เรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ปิยะพงษ์ หวานดี

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความรู้เรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน MS Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน MS Team กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล แบบทดสอบวัดความรู้เรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัย พบว่า

1. ความรู้เรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน MS Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.652 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.987

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความรู้เรื่อง กฎ กติกา กีฬาบาสเกตบอล สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน MS Team อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.25)

ผลการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผ่าน MS Team ที่มีผลต่อความรู้เรื่อง โทษสารเสพติด
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์ สุรวงศ์ ฉอลันเทียะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบความรู้เรื่อง โทษของสารเสพติด ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผ่าน Ms Team 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผ่าน Ms Team กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 64 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แผนจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรื่องโทษของสารเสพติด แบบทดสอบเรื่องโทษของสารเสพติด จำนวน 10 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจในครั้งนี้เป็นแบบ one group pretest – posttest design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความรู้เรื่องโทษของสารเสพติด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผ่าน Ms Team นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.73 และคะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 7.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.23 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความรู้เรื่องโทษของสารเสพติด สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน Ms Team อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.32)



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การศึกษาผลการพัฒนาสื่อการสอนเพิ่มเติมเรื่องการวาดเส้นสีไม้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์โยษิตา ชีวาสัจจาสกุล
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการพัฒนาสื่อการสอนเพิ่มเติมเรื่อง การวาดเส้นสีไม้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของนักเรียนในขั้นตอนการฝึกทักษะพื้นฐานการวาดเส้นสีไม้ 2) สำนวจความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์กับการประยุกต์ใช้สื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นสีไม้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ศึกษาในรายวิชา ศิลปะ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ 4 แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนในรูปแบบทฤษฎีและปฏิบัติ สื่อการสอนเพิ่มเติมเรื่องพื้นฐานการวาดเส้นสีไม้ในรูปแบบของคลิปวิดีโอ ขั้นตอนการวาดเส้นสีไม้รูปผลไม้ผ่านเทคนิค Digital Paint และแบบสอบถามความพึงพอใจวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน ในการฝึกทักษะพื้นฐานการวาดเส้นสีไม้ มีคะแนนการทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 7.1 โดยมีคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 4 คะแนน และคะแนนสูงสุดเท่ากับ 8 คะแนน ภายหลังการใช้สื่อการสอนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.7 โดยมีคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 5 คะแนน และคะแนนสูงสุดเท่ากับ 10 คะแนน ตามลำดับ
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบพบว่า ภายหลังจากใช้สื่อการสอนเรื่องการวาดเส้นสีไม้ สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และสื่อการสอนเพิ่มเติมเรื่องพื้นฐานการวาดเส้นสีไม้ในรูปแบบของคลิปวิดีโอ มีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานวาดเส้นสีไม้ของผู้เรียน
3. นักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์กับการประยุกต์ใช้สื่อการสอนเพิ่มเติมเรื่องพื้นฐานการวาดเส้นสีไม้ในรูปแบบของคลิปวิดีโอในระดับมาก

การศึกษาผลการพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 (ฝ่ายมัธยม) และความคิดเห็นต่อการประยุกต์ใช้สื่อการสอนในรูปแบบออนไลน์

อาจารย์ชฎานิศ เริ่มคิดการ
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของนักเรียนในขั้นตอนการฝึกทักษะพื้นฐานการวาดเส้น 2) สำรวจความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์กับการประยุกต์ใช้สื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ศึกษาในรายวิชา ศิลปะ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ 4 แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนในรูปแบบทฤษฎีและปฏิบัติ สื่อการสอนเรื่องพื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต และแบบสอบถามความพึงพอใจวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่แบบสองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1) คะแนนแบบทดสอบของผู้เรียน ในการฝึกทักษะพื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิตมีคะแนนการทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 6.8 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.648 โดยมีคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 2 คะแนน และคะแนนสูงสุดเท่ากับ 9 คะแนน ภายหลังจากใช้สื่อการสอนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.455 โดยมีคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 5 คะแนน และคะแนนสูงสุดเท่ากับ 10 คะแนน ตามลำดับผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าหลังจากใช้สื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และสื่อการสอนเรื่องพื้นฐานการวาดเส้นรูปทรงเรขาคณิต สามารถเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานวาดเส้นของผู้เรียนได้

2) นักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์กับการประยุกต์ใช้สื่อการสอนเรื่อง พื้นฐานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิตอยู่ในระดับมาก



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
(ตะวันออก)

ผลการจัดกิจกรรมโดยการใช้สื่อ wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Teams
เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม เรื่อง อายุ (Em bãy tuởi rồi ạ)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ธาริณี ทองศรี
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาเวียดนาม)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เว็บไซต์ wordwall กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 30 คน ของโรงเรียน สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เครื่องมือในการใช้วิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียน เรื่อง Em bãy tuởi rồi ạ. ด้วยการใช้สื่อ wordwall การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เข้าไปโดยจะส่งเป็น Qr code 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาการจำคำศัพท์ผ่านสื่อกิจกรรม wordwall วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนที่ได้จากการแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลง

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ที่ใช้สื่อกิจกรรม wordwall มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน มีความสามารถในการจำศัพท์ได้อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม wordwall



การพัฒนาความเข้าใจในการใช้ภาษาเกาหลีโดยใช้สื่อ Visang Klass ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน
MS Team เรื่องการสั่งอาหารด้วยไวยากรณ์ **주세요** ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ภูมิพิมพ์กานต์ อุดมพงษ์สุข
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันออก (ภาษาเกาหลี)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการเข้าใจการใช้ไวยากรณ์ภาษาเกาหลีโดยใช้สื่อ Visang Klass 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อ่านสื่อ Visang Klass มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้องภาษาอังกฤษ - เอเชีย เอกภาษาเกาหลี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียน สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน เครื่องมือในการวิจัยคือ

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนเรื่อง **불고기하고 비빔밥 주세요** ด้วยการใช้สื่อ Visang Klass
- 2) กิจกรรมจับคู่สนทนาทดสอบความเข้าใจการใช้ไวยากรณ์ **주세요**
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความเข้าใจการใช้ไวยากรณ์ **주세요** ผ่านสื่อ Visang Klass วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้องภาษาอังกฤษ - เอเชีย ที่ใช้สื่อ Visang Klass มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบความเข้าใจในการใช้ไวยากรณ์ **주세요** อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อ Visang Klass



ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย



ผลการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน (Genre-based Approach) ที่มีต่อความสามารถในการเขียนรายงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์ธัญญา นวนกระโทก
ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน (Genre-based Approach) ที่มีต่อความสามารถในการเขียนรายงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน (Genre-based Approach) กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน เรื่อง การเขียนรายงาน สื่อประกอบการสอนเรื่องการเขียนรายงาน เกณฑ์การประเมินการเขียนรายงาน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน (Genre-based Approach) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน คือ สถิติทดสอบค่า T กลุ่มเดียว (One-sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการเขียนรายงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน (Genre-based Approach) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐาน (Genre-based Approach) มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการorrธฐานอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.25

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทักษะการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี

อาจารย์พิมลกร ทวยหาญ
ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองซึ่งมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทักษะการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความด้วยกลวิธีอาร์อีเอพี 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยกลวิธีอาร์อีเอพี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 32 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความ จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ โดยมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X}) = 4.55, S.D. = 0.53) 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนย่อความชนิดอัตนัยจำนวน 1 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

ผลการศึกษา พบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยภาพรวมหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 20.93 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.32
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความและการเขียนย่อความด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ต่างกัน 9.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ต่างกัน 0.07

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (Team games tournament : TGT)
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้พจนานุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์กนิษฐา อางหินทอง
ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้พจนานุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (TGT) กับเกณฑ์ 70% 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (TGT) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (TGT) เรื่อง การใช้พจนานุกรม แบบทดสอบวัดความรู้ เรื่อง การใช้พจนานุกรม แบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ โดยใช้สื่อโปรแกรม quizizz.com และแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบ posttest only experimental design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ one sample t-test

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้พจนานุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (TGT) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.75 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.02 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้พจนานุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (TGT) พบว่าหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ 70%
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (TGT) อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.85 , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .65)



ศูนย์ภาษา



การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก SGS โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

อาจารย์ชัชวาลร์ รินทร์ระ
ศูนย์ภาษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และ 2) พัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก SGS ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งได้ดังนี้ คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ได้แก่แผนจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบการฟังภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยภาพรวมระดับดีมาก (\bar{X}) = 4.33, S.D. = 0.35)
2. นักเรียนมีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เฉลี่ย 24.20 คิดเป็นร้อยละ 80.67 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์พาขวัญ ลั่นนาวา
ศูนย์ภาษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ที่เรียนโดย
ใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 60 คน
ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการ
เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพ จำนวน 4 แผน และชุดรูปภาพประกอบการ
เล่าเรื่อง จำนวน 20 ชุด ขั้นตอนการวิจัย ประกอบด้วย การทดสอบทักษะการพูดของนักเรียนก่อนการสอน
โดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพ จากนั้นดำเนินการเรียนการสอนตามขั้นตอนของกิจกรรมการเล่า
เรื่องผ่านรูปภาพเป็นเวลา 8 ชั่วโมง หลังจากนั้นทำการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน สถิติ
ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for
dependent sample)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพิ่มขึ้นหลังจากเรียน
โดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเฉลี่ยร้อยละสูง
กว่าร้อยละ 60 ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

