

ชื่อเรื่อง : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เกมโอเอ็กซ์ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การแสดง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/10 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี

ชื่อผู้วิจัย : นางขวัญตา พิมพ์ดีด

กลุ่มสาระฯ : ศิลปะ

ภาคเรียน ปีการศึกษา : 1/2564

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย(ประเภท) วิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เกมโอเอ็กซ์ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การแสดง 4 ภาค ที่เหมาะสมกับสภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ5 และเพื่อศึกษาผลของการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสาธิต และใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ควบคู่กับการใช้เกมโอเอ็กซ์ เรื่อง การแสดง 4 ภาค ของบทเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/10 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/10 จำนวน 21 คน ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี โดยสุ่มตัวอย่างแบบ (กรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง) กลุ่มตัวอย่าง(Sample) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสาธิตและใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สื่อการแสดง 4 ภาค ใบงานเชิงสร้างสรรค์ และเกมโอเอ็กซ์ โดยนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ระหว่างการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเชิงรุกเพื่อเรียนรู้เรื่อง การแสดง 4 ภาค หลังจากจบการเรียนการสอนสรุปความรู้ด้วยการใช้เกมโอเอ็กซ์ และทดสอบความรู้ความเข้าใจ ด้วยการทำแบบทดสอบท้ายหน่วย จากนั้นผู้วิจัยจึงประเมินวิเคราะห์ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ และประเมินวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้สถิติ One Group Pretest - Posttest Design

ผลการวิจัย พบว่า หลังการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสาธิต และใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกควบคู่กับการใช้เกมโอเอ็กซ์ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/10 แล้ว ผู้วิจัยพบว่าการใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เกมโอเอ็กซ์ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การแสดง 4 ภาค ดังงานวิจัยนี้

1. การใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เกมโอเอ็กซ์มีความเหมาะสมกับเรื่องการแยกสาร วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์ มีความรู้ความเข้าใจสามารถนำไปใช้ได้

2. การใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เกมโอเอ็กซ์ สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่องการแยกสาร วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ โดยหลังจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัด/ใบงาน , ทำกิจกรรม เกมโอเอ็กซ์เกมโอเอ็กซ์

- 2.1. ผลการวิเคราะห์ระดับคุณภาพในการทำแบบฝึกหัด/ใบงานของนักเรียนรายบุคคลนั้น พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 23 คน สามารถทำแบบฝึกหัด/ใบงานเรื่องการแยกสาร มีระดับคุณภาพดีมาก ร้อยละ 65.22 คุณภาพดี ร้อยละ 13.04 และ คุณภาพพอใช้ ร้อยละ 21.74

2.2. ผลแสดงการวิเคราะห์ระดับคุณภาพในกิจกรรมเกมโอเอ็กซ์การแยกสารของนักเรียนรายกลุ่มนั้น พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 23 กลุ่ม สามารถทำกิจกรรมเกมโอเอ็กซ์เรื่องการแยกสาร มีระดับคุณภาพดีมาก ร้อยละ 65.22 คุณภาพดี ร้อยละ 17.39 และ คุณภาพพอใช้ ร้อยละ 17.39

2.3. คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 4.26 คะแนนและคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ดังนั้นสรุปได้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เกมโอเอ็กซ์ เรื่องการแยกสารเหมาะสมกับวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจแก่นักเรียนได้