

ชื่อเรื่อง : ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในวิชาฟิสิกส์ ที่มีผลต่อความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6

ชื่อผู้วิจัย : นายชัยยุทธ สุขวัญนี้

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในวิชาฟิสิกส์ ที่มีผลต่อความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 และ 6/2 จำนวน 2 ห้อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาฟิสิกส์ เรื่องของไหล (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่องของไหล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัย พบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกมีผลดีต่อนักเรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน โดยนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการดังกล่าวมีผลการทดสอบหลังการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ดีกว่า