

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการเรียนรู้วิชาชีววิทยา เรื่อง การเคลื่อนที่ของสิ่งมีชีวิตของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ Challenge Based Learning ร่วมกับ AI

ชื่อผู้วิจัย : นางสาววารุณี โพธิ์บุตรดี

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาชีววิทยา เรื่อง การเคลื่อนที่ของสิ่งมีชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ Challenge Based Learning ร่วมกับ AI โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 45 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Challenge Based Learning ร่วมกับ AI (2) สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลและเครื่องมือ AI ได้แก่ ChatGPT และ Canva AI (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (4) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ และการเปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังเรียน

ผลการวิจัย พบว่า จากการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนจำนวน 45 คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.12 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็น 18.42 คะแนนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Challenge Based Learning ร่วมกับ AI สามารถช่วยพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหาของนักเรียนได้ นอกจากนี้จากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น กล้าซักถาม แสดงความคิดเห็น และสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม