

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ผู้วิจัย : ว่าที่ร้อยตรีสุรรัตน์ วงษ์มิตร
หน่วยงาน : กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ โรงเรียนปราจีนกัลยาณี
ปีการศึกษา: 2/2564

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลองโดยการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนออนไลน์แบบปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนออนไลน์แบบปกติ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง มีนักเรียนจำนวน 44 คน และกลุ่มควบคุม มีนักเรียนจำนวน 44 คน โดยกลุ่มทดลองเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และกลุ่มควบคุมเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แผนการจัดการเรียนแบบปกติ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินการทำงานเป็นทีม และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัศึกษามีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.36 อยู่ในระดับดี 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอยู่ในระดับมาก