

รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ในการจัดการเรียนการสอน
ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี

โดย

นางสาวลำแพน นามจำปา

ตำแหน่ง ครู คศ.1

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ปีการศึกษา 2561

หัวข้อวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ในการจัดการเรียนการสอน ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3/1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี
ผู้ดำเนินการวิจัย	นางสาวลำแพน นามจำปา
แผนกวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หน่วยงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

ปัญหาการเรียนการสอนในระดับอาชีวศึกษาจะมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนในระดับอื่นๆ เพราะในระดับอาชีวศึกษานักเรียนจะมีอิสระมากกว่าระดับมัธยมศึกษาหรือระดับประถมศึกษา ปัญหาหลักของการเรียนการสอนในระดับอาชีวศึกษา เช่น ขาดแรงจูงใจในการเรียน ไม่เห็นความสำคัญของเนื้อหา การเข้าเรียนสาย หรือมาเรียนเพื่อเช็คชื่อ เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้ส่งผลเสียโดยตรงต่อทั้งผู้เรียน ผู้สอน และสถาบันการศึกษา งานวิจัยนี้จึงได้ศึกษาการผสมผสานระหว่างกิจกรรมผ่านเกมส์และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน แทรกเนื้อหาความรู้ผ่านเกมส์ และกระตุ้นให้นักเรียนเข้าเรียนตรงต่อเวลามากขึ้น จากผลการทดลองพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเพิ่มขึ้นกว่าการเรียนรู้ที่ไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมผ่านเกมส์อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ด้วยวิธีการดังกล่าวนี้จะช่วยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น บรรยากาศการเรียนการสอนไม่เคร่งเครียด ซึ่งจะทำให้ส่งผลดีทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อผู้เรียน ผู้สอน และสถาบันการศึกษา เป้าหมายสูงสุดเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป