

1. ชื่อผลงาน



การพัฒนาสื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน

WAYGROUND

ในหน่วยการเรียนรู้ “โน้มน้าวใจอย่างไรให้น่าเชื่อถือ”

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศรีเนห์รู



ผู้พัฒนานวัตกรรม นางสาวศิริลักษณ์ กัญววรรณ
ตำแหน่งครู
โรงเรียนศรีเนห์รู

2. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการโน้มน้าวใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์ นักเรียนยังไม่สามารถเรียบเรียงเหตุผล เพื่อโน้มน้าวใจได้เหมาะสม ขาดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น และการใช้เหตุผลประกอบความคิดเห็นไม่ชัดเจน



การจัดการเรียนรู้แบบเดิมไม่สามารถกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างทั่วถึง



นักเรียนสนใจการเรียนรู้ผ่านเกมและการแข่งขัน มีความสามารถในการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์



จึงพัฒนาสื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน WAYGROUND ในรูปแบบเกม เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

3. วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อพัฒนาสื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน WAYGROUND ในหน่วยการเรียนรู้ “โน้มน้าวใจอย่างไรให้น่าเชื่อถือ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 2 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน WAYGROUND
- 3 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยสื่อการสอน
- 4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน WAYGROUND



4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนบนแอปพลิเคชัน WAYGROUND



เนื้อหาออนไลน์ที่น่าสนใจ สอดคล้องกับตัวชี้วัด



กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบเกม ตอบคำถาม ทำทนายความรู้



ผลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback)



การสะสมคะแนนและรางวัล สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้



เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน

ตัวแปรตาม

- 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



- 2 ความสามารถในการวิเคราะห์ ข้อความโน้มน้าวใจ



- 3 ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อสื่อการสอน



- 4 เจตคติที่ดีต่อการเรียน รายวิชาภาษาไทย



6. ผลการดำเนินงาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
(คะแนนเต็ม 20 คะแนน)



คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 41.98$)

ความพึงพอใจของนักเรียน

ภาพรวมอยู่ในระดับ

มากที่สุด
($\bar{X} = 4.94$)



ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด



7. ปัจจัยความสำเร็จ



นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สนุกกับการเล่นเกม และการแข่งขัน



สื่อการสอนออกแบบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตัวชี้วัด และระดับความสามารถของผู้เรียน



มีการให้ผลตอบกลับทันที ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ และปรับปรุงการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น



ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้น และให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด



สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย

8. การต่อยอด



พัฒนาสื่อการสอนด้วย WAYGROUND ในหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาภาษาไทย และรายวิชาอื่น



เผยแพร่สื่อและแนวทางการใช้ให้กับครูในโรงเรียน และเครือข่าย



สร้างคลังข้อสอบ/กิจกรรมออนไลน์ เพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน



นำข้อมูลผลการเรียนรู้ไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคล

9. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป



สื่อการสอนด้วยแอปพลิเคชัน WAYGROUND ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวิเคราะห์ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สื่อมีความเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

- ✓ ควรออกแบบกิจกรรมให้หลากหลายและท้าทายอย่างต่อเนื่อง
- ✓ ควรส่งเสริมให้นักเรียนฝึกใช้เหตุผลและแสดงความคิดเห็น จากสถานการณ์จริงเพิ่มเติม
- ✓ ควรมีการประเมินระหว่างเรียนและหลังเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำไปพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ



QR CODE

สแกนเพื่อดูสื่อ/ผลงาน และรายละเอียดเพิ่มเติม

