



**ชื่องานวิจัย :** ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม โดยใช้เกมการศึกษา “Flippity Board Game” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ปีการศึกษา 2563

**ผู้วิจัย :** นางสาวฐิติพร ชาวเวียงจันทร์

**ประเภทผลงานวิชาการ :** ผลงานวิจัย  วิจัยเพื่อแก้ปัญหา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)  วิจัยเพื่อพัฒนา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เรื่องสารและการเปลี่ยนแปลง หลังจากใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา “Flippity Board Game” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2563 จำนวนนักเรียน 32 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้คือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา “Flippity Board Game” และแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เรื่องสารและการเปลี่ยนแปลง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยร้อยละ และการหาค่าคะแนนพัฒนาการ

### ผลการวิจัยพบว่า

หลังจากที่นักเรียนเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา “Flippity Board Game” และเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 มีพัฒนาการการเรียนรู้ เรื่อง สารและการเปลี่ยนแปลง ผ่านเกณฑ์ โดยเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อน-หลังเรียนแล้วอยู่ในระดับดีมาก และดี ตามลำดับ