



ชื่องานวิจัย : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้การจัดกิจกรรม การเรียนการสอน CCT-TS Model ร่วมกับกิจกรรม STEAM เสริมสมรรถนะผู้เรียน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563

ผู้วิจัย : นางอพิชญา ศรีสุรักษ์

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

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 โดยมีวิธีดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบประเมินพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สื่อ กิจกรรมการเรียนรู้รายหน่วย วิชาวิทยาศาสตร์ ป.6 ทั้งสื่อผสม YouTube เพื่อใช้ใน ห้องเรียน และนักเรียนศึกษาเพิ่มเติมที่บ้าน ในช่อง Apichaya Srisurak ใบงานการเรียนรู้ตามแนวทาง Akita Actions บอร์ดเกม และ สื่อ Power point วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ตัวเรา ตะลุยแดนหิน และซากดึกดำบรรพ์น่ารู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยที่ 2 เรื่อง ตัวเรา หน่วยที่ 4 เรื่อง ตะลุยแดนหิน และหน่วยที่ 5 เรื่อง ซากดึกดำบรรพ์น่ารู้ โดยสร้างขึ้นเป็นข้อสอบแบบ เลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ จำนวน 3 ชุด วิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยร้อยละ และการหาค่า คະแนนพัฒนาการ

ผลการวิจัยพบว่า

ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน CCT Thinking School Model ร่วมกับ ร่วมกับกิจกรรม STEAM เพื่อเสริมทักษะกระบวนการคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ปีการศึกษา 2563 ทั้ง 23 คน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่านักเรียนมีทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เปรียบเทียบระหว่างการประเมินผล 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 และ 2 ระดับมากที่สุดค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.0 ร้อยละ เพิ่มขึ้นจาก 80.22 เป็น 85.87 ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 อยู่ที่ร้อยละ 16.74 และ ครั้งที่ 2 ร้อยละ 12.87 และระดับปานกลางเปรียบเทียบ 2 ครั้ง ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.4 ลดลงจาก ร้อยละ 3.04 เป็น ร้อยละ 1.30 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดกิจกรรมการเรียน CCT Thinking School Model ร่วมกับกิจกรรม STEAM ช่วยเพิ่มองค์ความรู้ ให้กับผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนได้ฝึกคิด ทั้งคิดเดี่ยว คิดคู่ คิดทั้งชั้นเรียน ผู้เรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทั้ง ในด้านการแชร์ความรู้ การช่วยเหลือกันของนักเรียน รวมทั้งการใช้กิจกรรม STEAM ในขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ และขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการสะท้อนคิด / ให้ ข้อมูลย้อนกลับและสรุปผล ของการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบแนวคิด CCT Thinking School Model ช่วย ให้นักเรียนทุกคน ได้คิดแก้ปัญหาตามสถานการณ์หรือประเด็นการเรียนรู้เชิงแก้ปัญหา และคิดสร้างสรรค์ผลงาน หรือชิ้นงานตามสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ นำไปสู่การเข้าใจบทเรียน และผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับ ประสบการณ์หรือความรู้เดิมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ดีขึ้น