

## “การแก้ปัญหาให้นักเรียนเข้าเรียนน้อยลงในการจัดการเรียนออนไลน์”

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาวិชา ฟิสิกส์3 ที่นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่าเป็นวิชาที่มีเนื้อหายากและน่าเบื่อ ยิ่งด้วยสถานการณ์ Covid-19 ได้มีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ทำให้นักเรียนเข้าเรียนน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่่านักเรียนที่เรียนวิชา ฟิสิกส์3 อาจจะมีปัญหาในการเรียน จะได้มีการนัดประชุมออนไลน์นอกเวลาเรียน ระผู้วิจัยและนักเรียนในชั้นเรียน เพื่อสอบถามถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขร่วมกัน จึงได้ดำเนินการแก้ไข ปัญหาดังกล่าว

### วัตถุประสงค์

เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่เข้าเรียนกลับมาเข้าเรียนทุกคาบเรียน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนเข้าเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้น
2. นักเรียนสนุกสนานมีความกระตือรือร้นระหว่างเรียน
3. นักเรียนเข้าใจในบทเรียนและไม่คิดว่าเป็นเรื่องยากอย่างที่คาดไว้

### วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มประชากรเป้าหมายคือ นักเรียนชั้น 5/1 จำนวน 27 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เกมจากโปรแกรม QuizWhizzer
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสอบถามนักเรียน ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลในวันที่ 11 กันยายน 2564
4. การวิเคราะห์ข้อมูล จากค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียน ร้อยละ 50.9 มีความความคิดเห็นว่าแบบทดสอบมีส่วนช่วยทำให้เข้าใจการเรียน เพิ่มขึ้น ที่ระดับความพึงพอใจระดับ 3 จาก 5 ระดับ ร้อยละ 25.9 มีความความคิดเห็นว่าแบบทดสอบมีส่วนช่วย ทำให้เข้าใจการเรียนเพิ่มขึ้น ที่ระดับความพึงพอใจระดับ 5 จาก 5 ระดับ ร้อยละ 14.8 มีความความคิดเห็นว่าแบบทดสอบมีส่วนช่วยทำให้เข้าใจการเรียนเพิ่มขึ้น ที่ระดับความพึงพอใจระดับ 4 จาก 5 ระดับ ร้อยละ 7.4 มีความความคิดเห็นว่าแบบทดสอบมีส่วนช่วยทำให้เข้าใจการเรียนเพิ่มขึ้น ที่ระดับความพึงพอใจระดับ 2 จาก 5 ระดับ

**ข้อเสนอแนะ** ครูผู้สอนภาคปฏิบัติ หลังจากที่ได้ให้นักเรียนเล่นเกมตอบแบบทดสอบเสร็จ ความเฉลยแบบทดสอบทันที จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้น

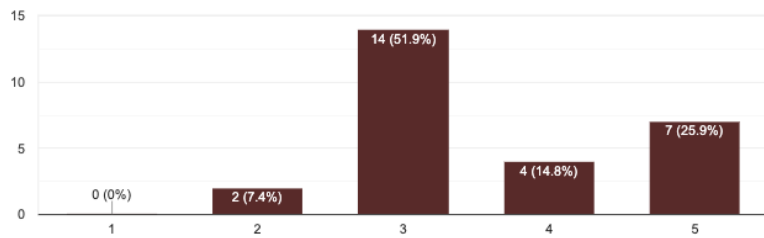
# ภาพประกอบ



คำถาม การตอบกลับ 27 การตั้งค่า

เกมแบบทดสอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจการเรียนเพิ่มขึ้น

คำตอบ 27 ข้อ



ให้ผู้เรียนบรรยายถึงผู้สอน ในหัวข้อต่อไป

คำตอบ 25 ข้อ

