

<b>ชื่อวิจัยในชั้นเรียน</b>	การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ เรื่อง แรงในชีวิตประจำวัน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
<b>ผู้วิจัย</b>	นางสาวปิยธิดา จันแก่นแก้ว , อาจารย์นิพัทธา ชัยกิจ , อาจารย์นงลักษณ์ คงรักษ์
<b>สาขาวิชาเอก</b>	วิทยาศาสตร์ทั่วไป
<b>ปีที่ทำการวิจัย</b>	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้ให้ข้อมูลเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม 2) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ชั้นบูรณาการ และ 3) บอร์ดเกมบิงโก เรื่องแรงในชีวิตประจำวัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง แรงในชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น 2) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ เรื่อง แรงในชีวิตประจำวัน หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน

**คำสำคัญ :** แรงในชีวิตประจำวัน , การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning , ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ , บอร์ดเกมบิงโก