



วิจัยชั้นเรียน

การใช้สื่อกิจกรรมโดยใช้ “เกมส์บิงโก” ในการจัดการเรียนการสอน
รายวิชากลศาสตร์เครื่องกล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

จัดทำโดย

นางสาวมาติกา แป้นอาทิตย์
รหัสนักศึกษา 57703150013-2

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาการศึกษาและการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2561



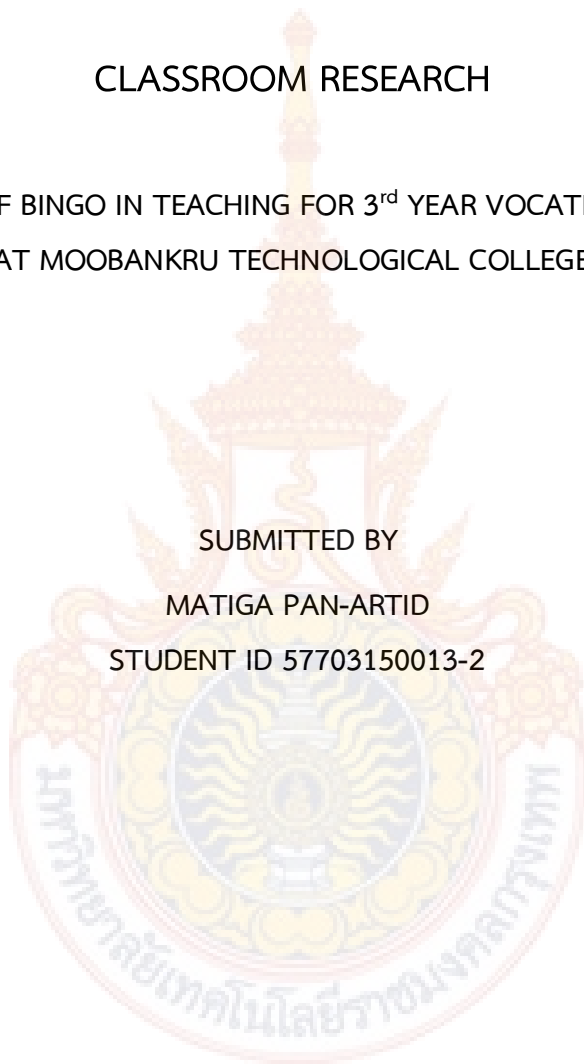
CLASSROOM RESEARCH

DEVELOPMENT OF BINGO IN TEACHING FOR 3rd YEAR VOCATIONAL STUDENTS
AT MOOBANKRU TECHNOLOGICAL COLLEGE

SUBMITTED BY

MATIGA PAN-ARTID

STUDENT ID 57703150013-2



A CLASSROOM RESEARCH SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR EDUCATIONAL RESEARCH AND PROFESSIONAL EXPERIENCE EDUCATION DEPARTMENT
OF INDUSTRIAL ENGINEERING FACULTY OF TECHNICAL EDUCATION
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY KRUNGTHEP
ACADEMIC YEAR 2561

บทคัดย่อ

งานวิจัยชั้นเรียน เรื่อง	การใช้สื่อกิจกรรมโดยใช้ “เกมส์บิงโก” ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชากลศาสตร์เครื่องกล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3
ชื่อผู้เขียน	นางสาวมาติกา แป้นอาทิตย์ รหัส 57703150013-2
ชื่อปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.)
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม (ค.บ.)
อาจารย์ที่ปรึกษา	อัครวิน กลั่นกล้า วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	เพชรรา พิพัฒน์สันติกุล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ปีการศึกษา	2561

การวิจัยเรื่องการใช้สื่อกิจกรรมโดยใช้ “เกมส์บิงโก” ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชากลศาสตร์เครื่องกล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2/2561 แผนกช่างยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อตอบโจทย์วิจัยตามวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อ กิจกรรมในการเรียนการสอนในรายวิชากลศาสตร์เครื่องกล สำหรับนักเรียนระดับปวช.ชั้นปีที่ 3 แผนกช่างยนต์ ภาคเรียนที่ 2/2561 ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางเรียน บทเรียนที่ 1 เรื่องระบบ ของแรงและการสมดุลของแรงและบทที่ 2 เรื่องการเคลื่อนที่ในแนวเส้นตรงและแนวโค้ง ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ด้วยสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชากลศาสตร์เครื่องกล 3. เพื่อ ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อกิจกรรมในการเรียนการสอนในรายวิชากลศาสตร์เครื่องกล กลุ่ม ตัวอย่างที่ศึกษา คือ นักเรียนระดับปวช.3 สาขาช่างยนต์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 29 คน วิทยาลัย เทคโนโลยีหมู่บ้านครู

Abstract

Classroom Research Project	The Development of Bingo in Teaching for 3 rd Year Vocational Students at Moobankru Technological College	
Author	Matiga Pan-artid	Code 57703150013-2
Degree	Bachelor of Science in Technical Education (Industrial Engineering) B.S. Tech Ed. (Industrial Engineering)	
Major Field/Faculty/University	Department of Industrial Engineering, Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Krungthep	
Advisor	Asawin Glun-gla, Moobankru Technological College	
Co-Advisor	Petchara Pipatsuntikul, Rajamangala University of Technology Krungthep	
Translator	Sukit Chiranorawanit	
Academic Year	2561	

The study was an application of Bingo in teaching of mechanical machines for 3rd year vocational students for academic year 2/2561 at Moobankru Technological College. The purposes of this study were 1) to develop and find the effectiveness of teaching applying bingo 2) to compare learning achievement between regular teaching method and teaching applying bingo 3) to evaluate the students' satisfaction of teaching applying bingo. The sample group were 29 of 3rd year vocational students, department of Motor Mechanics, Mubankru Technology College academic year 2/2018.

The findings revealed that 1) the effectiveness of teaching using bingo was 91.83 / 93.43 2) the students have higher learning achievement of with statistical significance of .01 3) the students' satisfaction was very high in general (mean=4.57, S.D=0.08)

Recommendations from this study

1. Applying bingo in teaching will take time, planning and organizing the lesson should be done very well
2. The material and equipment in bingo should be more colourful.

Recommendations for further study

Simulated learning activities in 3-D would be introduced to measure learner's skills.

