

สารบัญ

หัวเรื่อง

หน้า

บทคัดย่อ	
ค	
Abstract	
จ	
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญตาราง	
ญ	
สารบัญภาพ	
ฎ	
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ	7
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	8
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช	
2551	8
2.2 บริบทโรงเรียน	14

ณ

2.3 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	22
2.4 รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่นิยมในปัจจุบัน	31
2.5 เกมพีเคชั่น	38
2.6 แรงจูงใจ	54
2.7 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	58
2.8 โปรแกรมสนับสนุนเทคนิคเกมพีเคชั่น	64
2.9 แผนการจัดการเรียนรู้	80
2.10	การ
วิจัยเชิงปฏิบัติการ	81
2.11	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	85
2.12	
กรอบแนวคิดของการวิจัย	87
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	88
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	88
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	88
3.3 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย	89
หัวข้อ	
หน้า	
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	90

ญ

3.5 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	91
3.6 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	94
3.7 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล	95
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	96
3.9 สถิติที่ใช้ในการวิจัย	97
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
100	
4.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม	
100	
4.2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียน	
116	
4.3 ผลการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียน	
109	
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
120	
5.1 สรุป	
120	
5.2 อภิปรายผล	
121	

5.3 ข้อเสนอแนะ	
123	
บรรณานุกรม	
125	
ภาคผนวก	
129	
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ	
130	
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	
136	
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	
147	
ประวัติผู้วิจัย	
155	

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

2.1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ อาชีพและเทคโนโลยี	12
2.2	กรอบแนวคิดของการวิจัย	80
3.1	รายละเอียดแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	91
3.2	เกณฑ์การแปลความหมายของค่าพฤติกรรมการทำงาน เป็นกลุ่มของผู้เรียน	92
3.3	เกณฑ์การแปลความหมายของค่าพฤติกรรมการทำงาน เป็นกลุ่มโดยผู้เรียน	93
3.4	ระยะเวลาการเก็บข้อมูล	96
4.1	ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (โดย ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 1	102
4.2	ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (ประเมิน ตนเอง)	

- วงรอบการปฏิบัติการที่ 1
- 103
- 4.3 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (การประเมินกลุ่ม)
วงรอบการปฏิบัติการที่ 1
- 103
- 4.4 ผลการประเมินแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน วงรอบการปฏิบัติการที่ 1
- 104
- 4.5 ปัญหาจากวงรอบที่ 1 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 2
- 105
- 4.6 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย)
วงรอบการปฏิบัติการที่ 2
- 107
- 4.7 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (ประเมินตนเอง)
วงรอบการปฏิบัติการที่ 2
- 108
- 4.8 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (การประเมินกลุ่ม)

วงรอบการปฏิบัติการที่ 2	
108	
4.9 ผลการประเมินแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน วงรอบการปฏิบัติการที่ 2	
109	
4.10 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย)	
วงรอบการปฏิบัติการที่ 3	
112	
4.11 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (ประเมินตนเอง)	
วงรอบการปฏิบัติการที่ 3	
112	
4.12 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม (การประเมินกลุ่ม)	
วงรอบการปฏิบัติการที่ 3	
113	
4.13 ผลการประเมินแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน วงรอบการปฏิบัติการที่ 3	
114	

ตารางที่
หน้า

4.14 ผลการสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียน
ระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 1 ถึง วงรอบที่ 3

116

4.15 ผลการสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนวงรอบที่ 1
ถึง วงรอบที่ 3

118

สารบัญภาพ

ภาพที่
หน้า

2.1	หน้าแรกของ Kahoot	65
2.2	เลือกสร้าง Quiz หรือแบบสอบถามต่าง ๆ	65
2.3	เลือก Kahoot ที่มีอยู่แล้ว	66

ด

2.4	หน้าจอ Game-pin	66
2.5	หน้าจอใส่ Game Pin	67
2.6	หน้าจอใส่ชื่อ	68
2.7	หน้าจอแสดงชื่อผู้เข้าร่วม	68
2.8	หน้าจอขณะเริ่มเล่นเกม	69
2.9	หน้าจอแสดงสรุปคำตอบในแต่ละข้อ	69
2.10	ผลสรุปคะแนนของผู้เข้าแข่งขัน	70
2.11	หน้าแรก https://padlet.com	71
2.12	หน้าทางการสร้าง Padlet	71
2.13	หน้าทางการสร้าง Padlet โดยมีเครื่องมือสำหรับตกแต่ง ต่าง ๆ	72
2.14	เข้าสู่หน้าหลักของ Mentimeter	72
2.15	การลงทะเบียนหรือเลือก Login จากบัญชีผู้ใช้ Facebook 73	
2.16	หน้าทางการสร้างแบบสอบถามแบบทดสอบ	73
2.17	หน้าต่างแบบสอบถามหรือแบบทดสอบ	74
2.18	หน้าเว็บไซต์ฝั่งผู้เรียน	74
2.19	หน้าทางการนำเนินการทำแบบทดสอบ	75
2.20	หน้าแรกสำหรับเข้าใช้งาน Socrative	76
2.21	เลือกชนิดการลงทะเบียน	76

2.22	กรอกข้อมูลส่วนตัวเพื่อลงทะเบียน	77
2.23	หน้าตาการจัดการแบบทดสอบ	77
2.24	หน้าตาแสดงผู้เล่น	78
2.25	หน้าตาที่ผู้เรียนจะนำ Pin มากรอก	78
2.26	หน้าตาให้ผู้เรียนใส่ชื่อ	79
2.27	เข้าสู่แบบทดสอบ	79
2.28	กรอบแนวคิดของการวิจัย	87

ภาพที่

หน้า

3.1	รูปแบบการวิจัย-เชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart	90
4.1	ผลการสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม	116
4.2	ระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	117
4.3	ผลแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน	118
4.4	สรุปผลแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน	119