

Ms 127443

การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน
ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม



นายปรียนนท์ ประทุมตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2562

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ใบอนุญาตวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เรื่อง : การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม
สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

ผู้วิจัย : นายปริยพนธ์ ประทุมตรี

ได้รับอนุมัติเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ท.ดร.ณัฐชัย จันทชุม)
คณบดีคณะครุศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรรณคำ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาพัน)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท ตีเมืองชัย)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว)

ชื่อเรื่อง : การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับ
สื่อสังคม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษา
มหาสารคาม

ผู้วิจัย : นายปริญนท์ ประทุมตรี

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ เต็มเมืองชัย
อาจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว

ปีการศึกษา : 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษา
ปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม รายวิชา
การสร้างภาพกราฟิก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม 2) เพื่อ
ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อ
สังคม กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยคือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปี
การศึกษา 2561 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบบันทึกก่อนนุทินของนักศึกษา 3) แบบประเมินพฤติกรรมการ
ทำงานเป็นทีม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดย
ใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นวางแผน
2) ขั้นปฏิบัติการ 3) ขั้นสังเกตการณ์ 4) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ โดยแต่ละขั้นตอนส่งเสริมพฤติกรรมการ
ทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน แบ่งงานกันตามที่ได้รับมอบหมายผู้วิจัยได้ใช้สื่อ
สังคมในการจัดการเรียนการสอน นักศึกษามีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ในระดับดี และนักศึกษามี
ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม โดยภาพรวมอยู่ใน
ระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน,สื่อสังคม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Title : The Promotion of Teamwork Behavior by Using Team Games Tournament with Social Media on Second Years Students of Vocational Certificate Education at Mahasarakham Vocational

Author : Mr. Priyanon Pratumtree

Degree : Mater of Education (Computer education)
Rajabhat Maha Sarakham University

Advisors : Assistant Professor Dr.Sanit Teemueangsai
Dr.Khajonpong Ruamkaew

Year : 2019

ABSTRACT

This research is a classroom action research. The purposes of this study aimed 1) to investigate the treatment of the promotion on teamwork behavior by using Team Games Tournament with social media and 2) to investigate the satisfaction of students toward learning management by using team games tournament. The target group was thirteen vocational certificate students. The instruments were used to collect data were three lesson plans which designed based on integrated of team games tournament with social media activities, teachers' and students' diary, the teamwork behavior assessment and satisfaction questionnaires.

The research found that Organizing learning activities to promote teamwork behavior by using competitive Team Games Tournament with social media Make students know how to work as a team Exchange learning with each other Divide the work as assigned. The researcher uses social media. In teaching and learning In order to allow students to quickly access the lessons and group communication And can also study at any time, any place Thus allowing students to interact More in the group Learning management with team game techniques Together with social media

Students have good teamwork behavior and satisfaction education Learning management with team game techniques Together with social media Overall, the students were satisfied at a high level.

Keywords: Learning Management with Teams Games Tournament Techniques, Social media



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and curves, positioned above a horizontal line.

Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์เป็นอย่างดี ด้วยความกรุณาอย่างสูงยิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ เตีเมืองชัย และ อาจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว ที่ได้ กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และตรวจสอบวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง อีกทั้ง สนับสนุนให้ กำลังใจ และปลูกฝังให้ผู้วิจัยมีความอดทนตลอดระยะเวลาที่ทำการตั้งแต่เริ่มคิดหัวข้อ วิทยานิพนธ์จน วิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนธิ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ทำให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.มงคล แสงอรุณ อาจารย์ ดร.เทอดศักดิ์ นิสังกาศ และ อาจารย์ศรีัญญา วรจันทร์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และให้ ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไข เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ครู อาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้แขนงต่าง ๆ ให้แก่ ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี บิดาและมารดา ที่ให้การ สนับสนุนใน เรื่องของการศึกษาและเป็นกำลังใจที่ติดลตลอดมา เจ้าหน้าที่ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ ศึกษาทุกท่าน ที่ได้ให้ความสะดวกเกี่ยวกับสถานที่และเอกสารแก่ผู้วิจัยตลอดมา ผู้แต่งและเรียบเรียง ตำรา เอกสาร และผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้อ้างอิง ซึ่งเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ทำให้ วิทยานิพนธ์นี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตเวทิตาแก่บิดา มารดา บุรพจารย์และผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ที่มีส่วนร่วมในการอบรมสั่งสอน ทั้งวิทยาการคุณธรรม จริยธรรม จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จ

นายปริญนท์ ประทุมตรี

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ง
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฌ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 ขอบเขตการวิจัย	4
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย.....	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	7
2.1 บริบทวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม	7
2.2 หลักสูตรอาชีวศึกษา	12
2.3 รายวิชาการสร้างภาพกราฟิก	15
2.4 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	17
2.5 หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือ	25
2.6 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบทีมเกมแข่งขัน	32
2.7 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคม.....	37
2.8 หลักการเกี่ยวกับความพึงพอใจ	46
2.9 หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ	49
2.10 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้	53
2.11 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
2.12 กรอบแนวคิดของการวิจัย	61

หัวเรื่อง	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	62
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	62
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	63
3.4 การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล	70
3.5 การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	72
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	73
บทที่ 4 ผลการวิจัย	75
4.1 ผลการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม	75
4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม	89
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	91
5.1 สรุปผลการวิจัย	91
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	94
5.3 ข้อเสนอแนะ	96
บรรณานุกรม	98
ภาคผนวก.....	102
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	103
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้	159
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย.....	161
ภาคผนวก ง รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ.....	179
ประวัติผู้วิจัย	184

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้	16
2.2 พฤติกรรมสำหรับสังเกตในแต่ละทักษะย่อยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	24
3.1 รายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยเลือกทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ	63
3.2 การออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม	64
3.3 รายละเอียดแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	65
3.4 เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	66
3.5 การวัดผลพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	67
3.6 เกณฑ์แปลผลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	72
4.1 ปัญหาที่เกิดขึ้นในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และแนวทางการแก้ไข	78
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม รอบปฏิบัติการที่ 1 ...	79
4.3 แนวทางการส่งเสริมในวงรอบปฏิบัติการที่ 2	80
4.4 ปัญหาที่เกิดขึ้นในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 และแนวทางการแก้ไข	83
4.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม รอบปฏิบัติการที่ 2 ...	84
4.6 แนวทางการส่งเสริมในวงรอบปฏิบัติการที่ 3	85
4.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม รอบปฏิบัติการที่ 3 ...	87
4.8 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3	88
4.9 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม	89

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 รูปแบบการจัดตัวแทนเข้ากลุ่มแข่งขัน	35
2.2 กรอบแนวคิดการวิจัย	61
4.1 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3	89



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“การอาชีวศึกษา” นับว่าเป็นสถาบันการศึกษาที่ผลิตและพัฒนากำลังคนในการเข้าสู่ตลาดแรงงานเป็น ส่วนใหญ่ทั้งในระดับแรงงานฝีมือ (Skilled Labor) และแรงงานกึ่งฝีมือ (Semi – Skilled Labor) ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกภาคปฏิบัติควบคู่กับการศึกษาภาคทฤษฎี ดังนั้นผู้เรียนในภาคการศึกษาระบบนี้จึงมีความรู้และความเชี่ยวชาญทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเพื่อที่จะได้เข้าสู่ตลาดแรงงานและเป็นแรงงานที่มีคุณภาพ และการที่จะพัฒนาแรงงานให้มีคุณภาพได้นั้นนอกจากจะพัฒนาทักษะทางด้านความรู้และความเชี่ยวชาญให้มีประสิทธิภาพแล้วนั้น การที่แรงงานไทยจะพัฒนาเพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานทั้งในระดับประเทศและระดับภูมิภาคนั้น ทักษะการทำงานเป็นทีมก็มีความสำคัญต่อผู้เรียนอาชีวศึกษา เพราะถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนควรจะมีเพราะผู้เรียนจะต้องเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการและการทำงานในอนาคต เพราะในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือทำงานนั้น เพราะผู้เรียนไม่สามารถจะทำงานคนเดียวได้ ต้องมีการร่วมมือในการทำงานร่วมกับคนอื่น เหตุผลที่ “การอาชีวศึกษา” จำเป็นจะต้องให้ความสนใจ “ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมภาวะผู้นำ” นั้น เนื่องมาจากการเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (สุชาติ อุดมโสภกิจ, 2555)

การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มถือเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ประการหนึ่งที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกระดับ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการทำงานกลุ่มจะส่งผลให้เกิดการสร้างความรู้ความเข้าใจ สามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลในสังคมได้ การทำงานเป็นทีมเป็นการระดมความสามารถทางสติปัญญาที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคลให้มาช่วยกันคิด ช่วยกันทำ ทำให้เกิดเป็นความคิดที่กว้างขวาง รอบคอบ และเมื่อนำมาประสานกันอย่างเหมาะสมก็จะช่วยให้เกิดการทำงานที่ต้องใช้ความสามารถที่หลากหลายดำเนินไปด้วยดี (ทิตินา แคมมณี, 2550)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนของผู้เรียนจากครูประจำวิชาด้วยวิธีการสังเกตและสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 11-14 กันยายน 2561 ระดับ ปวช. 2 ภาควิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จำนวน 13 คน รวมทั้งผู้วิจัยได้มีโอกาสสอนผู้เรียนในรายวิชาศิลปนิพนธ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 พบว่านักศึกษานักศึกษาเมื่อเข้าชั้นเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ยังขาดทักษะในการทำงานร่วมกัน โดยประสบปัญหาตั้งแต่พฤติกรรมกรรมการแสดงบทบาทในทีมที่ไม่เหมาะสม และการขาดการประสานงานในการทำงานร่วมกัน อีกทั้งยังประสบปัญหาของการผลักรางงานให้กับสมาชิกคนใดคนหนึ่งรับภาระการทำงานเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ความคิดเห็นใน

การทำงานมีจำกัดเป็นผลให้ผลงานที่ได้รับมอบหมายไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร และจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมและกิจกรรมกลุ่มแล้ว พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นศึกษาให้เห็นถึงประโยชน์ของการใช้กิจกรรมกลุ่มหรือทีมงานเป็นหลัก แต่งานวิจัยที่ศึกษาถึงพฤติกรรมของผู้ที่ทำกิจกรรมการทำงานเป็นทีมหรือกิจกรรมกลุ่มในระดับอาชีวศึกษายังมีอยู่เป็นจำนวนน้อย ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าผลของงานวิจัยอาจจะเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนที่ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอย่างเหมาะสม เพราะเป็นการศึกษาจากนักศึกษาผู้ที่มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มโดยตรง ซึ่งย่อมมองเห็นถึงจุดบกพร่องและทราบถึงสภาพการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาด้วยกันดีกว่ามีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร

การจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติที่เรียกกันว่า Traditional Classroom Environment หรือ Face to Face การที่จะทำการเรียนการสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ผลและเกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้สูงสุด จึงต้องใช้วิธีการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมการเรียนที่มีความสอดคล้องเหมาะสมเอื้ออำนวยต่อรูปแบบของการเรียนการสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จึงจะใช้ศักยภาพของเทคโนโลยีของระบบเครือข่ายได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและทำให้ได้ผลลัพธ์และคุณประโยชน์ต่อการเรียนรู้สูงสุด การจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้ต้องใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างมีความสุข สามารถสร้างองค์ความรู้ได้โดยเทคนิคการสอนที่น่าสนใจคือ วิธีการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนวิธีหนึ่ง ที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุดในการเรียนรู้ โดยนักศึกษาอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ มีกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นแบบทุกคนร่วมมือกันจัดให้นักศึกษาแต่ละคนในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน มีบทบาทที่ชัดเจนในการเรียนหรือการทำกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน และได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างแท้จริงได้พัฒนาทักษะ ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตรวจสอบผลงานขณะเดียวกันก็ต้องช่วยกันรับผิดชอบการเรียนรู้ในงานทุกขั้นตอนของสมาชิกในกลุ่ม นักศึกษาจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มบรรลุเป้าหมายเช่นกัน (กุหลาบ บุญนรี, 2545) การเรียนเป็นกลุ่มจะช่วยให้เกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหา โดยส่งผลให้เกิดความรับผิดชอบทั้งในรูปแบบของกลุ่มและความรับผิดชอบส่วนบุคคล (พิชัย ทองดีเลิศ, 2547) ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีเทคนิคย่อย 5 เทคนิคดังนี้ STAD, TGT, TAI, CIRC และ JIGSAW (Slavin, 1987) จากการศึกษาเทคนิคต่างๆ ของการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิคที่เหมาะสมนำมาใช้ในรายวิชาการสร้างภาพกราฟิกมีอยู่ 2 เทคนิค (Slavin, 1987) ได้แก่ เทคนิคการแบ่งกลุ่มสัมพันธ์ (STAD) และ เทคนิคทีมเกมแข่งขัน (TGT) จากการศึกษาเอกสารต่างๆ พบว่า เทคนิคการแข่งขันเป็นกลุ่มด้วยเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มทางสังคม เช่น ทักษะ

กระบวนการกลุ่มทักษะการเป็นผู้นำฝึกความรับผิดชอบ และฝึกการช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ และนอกจากนี้ผู้เรียนยังได้ความตื่นเต้นสนุกสนานกับการเรียนรู้ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2545)

การใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอน เป็นเรื่องสำคัญในปัจจุบันที่ครูผู้สอน สามารถนำมาประยุกต์ใช้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจทางการเรียนอีกทางหนึ่งได้ (กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์, 2554) หากจะนำพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมเหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีโดยเปลี่ยนการจัดการสอนแบบเดิมๆ ที่ครูผู้สอนเป็นเพียงแหล่งความรู้แหล่งเดียว ให้เป็นผู้เรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอย ชี้แนะว่าแหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ และสามารถนำมาอ้างอิงได้ รวมทั้งใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมเป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะกับผู้เรียนด้วยกัน ให้ความช่วยเหลือเมื่อทีมหรือเพื่อนบุคคลในทีมแก้ปัญหาไม่ได้ และนอกจากนี้ครูผู้สอน นำเอาสื่อสังคมโดยใช้เทคโนโลยี Google Apps for Education มาประยุกต์ ใช้เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยนำ Google Apps for Education (Google Inc, 2014) สำหรับการศึกษา คือ ชุดของฟรีอีเมลจาก Google และเครื่องมือต่าง ๆ เป็นระบบเปิดในการทำงานร่วมกันเปิดกว้างสำหรับคุณครู นักศึกษา ชั้นเรียนและสมาชิกครอบครัวในโลก ตัวอย่างเครื่องมือที่นิยมใช้รู้จักกันดี เช่น อีเมล (E-mail), เอกสาร (Docs), ปฏิทิน (Calendar), และ Classroom เป็นต้น

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นรูปแบบหนึ่งของการวิจัยที่ไม่ได้แตกต่างไปจากการวิจัยอื่น ๆ ในเชิงเทคนิค แต่แตกต่างในด้านวิธีการ ซึ่งวิธีการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การทำงานที่เป็นการสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเองที่เป็นวงจรแบบขดลวด (Spiral of Self-Reflecting) โดยเริ่มต้นที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน (Planning) เป็นการกำหนดแนวทางปฏิบัติการไว้ก่อนล่วงหน้า โดยอาศัยการคาดคะเนแนวโน้มของผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ 2) ขั้นตอนการปฏิบัติ (Action) เป็นการลงมือดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้อย่างระมัดระวังและควบคุมการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในแผน 3) ขั้นตอนการสังเกต (Observing) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานที่ได้ลงมือกระทำลงไป และ 4) ขั้นตอนการสะท้อนกลับ (Reflecting) เป็นการให้ข้อมูลถึงการกระทำตามที่บันทึกข้อมูลไว้จากการสังเกตในเชิงวิพากษ์กระบวนการและผลการปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้ (Kemmis and McTaggart, 1988) ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม รายวิชาการสร้างภาพกราฟิก นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน 2) ขั้นตอนการปฏิบัติ 3) ขั้นตอนการสังเกต

4) ขั้นตอนการสะท้อนกลับ เพื่อมุ่งหวังส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างแท้จริง ได้พัฒนาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม สมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตรวจสอบผลงานขณะเดียวกันก็ต้องช่วยกันรับผิดชอบการเรียนรู้ในงานทุกขั้นตอนของสมาชิกในทีม

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 13 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม

1.3.2 ขอบเขตเนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาในรายวิชาการสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308-2004 ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2556 หน้าที่ 3 หน่วยกิต โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ดังนี้

1.3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การจัดการพาเนล

1.3.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

1.3.2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ

1.3.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.3.4.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

1.3.4.2 ตัวแปรตาม คือ

- 1) พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- 2) ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้

1.3.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การปฏิบัติการวิจัยในครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาปฏิบัติการเป็นเวลา 15 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นศึกษาในชั้นเรียน 3 ชั่วโมง และผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยผ่านสื่อสังคม 12 ชั่วโมง

1.3.6 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบแนวคิดของ (Kemmis and McTaggart, 1988) 4 ขั้นตอน 1) ขั้นวางแผน 2) ขั้นการปฏิบัติการ 3) ขั้นการสังเกต และ 4) ขั้นการสะท้อนผล

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

“พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม (Teamwork behavior)” หมายถึง พฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักศึกษาตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป ที่มีเป้าหมายร่วมกัน และสมาชิกในกลุ่มเข้าใจบทบาทของตนเอง

“การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)” หมายถึง วิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน ให้นักศึกษาเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยที่สมาชิกแต่ละคน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมถึงการให้กำลังใจแก่กันและกัน สมาชิกแต่ละคนต้องรับผิดชอบในการเรียนรู้และภาระงานของตนเอง พร้อมไปกับการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม

“ทีมเกมแข่งขัน (Team Games Tournament : TGT)” หมายถึง วิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบแรกซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นที่มหาวิทยาลัย Johns Hopkins University โดย Slavin (1987) มีเงื่อนไขของการเรียนแบบร่วมมือเป็นทีม มีการใช้เกมการแข่งขันจะต้องมีเป้าหมายของทีมและช่วยเหลือกันเพื่อความสำเร็จของทีม และช่วยเหลือกันเพื่อความสำเร็จของทีม โดยสมาชิกในทีมจะต้องมีความสามารถต่างกัน โดยใช้การเสริมแรง เป็นรางวัลและคำชมเชย เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาร่วมมือกันทำงาน

“สื่อสังคม (Social Media)” หมายถึง การใช้เส้นทางเชื่อมโยงเพื่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกพื้นที่ออนไลน์หรือสาธารณะ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป เป็นการเข้าสู่สังคมโดยไม่มีข้อจำกัดใด ๆ มีการใช้เว็บเบราว์เซอร์ในการจัดการกับบทเรียน ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านทางเทคโนโลยี สามารถเรียนรู้ได้จากทุกสถานที่หรือทุกเวลา

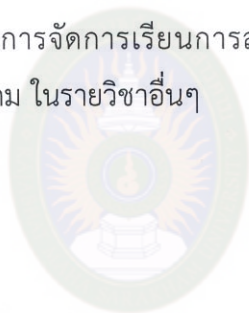
“ความพึงพอใจ (Satisfaction)” หมายถึง ความรู้สึกที่เป็นสุข ความชอบ ความพอใจ ความรู้สึกยินดีในสิ่งที่ปฏิบัติ หรือทัศนคติในทางที่ดีของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอน ความรู้สึกที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจ และเป็นทัศนคติในเชิงบวก ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ตนเองต้องการหรือตั้งเป้าหมายไว้

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.5.1 นักศึกษามีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมร่วมกับสมาชิกในทีมได้ตามกระบวนการของทีมงานแข่งขัน

1.5.2 ครูผู้สอนได้รับความรู้และแนวทางการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม

1.5.3 เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชาอื่นๆ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยเรื่อง ปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. บริบทวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม
2. หลักสูตรอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ. 2556
3. รายวิชาการสร้างภาพกราฟิก
4. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
5. หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือ
6. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบทีมเกมแข่งขัน
7. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคม
8. หลักการเกี่ยวกับความพึงพอใจ
9. หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ
10. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
12. กรอบแนวคิดของการวิจัย

2.1 บริบทวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

2.1.1 ข้อมูลทั่วไป

วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 3 รหัสไปรษณีย์ 44000 โทรศัพท์ 0-4371-1371 เปิดสอนระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพถึงระดับระดับปริญญาตรี จำนวนครู ทั้งหมด 103 คน ชาย 35 คน หญิง 68 คน จำนวนนักการภารโรงทั้งหมด 7 คน ชาย 5 คน หญิง 2 คน จำนวนนักศึกษาทั้งหมด 2,290 คน ชาย 433 คน หญิง 1,857 คน (กลุ่มงานบริหารวิชาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม, 2561)

2.1.2 วิสัยทัศน์/พันธกิจ/เป้าประสงค์ของสถานศึกษา

2.1.2.1 วิสัยทัศน์

จัดการอาชีวศึกษาให้ได้มาตรฐาน ด้วยคุณธรรม นำวิธีชีวิตอย่างพอเพียง

2.1.2.2 พันธกิจ

- 1) พัฒนาการศึกษาด้านการอาชีวศึกษาให้ตรงตามมาตรฐานการอาชีวศึกษาและประกอบด้วยคุณธรรม
- 2) บริหารจัดการอาชีวศึกษาตามหลักธรรมาภิบาล ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ตลอดจนนโยบายของชาติ
- 3) ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาด้านวิชาการ วิชาชีพ และบริการชุมชน
- 4) พัฒนาระบบและกลไกการประกันคุณภาพทางการศึกษาทั้งภายในและภายนอก
- 5) ทุนบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และส่งเสริมสุขภาพอนามัย

2.1.2.3 เป้าประสงค์ของสถานศึกษา

- 1) ผู้เรียนทุกระดับชั้นสำเร็จการศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- 2) ผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคุณธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านเกณฑ์ตามที่หลักสูตรที่กำหนด
- 3) บริหารจัดการสถานศึกษาอย่างโปร่งใส
- 4) พัฒนาระบบการบริหารจัดการฐานข้อมูลให้มีประสิทธิภาพและถูกต้องตามกฎหมาย
- 5) ขับเคลื่อนสถานศึกษาตามแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การเป็นสถานศึกษาพอเพียง
- 6) ส่งเสริมการสร้างผู้ประกอบการรายใหม่
- 7) ประสานสัมพันธ์กับสถานประกอบการด้านความร่วมมือในการจัดการศึกษาวิชาชีพ

2.1.2.4 ขอบข่ายและภารกิจการบริหารและการจัดการสถานศึกษา

- 1) กลุ่มบริหารงานวิชาการ
 - 1.1) การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา
 - 1.2) การพัฒนากระบวนการเรียนรู้
 - 1.3) การวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน
 - 1.4) การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา

- 1.5) การพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา
- 1.6) การพัฒนาแหล่งเรียนรู้
- 1.7) การนิเทศการศึกษา
- 1.8) การแนะแนวการศึกษา
- 1.9) การพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา
- 1.10) การส่งเสริมความรู้ด้านวิชาการแก่ชุมชน
- 1.11) การประสานความร่วมมือในการพัฒนาวิชาการกับสถานศึกษา

อื่น

1.12) การส่งเสริมและสนับสนุนงานวิชาการแก่บุคคล ครอบครัวยุว
องค์กร หน่วยงาน และสถาบันอื่นที่จัดการศึกษา

2) กลุ่มงานบริหารงบประมาณ

- 2.1) การจัดทำและเสนอของบประมาณ
- 2.2) การจัดสรรงบประมาณ
- 2.3) การตรวจสอบติดตามประเมินผลและรายงานผลการใช้เงินและผล

การดำเนินงาน

2.4) การระดมทรัพยากรและการลงทุนเพื่อการศึกษา

2.5) การบริหารการเงิน

2.6) การบริหารบัญชี

2.7) การบริหารพัสดุและสินทรัพย์

3) กลุ่มงานบริหารบุคคล

- 3.1) การวางแผนอัตรากำลังและกำหนดตำแหน่ง
- 3.2) การสรรหาและการบรรจุแต่งตั้ง
- 3.3) การเสริมสร้างประสิทธิภาพในการปฏิบัติราชการ
- 3.4) วินัยและการรักษาวินัย
- 3.5) การออกจากราชการ

4) กลุ่มงานบริหารทั่วไป

- 4.1) การดำเนินงานธุรการ
- 4.2) งานพัฒนาระบบและเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศ
- 4.3) การประสานและพัฒนาเครือข่ายการศึกษา

บริหารทั่วไป

- 4.4) การจัดระบบการบริหารและพัฒนาองค์กร
- 4.5) งานเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 4.6) การส่งเสริมสนับสนุนด้านวิชาการงบประมาณบุคลากรและ
- 4.7) การจัดสถานที่และสภาพแวดล้อม
- 4.8) การจัดทำสำมะโนผู้เรียน
- 4.9) การรับนักศึกษา
- 4.10) การระดมทรัพยากรเพื่อการศึกษา
- 4.11) งานส่งเสริมงานกิจการนักศึกษา
- 4.12) การประชาสัมพันธ์งานการศึกษา
- 4.13) การส่งเสริม สนับสนุน และประสานงานการศึกษาของบุคคล
- ชุมชน องค์กร หน่วยงานและสถาบัน สังคมอื่นที่จัดการศึกษา
- 4.14) งานประสานราชการกับเขตพื้นที่การศึกษาและหน่วยงานอื่น
- 4.15) การจัดระบบการควบคุมภายในหน่วยงาน
- 4.16) งานบริการสาธารณะ
- 4.17) งานที่ไม่ได้ระบุไว้ในงานอื่น

มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดระบบข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งเป็นแหล่งให้บริการข้อมูลสารสนเทศแก่บุคลากรในวิทยาลัยและแก่บุคคลภายนอก มีการพัฒนาและปรับปรุงการบริหารจัดการฐานข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน มีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารแก่บุคลากรภายในวิทยาลัยและแก่บุคคลภายนอกสถานศึกษา

2.1.3 สภาพการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา

วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จัดการเรียนการสอน 2 หลักสูตร ดังนี้

2.1.3.1 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หลักสูตร 3 ปี

1) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาการบัญชี

สาขาวิชาการตลาด

สาขาวิชาการเลขานุการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีก

2) ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

3) ประเภทวิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

สาขาวิชาการโรงแรมและบริการ

4) ประเภทวิชาศิลปกรรม

สาขาวิชาจิตรศิลป์

สาขาวิชาการออกแบบ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

สาขาวิชาการถ่ายภาพและวิดีโอทัศน์

5) ประเภทวิชาคหกรรม

สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์

สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ

สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

2.1.3.2 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หลักสูตร 2 ปี

1) ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

สาขาวิชาการบัญชี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สาขาวิชาการตลาด

สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน

สาขาวิชาการเงินการธนาคาร

สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์

2) ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมส์และแอนิเมชัน

3) ประเภทวิชาคหกรรม

สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ

สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

สาขาวิชาการบริหารคหกรรมศาสตร์

4) ประเภทวิชาศิลปกรรม

สาขาวิชาจิตรศิลป์

สาขาวิชาออกแบบ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

5) ประเภทวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

สาขาวิชาการโรงแรม

สรุปได้ว่า วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม เป็นสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มีภารกิจหลักในการจัดการศึกษาด้านอาชีวศึกษา เปิดทำการ สอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ใน ระบบการศึกษาภาคปกติ ภาคเทียบโอนประสบการณ์วิชาชีพ และเปิดทำการสอนให้กับผู้ด้อยโอกาส นอกจากนี้ยังเปิดสอนหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น หลักสูตรเสริมวิชาชีพ แกนมัธยมศึกษา หลักสูตร เสริมวิชาชีพแกนประถมศึกษา โดยเน้นความต้องการของประชาชนในพื้นที่ และอาศัยภูมิปัญญา ท้องถิ่นในการเผยแพร่ความรู้ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการจัด การศึกษาที่มุ่งให้ผู้สำเร็จการศึกษา สามารถออกไปประกอบอาชีพได้ ทั้งในภาครัฐและเอกชน มีความ เชื่อมั่นในตนเองด้านวิชาชีพ สามารถสร้างงานเพื่อประกอบอาชีพอิสระได้ และมีพื้นฐานความรู้ เพียงพอสำหรับการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม

2.2 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2556 ประเภทวิชาศิลปกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้พัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 โดยมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ และรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน เน้นการประกอบอาชีพอิสระ มีความยืดหยุ่น เปิดโอกาสให้สถานศึกษาสามารถปรับให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของประเทศ และตามความต้องการ ของสถานประกอบการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการได้ลงนามในประกาศ กระทรวงศึกษาธิการเรื่อง ให้ใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 เรียบร้อยแล้ว เมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2556 โดยให้มีผลให้สถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ สามารถ ใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 จัดการเรียนการสอนได้ตั้งแต่ ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2556 เป็นต้นไป (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2556)

2.2.1 จุดประสงค์สาขาวิชา

2.2.1.1 เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษาและพลศึกษาในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพเพื่อให้มีความรู้และ ทักษะในหลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ

2.2.1.2 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและหลักการงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ การพัฒนาวิชาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิกให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี

2.2.1.3 เพื่อให้มีความรู้และทักษะในหลักการและกระบวนการงานพื้นฐาน ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.2.1.4 เพื่อให้มีความรู้และทักษะในงานผลิตและบริการทางคอมพิวเตอร์กราฟิก ตามหลักการและ กระบวนการในลักษณะครบวงจรเชิงธุรกิจโดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า การอนุรักษ์ พลังงานและสิ่งแวดล้อม

2.2.1.5 เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกในสถานประกอบการและ ประกอบอาชีพอิสระ ใช้ความรู้และทักษะพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น

2.2.1.6 เพื่อให้สามารถเลือก/ใช้/ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานอาชีพคอมพิวเตอร์ กราฟิก

2.2.1.7 เพื่อให้มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์ ประหยัดอดทน มีวินัย ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและ สารเสพติด สามารถ พัฒนาตนเองและทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.2.2 คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์กราฟิก ประกอบด้วย

2.2.2.1 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์

1) คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ ได้แก่ ความเสียสละความ ซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญู กตเวที ความอดกลั้น การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน การมีจิตสำนึก และเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม เป็นต้น

2) พฤติกรรมลักษณะนิสัย ได้แก่ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความมี มนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความรักสามัคคี ความขยัน ประหยัด อดทน การพึ่งตนเอง เป็นต้น

3) ทักษะทางปัญญา ได้แก่ ความรู้ในหลักทฤษฎีความสนใจใฝ่รู้ความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น

2.2.2.2 ด้านสมรรถนะหลักและสมรรถนะทั่วไป

1) สื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศใช้ชีวิตประจำวันและใน งานอาชีพ

2) แก้ไขปัญหาในงานอาชีพโดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

3) ปฏิบัติตนตามหลักศาสนา วัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมทางสังคม และสิทธิหน้าที่พลเมือง

4) พัฒนาบุคลิกภาพและสุขอนามัยโดยใช้หลักการและกระบวนการด้านสุขศึกษาและพลศึกษา

2.2.3 ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

2.2.3.1 วางแผน ดำเนินงานจัดการงานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีพอนามัยและความปลอดภัย

2.2.3.2 ใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

2.2.3.3 ปฏิบัติงานพื้นฐานอาชีพตามหลักและกระบวนการในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต มัลติมีเดีย งานสิ่งพิมพ์แอนิเมชัน

สาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต

1) เข้าใจองค์ประกอบหลักการในการออกแบบเพื่องานกราฟิก

2) ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์และผลิตงานกราฟิกอาร์ตได้ตามหลักการขั้นตอน

สาขางานมัลติมีเดีย

1) เข้าใจองค์ประกอบหลักการเพื่อการถ่ายภาพ

2) ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์และผลิตงานมัลติมีเดียได้ตามหลักการขั้นตอน

สาขางานแอนิเมชัน

1) เข้าใจองค์ประกอบหลักการเพื่อการผลิตงานแอนิเมชัน

2) ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์และผลิตงานแอนิเมชันได้ตามหลักการขั้นตอน

2.3 รายวิชาการสร้างภาพกราฟิก

2.3.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการสร้างภาพกราฟิก และเห็นคุณค่าของผลงานกราฟิกที่สร้างโดยโปรแกรมสำเร็จรูปที่เป็นแบบ Vector และ Bitmap

1. หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวช.)
2. ชื่อรายวิชา การสร้างภาพกราฟิก
3. รหัสวิชา 2308-2004 หน่วยกิต 3
4. เวลาเรียน 5 ชั่วโมง/สัปดาห์ 90 ชั่วโมง/ภาคเรียน
5. จุดประสงค์รายวิชา
 - 5.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลำดับการสร้างภาพกราฟิก
 - 5.2 มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ สร้างสรรค์ภาพกราฟิก การพิมพ์ภาพ
 - 5.3 มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap
 - 5.4 มีเจตคติที่ดีและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานด้วยความรับผิดชอบในการสร้างภาพกราฟิก
6. สมรรถนะรายวิชา
 - 6.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับลำดับการสร้างภาพกราฟิก
 - 6.2 สร้างสรรค์ภาพกราฟิก การพิมพ์ภาพด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
 - 6.3 สร้างสรรค์ภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap

ตารางที่ 2.1

วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. บอกถึงขอบข่ายของรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้	1. อธิบายรายวิชา
2. บอกความหมาย ความสำคัญและ การใช้งานโปรแกรม Photoshop	1. ความสามารถของโปรแกรม Photoshop
3. อธิบายวิธีการตั้งค่าการภาพที่มีขนาด ตามต้องการในโปรแกรม	1. ขนาดและความละเอียดของภาพ
4. สามารถใช้แถบเมนูและแถบ เครื่องมือของโปรแกรม	1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6
5. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือสำหรับ การสร้าง Selection	1. ชุดเครื่องมือสำหรับการสร้าง Selection
6. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือสำหรับ ชุดเครื่องมือสำหรับการ Crop ภาพ	1. ชุดเครื่องมือสำหรับการ Crop ภาพ
7. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือสำหรับ ชุดเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ	1. ชุดเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ
8. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือสำหรับ ชุดเครื่องมือระบายสี	1. ชุดเครื่องมือระบายสี
9. การวัดผลกลางภาค	-
10. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือสำหรับ ชุดเครื่องมือสำหรับวาดภาพและ สร้างตัวอักษร	1. ชุดเครื่องมือสำหรับวาดภาพและสร้างตัวอักษร
11. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือสำหรับ ชุดเครื่องมือสำหรับวาดภาพและ สร้างตัวอักษรใน Toolbox	1. กลุ่มเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการทำงาน
12. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือในการ เลือกสี และ ชุดเครื่องมือ	1. ชุดเครื่องมือในการเลือกสี และ ชุดเครื่องมือ

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
13. สามารถการใช้ชุดเครื่องมือพาเนล (Panel) ได้	1. พาเนล (Panel) สำคัญๆ ที่นิยมใช้
14. สามารถแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพได้	1. วิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ
15. สามารถตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask ได้	1. เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask
16. สามารถสร้างรูปขอบพับมุม ผีก ทักซ์การตกแต่ง แก้ว และเปลี่ยนแปลงได้	1. เทคนิคการการทำรูปขอบพับมุม
17. สามารถอธิบาย เทคนิคการทำรูปสี ท้ำกลางรูปขาวดำได้	1. เทคนิคการทำรูปสีท้ำกลางรูปขาวดำ
18. การวัดผลปลายภาค	-

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2556

2.4 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

2.4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

ณัฐพันธ์ เชนรนนท์ (2545) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมเป็นการทำงานที่ผู้ร่วมงานมีวัตถุประสงค์ร่วมกันมีการร่วมมือและผูกพันกันระหว่างสมาชิกเพื่อให้สมาชิกประสานงานกันจนบรรลุเป้าหมาย

ศินีย์ สังข์ศรี (2543) กล่าวว่าไว้ว่าการทำงานเป็นทีมเป็นการรวมตัวของบุคคลที่มีเป้าหมายร่วมกันทุกคนมีบทบาท ในการดำเนินงานของกลุ่มโดยมีการประสานและสื่อสารกันเพื่อให้ งานบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ทั้งนี้เพื่อประโยชน์โดยรวมของกลุ่ม

EdgarHues (1982, อ้างถึงใน กรรณท บุญชูจรัส, 2552) กล่าวว่าไว้ว่าทีมหมายถึงกลุ่มบุคคลที่รายงานต่อผู้บังคับบัญชาคนเดียวกันหรือหมายถึงกลุ่มที่ประกอบด้วยบุคคลที่มีเป้าหมายการทำงานร่วมกันหรือหมายถึงกลุ่มที่ประกอบด้วยบุคคลที่มีหน้าที่สัมพันธ์กันและหมายถึงกลุ่มบุคคลที่ไม่มีความสัมพันธ์อย่างเป็นทางการมาร่วมปฏิบัติงานให้เสร็จตามวัตถุประสงค์และงานดังกล่าวไม่สามารถทำสำเร็จตามวัตถุประสงค์และงานดังกล่าวไม่สามารถทำสำเร็จได้โดยบุคคลเพียงคนเดียว

Bill (1990) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานของกลุ่มบุคคลที่ร่วมกัน รับผิดชอบในการตัดสินใจ มีเป้าหมายร่วมกัน มีการสื่อสารกัน ทำงานร่วมกันโดยที่แต่ละคนนำความรู้ ที่ตนมีอยู่มาใช้วางแผนและตัดสินใจก่อนเริ่มทำงาน

Slavin (1995) กล่าวว่าไว้ว่า การทำงานเป็นทีมเป็นวิธีสอนที่นำไปประยุกต์ใช้ได้หลาย วิชาและหลายระดับชั้นโดยแบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่มย่อยโดยทั่วไปมีสมาชิก 4 คนที่มีความสามารถ แตกต่างกันเป็นนักศึกษาเก่ง 1 คนปานกลาง 2 คนและอ่อน 1 คนนักศึกษาในกลุ่มที่ต้องเรียนและ รับผิดชอบงานกลุ่มร่วมกันนักศึกษาจะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทุกคนประสบความสำเร็จบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

Johnson and Johnson (1996) กล่าวว่าไว้ว่า การทำงานเป็นทีมเป็นการทำงานร่วมกัน ของสมาชิก 2 คนขึ้นไปโดยที่สมาชิกในทีมต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความคิดเห็นและมีการ ตัดสินใจร่วมกัน ทั้งนี้สมาชิกในกลุ่ม จะต้องรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่มด้วย

สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีม คือ การรวมสมาชิกจำนวน 2 คนขึ้นไป รับผิดชอบต่องาน กลุ่มร่วมกัน สื่อสารและมีเป้าหมายร่วมกัน โดยที่แต่ละคนนั้นมีหน้าที่ที่รับผิดชอบของแต่ละคน แตกต่างกันไปตามที่วางแผนงานร่วมกัน

2.4.2 หลักการทำงานเป็นทีม

Nuthon (2551) ได้กล่าวไว้ มี 11 ข้อ ดังนี้

1. บรรยากาศขององค์กรเป็นแบบอรูปนัยองค์กรมีลักษณะตามสบายไม่มีแนวตั้ง เครียดซึ่งเป็นบรรยากาศที่คนทำงานมีความเกี่ยวข้องและสนใจไม่มีท่าทีของความเบื่อหน่ายท้อแท้ เกิดขึ้นในขณะที่ทำงาน

2. มีการอธิบายกันอย่างเปิดเผยในการมีส่วนร่วมของแต่ละคนอาจมีการอธิบายกัน อย่างเปิดเผยแต่สุดท้ายงานส่วนรวมต้องเป็นของกลุ่มถ้าหากการอภิปรายออกนอกกลุ่มนอกทางคนใน ทีมคนหนึ่งในกลุ่มจะเป็นผู้ดึงกลับมา

3. งานหรือวัตถุประสงค์ของกลุ่มมีความเข้าใจอย่างชัด วัตถุประสงค์ขององค์กร/ กลุ่มทุกคน จะต้องเข้าใจ และได้รับการยอมรับจากสมาชิก มีความอิสระเสรีในการอภิปรายปัญหาใน ประเด็นต่างๆ จนในที่สุดอาจจะออกมาในด้านที่ทุกคนยอมรับ

4. บรรดาสมาชิกในกลุ่มยอมรับฟังเหตุผลของกันและกันอภิปรายปัญหาไม่เป็นการ โจมตีกันเป็นการส่วนตัวแต่มีการรับฟังปัญหาต่างๆ ทุกคนไม่กลัวจะถูกหาว่าโง่ในการแสดง ความ คิดเห็นออกมา โดยเฉพาะความคิดริเริ่มและต้องสร้างสรรค์ต่อกลุ่ม

5. แม้จะมีการขัดแย้งกับคนในกลุ่มก็ยังมีความรู้สึกที่จะยอมอยู่ร่วมงานกันได้ต่อไป กลุ่มแม้จะมีความขัดแย้งก็ไม่คิดหลบหนี หลีกเลียง เพื่อปิดบังอำพรางการไม่ตกลงกัน ไม่มีการบีบ

บังคับกันและกันในกลุ่มได้มีการตรวจสอบเหตุผลกันอย่างระมัดระวังทะนุถนอมรักษาความสามัคคีของกลุ่มและกลุ่มพยายามที่แก้ปัญหาข้อขัดแย้งแทนที่จะหนีไปเสียให้พ้น

6. มีการตัดสินใจโดยความเห็นร่วมกันส่วนใหญ่ การตัดสินใจ ซึ่งทุกคนเห็นด้วยว่าไปด้วยกันได้

7. การนี้วิจารณ์เป็นไปอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาสมาชิกในกลุ่มไม่มีการมุ่งโจมตีกันเป็นการส่วนตัว ทั้งต่อหน้าและลับหลังการวิจารณ์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในการทำงานของกลุ่มให้สำเร็จ

8. ทุกคนมีอิสระเสรีภาพในการแสดงความรู้สึกและแนวคิด การแก้ไขปัญหามาชิกมีอิสระในการแสดงความรู้สึกและแนวคิดในการที่จะนำมาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาทั้งปัญหาส่วนบุคคลและการทำงานของกลุ่มทุกคนเข้าใจความรู้สึกของกันและกันในประเด็นต่างๆ ที่ถกเถียงกัน

9. การมอบหมายงานรายบุคคลเมื่อมีความจำเป็นในการปฏิบัติงาน การมอบหมายการทำงานได้รับการยอมรับ เป็นอย่างดีจากบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

10. ประธานหรือสมาชิกไม่ใช้อิทธิพลหรืออำนาจส่วนตัวหรือสมาชิกของกลุ่มหรือกลุ่มก็ได้ใช้อิทธิพลเหนือประธานของกลุ่มเช่นเดียวกัน แต่ภาวะผู้นำเปลี่ยนไปทุกขณะแล้วแต่สถานการณ์ แต่ละคนแสดงบทบาทเป็นส่วนหนึ่งที่มีประโยชน์ของกลุ่ม เขาจะแสดงเป็นผู้นำเมื่อถึงโอกาสไม่มีการต่อสู้เพื่ออำนาจส่วนตัวประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่ว่าใครควบคุมแต่กลับอยู่ที่ว่าทำอย่างไรจึงจะได้ผลงานที่ดี

11. กลุ่มมีอิสระภาพในการทำงาน เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลการทำงานจะมีการตรวจสอบผลงานของตนเป็นระยะ ๆ ว่าจะทำงานได้ดีขึ้นอย่างไร อาจจะเป็นกระบวนการบุคคลกลุ่มหรือวิธีการก็ตาม ย่อมแล้วแต่งานและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม

สรุปได้ว่า หลักการทำงานเป็นทีม บรรยากาศในการทำงานนั้นควรเป็นในรูปแบบผ่อนคลาย พูดคุยแลกเปลี่ยนกันอย่างอิสระเสรี รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการวิจารณ์ข้อมูลกันอย่างสร้างสรรค์ ผู้ที่เป็นประธานกลุ่มควรมีภาวะผู้นำและยืดหยุ่นตามสถานการณ์เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.3 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

การทำงานเป็นทีมเป็นการตอบสนองธรรมชาติของมนุษย์ที่ชอบอยู่ด้วยกันเป็นกลุ่มการทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา แต่การที่จะเข้าใจแก่นแท้ของการทำงานเป็นทีม ควรได้พิจารณาถึงลักษณะการทำงานเป็นทีมและองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มผู้ร่วมงานได้พิจารณาร่วมกันว่ากลุ่มได้ถูกพัฒนาให้กลายเป็นทีมงานหรือยังและเมื่อมีทีมงานแล้วมีลักษณะใดบ้างที่บ่งบอกถึงการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ และในสภาพปฏิบัติมีลักษณะใดบ้างที่บ่งบอกถึงระดับ

การทำงานเป็นทีมว่ามีมากน้อยเพียงใด นอกนั้นการทำงานเป็นทีมจะต้องอาศัยความพร้อมหรือวุฒิภาวะของบุคคลในกลุ่มเหล่านี้ ถ้าแต่ละกลุ่มไม่มีความสัมพันธ์กันในองค์กร และไม่คำนึงถึงความเปลี่ยนแปลงในอนาคต ก็จะทำให้องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ไม่ประสบความสำเร็จในการทำงานที่ได้ตั้งวัตถุประสงค์และเป้าหมายไว้ (วิภาพร มาพบสุข, 2543) Meuse (2001) สรุปได้ 2 ประการ คือ

1. ทีมมีความแพร่หลายสูงสุดในการประสาน ความร่วมมือ
2. ถึงแม้ว่าจะมีแนวคิดที่ผสมกันหลายอย่างว่าทีมที่ประสบความสำเร็จ

เสนห์ ศรีสุวรรณ (2533) กล่าวไว้ว่า การทำงานเป็นทีมทำให้มีการระดมความคิดที่หลากหลายตามที่โบราณกล่าวไว้ว่า “หลายหัวดีกว่าหัวเดียวและทำให้ทุกคนเกิดความกระตือรือร้นมีกำลังใจในการทำงานและการแก้ไขปัญหา และหากทุกคนในทีมร่วมมือกันก็จะเกิดพลังมากขึ้น เหมือนกับการเพิ่มบุคลากรให้กับองค์กร นอกจากนี้การทำงานเป็นทีมยังตอบสนองความต้องการ อยากรมีสังคมกับเพื่อนมนุษย์และเป็นการสร้างความผูกพันกับผู้ร่วมงานในองค์กรอีกด้วย”

สันติ บางอ้อ (2541) กล่าวไว้ว่า การทำงานเป็นทีมว่าการทำงานที่มีผลจะเป็นการดึงเอาความสามารถของแต่ละคนที่มีอยู่ออกมาให้เป็นความสามารถของทีม อีกทั้งช่วยให้แก้ปัญหาได้ดีกว่าการทำงานคนเดียว ความเป็นทีมมีความสำคัญมากต่อความสำเร็จของลักษณะงานที่ต้องการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ นักศึกษาคุณกล้าที่จะพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับทีมในฐานะที่จะไปประกอบอาชีพงานวิจัยบางงานเสนอว่าทำไมทีมงานจึงล้มเหลว เหตุผลเพราะลูกจ้างมีการเตรียมตัว ที่แย่ในการที่จะได้รับมอบหมายไปสู่สมาชิก จากงานวิจัยพบว่า ลูกจ้างขาดทักษะในการสร้างทีม การแก้ปัญหา การเผชิญความขัดแย้ง การจัดประชุมที่มีประสิทธิภาพและการสื่อสารระหว่างบุคคล ดังนั้น บทบาทจะช่วยสมาชิกในทีมงาน ช่วยให้เป็นที่ปรึกษา (Johnson & Smith, 1998) และสามารถรับผิดชอบต่อการประสบความสำเร็จได้เป็นรายบุคคลสามารถเพิ่มทักษะในการเรียนรู้

การตั้งเป้าหมายแก้ไขความขัดแย้ง ตั้งมาตรฐานในการแก้ไขปัญหาและการแสดงออกมีการฝึกฝนและตระหนักถึงประสิทธิภาพของการเรียนรู้ เพื่อทีมงานใช้บทบาทในการกระตุ้นการทำงาน การเปลี่ยนบทบาทเป็นบ่อยๆ จะทำให้คนไม่ยึดติดกับบทบาทนั้นและเป็นการเปิดโอกาสให้ฝึกทักษะด้านการเป็นผู้นำ ด้านการสื่อสาร และด้านสังคม (Minis and Cottell, 1998) บทบาทที่นำมาใช้ในแบบประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีม เพราะที่ได้รับมอบหมายบทบาทของตน ซึ่งจะก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ

วิภาพร มาพบสุข (2543) กล่าวไว้ว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญต่อบุคคลและองค์กร ดังนี้

1. ความสามัคคีและความไว้วางใจกันระหว่างสมาชิกในทีมงาน และช่วยเหลือกันทำงาน เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายเดียวกันนี้ องค์กรจึงเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีด้วย

2. ทีมงานจะเป็นผู้ก่อการเล็กๆ ไปสู่งานใหญ่และงานใหญ่จะประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจกันทำงาน

3. สมาชิกทุกคนมีโอกาสปรึกษากันเพื่อสร้างมาตรฐานของงาน ในขณะเดียวกันสามารถพัฒนาตนเองไปพร้อมๆ กับการประสบความสำเร็จและความเจริญก้าวหน้าของทีมงาน

4. มาตรฐานการทำงานที่ดีของทีมงานทีมหนึ่งในองค์กรจะมีผลดีต่อการกำหนดมาตรฐานทีมงานในหน่วยงานอื่นๆ ขององค์กรเดียวกัน ซึ่งทำให้มาตรฐานการทำงานของภาพรวมทั้งองค์กรดีไปด้วย

5. ทำให้องค์กรมีการเจริญเติบโตมี มาตรฐานงานที่ดี มีบรรยากาศในการทำงานดี สมาชิกมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สมาชิกรักใคร่ชอบพอกันและไม่มี ความขัดแย้งกันในการทำงานสมาชิกของทีมงานมักจะเห็นด้วยกับผู้บริหารสูงมากกว่าคิดถึงผลประโยชน์เฉพาะตนและสมาชิกทุกคนรู้บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตน ซึ่งจะส่งผลดีต่อองค์กร

ณัฐพันธ์ เขจรนันท์ และคณะ (2545) ได้กล่าวถึง ความสำคัญที่ทำให้คนมารวมตัวกันทำงาน ไว้ดังนี้

1. การทำงานร่วมกันทำให้มีความคิดใหม่ๆ และหลากหลายโดยทีมงานจะร่วมกันศึกษา วิเคราะห์ และหาแนวทางในการแก้ปัญหาโดยมองออกไปนอกกรอบ ซึ่งจะช่วยให้เกิดนวัตกรรมในการทำงาน

2. โดยปกติแล้วผลงานของทีมจะสูงกว่าการที่สมาชิกการแยกกันทำงานของตนและนำงานมารวมกันทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ

3. การสื่อสารจะทำให้สมาชิกเกิดความเข้าใจและยอมรับกัน เมื่อเกิดปัญหาในการทำงานสมาชิกก็จะร่วมแรงร่วมใจแก้ไขปัญหาและอุปสรรคไปด้วยกัน

4. เมื่อสมาชิกรู้จักผูกพันสนิทสนมกัน ก็จะทำให้การสนับสนุนทางจิตใจและสังคมต่อกัน ทั้งปัญหาด้านการงานและวิกฤตส่วนตัว ดังนั้น อ่านสรุปความสำคัญของการทำงานเป็นทีมได้เป็น 2 ด้าน

4.1 ด้านการทำงานการทำงานเป็นทีมที่มีคุณภาพจะทำให้ประสิทธิผลและประสิทธิภาพของงานสูงขึ้น ได้ความคิดใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงงาน และทำให้เกิดพลังในการทำงานมากกว่าการทำงานคนเดียว หรือการทำงานโดยแยกส่วนกันทำแล้วนำผลงานมารวมกัน

4.2 ด้านความสัมพันธ์ของคนในทีม ทีมงานที่ดีจะทำให้สมาชิกเกิดการเข้าอกเข้าใจกัน ทำให้เกิดการสนับสนุนกันในด้านจิตใจ เป็นกำลังใจให้กัน ทั้งปัญหาด้านการงานและ ส่วนตัว ซึ่งเป็น

การตอบสนองความต้องการทางด้านสังคมของมนุษย์ นอกจากนี้การทำงานเป็นทีม ยังทำให้แต่ละคน เรียนรู้ซึ่งกันและกันทำให้เกิดการพัฒนาตนเอง

สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีมมีปัจจัยสำคัญหลายประการที่ทำให้การทำงานร่วมกันเป็นไปได้ อย่างราบรื่น สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ การพูดคุยสื่อสารกัน ยอมรับฟังข้อคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผลงานบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

2.4.4 การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

อุทัย บุญประเสริฐ (2532, อ้างถึงใน ปริณดา เลิศศรีมงคล, 2554) ได้นำเสนอการพัฒนาทักษะในการทำงานเป็นทีม โดยเน้นว่าการพัฒนาทักษะในการทำงานเป็นทีมให้เกิดประสิทธิภาพจัดเป็นเรื่องระบบการทำงานของกลุ่ม การมีบทบาท การสร้างแรงจูงใจและความสามัคคีของกลุ่ม ซึ่งองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาเพื่อเสริมการทำงานให้มีประสิทธิภาพมีดังนี้

1. กำหนดขนาดของกลุ่มให้เหมาะสมกับงาน
2. เลือกสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถเหมาะสมกับงาน
3. ดำเนินการให้กลุ่มกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนเพื่อป้องกันความเข้าใจที่สับสน
4. ดำเนินการให้มีการกำหนดแผนงาน แยกขั้นตอนการดำเนินงานให้ชัดเจน
5. มีการประสานงานและติดตามงานเป็นระยะๆ
6. ใช้เครือข่ายการติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและบรรยากาศในการทำงาน
7. ผู้นำกลุ่มควรได้มาจากมติเอกฉันท์
8. ขั้นตอนในการทำงานควรได้มาจากการปรึกษา
9. เปิดโอกาสให้กลุ่มเสนอแนะวิธีการที่เหมาะสม
10. จัดให้มีการสรุปถึงส่วนดีของการทำงานเพื่อเป็นการเสริมกำลังใจและหาข้อ

แก้ไขปรับปรุงร่วมกัน

Michaelsen (1994, อ้างถึงใน สายพิน สีหรัักษ์, 2551) กล่าวว่า แนวทางการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง (Individual Study) โดยอ่านข้อมูลที่กำหนดให้ก่อนที่จะเข้าเรียน
2. การทดสอบผู้เรียนแต่ละคน (Individual Test) ให้ผู้เรียนตอบแบบทดสอบเกี่ยวกับเรื่องที่ได้รับมอบหมายให้อ่าน เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความรับผิดชอบและเป็นเครื่องมือที่จะทดสอบว่าผู้เรียนได้เตรียมตัวก่อนเข้าเรียน

3. ทดสอบเป็นกลุ่ม (Group Test) โดยใช้คำถามเดียวกัน เพื่อให้แน่ใจว่าในกลุ่มมีความรับผิดชอบและมีการสอนกันเป็นกลุ่ม โดยกลุ่มจะต้องตอบคำถามให้สมบูรณ์ก่อน หลังจากนั้นจะได้รับคะแนนผลการทดสอบของแต่ละคนและของกลุ่มทันทีจากผู้สอน

4. การเขียนสิ่งที่กลุ่มตอบ เพื่อแสดงเหตุผลในการตอบคำถามอย่างนั้นโดยสามารถเปลี่ยนคำตอบของกลุ่มได้ แต่สามารถเปลี่ยนตอบส่วนตัวได้ คำถามที่ต้องมีการโต้แย้งกันต้องใช้ข้อมูลที่ได้จากการอ่านและต้องแสดงเหตุผลว่าเพราะเหตุใดคำตอบที่เลือกจึงถูกต้อง (Written Group Appeals) การแสดงความคิดเห็นนั้นขึ้นอยู่กับ ผู้สอนว่าจะยอมรับหรือปฏิเสธ ถ้าผู้สอนยอมรับกลุ่มได้คะแนนเพิ่มขึ้นกระบวนการเหล่านี้จะช่วยให้การเรียนรู้เพิ่มขึ้นเพิ่มความสามัคคีของกลุ่ม และจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนทบทวนประเด็นต่างๆ ที่ยังสงสัย หรือประเด็นที่ตอบผิดได้อย่างมีศักยภาพ

5. การให้ข้อมูลย้อนกลับจากผู้สอน (Instructor Feedback) เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนในประเด็นที่ยังเป็นคำถามหรือประเด็นที่ต้องการข้อมูลเพิ่มเติมที่จำเป็น

6. นำหลักการนี้ไปประยุกต์ในการทำกิจกรรม หรือโครงการ (Application Oriented Activities) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและสร้างความเข้าใจในแนวคิดต่างๆ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เป็นทีม การนำไปประยุกต์ในการทำโครงการของกลุ่ม หรือแบบทดสอบที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ใช้ฝึกการเรียนรู้เป็นทีม

สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้านทั้งผู้สอนและผู้เรียน ด้านผู้สอนนั้นจะคอยควบคุมและให้คำปรึกษาเตรียมแหล่งข้อมูลที่จะค้นคว้า ด้านผู้เรียนควรแบ่งหน้าที่ให้ทุกคนมีบทบาทในการทำงานอย่างชัดเจน มีการวางแผนงานก่อนปฏิบัติงานเพื่อให้งานเกิดประสิทธิภาพ

2.4.5 การวัดทักษะการทำงานเป็นทีม

ปริณดา เลิศศรีมงคล (2554) ได้ออกแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับนักศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโครงสร้างทักษะที่ต้องการวัดที่ได้สังเคราะห์ไว้เป็นคุณลักษณะที่ต้องการวัด 5 ด้าน มาพัฒนาเป็นสถานการณ์ และข้อความในเครื่องมือโดยจัดทำเป็น 2 ชุด ได้แก่

1. แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยสถานการณ์เฉพาะสร้างแบบวัดโดยสังเคราะห์ตัวบ่งชี้ทักษะการทำงานเป็นทีม 5 ทักษะย่อย ได้แก่

- 1.1 การร่วมกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กันทำงาน
- 1.2 การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง
- 1.3 การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาทอาศัยและช่วยเหลือกัน
- 1.4 การรักษาบรรยากาศในการทำงานและปรับตัวหากัน

1.5 การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาพร้อมกัน

2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม สร้างแบบสังเกตโดยใช้กรอบโครงสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมที่ได้สังเคราะห์มาจากข้างต้น ทั้ง 5 ทักษะย่อย มากำหนดเป็นพฤติกรรมที่ชัดเจนขึ้น เพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาโดยดัดแปลงวิธีการบันทึกการสังเกตมาจากแบบประเมินการอภิปรายกลุ่มของ นฤมล จันทร์สุขวงศ์ (2551, อ้างอิงใน ปริณดา เลิศศรีมงคล, 2554) ซึ่งนำไปใช้เก็บข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา โดยกำหนดพฤติกรรมสำหรับสังเกตในแต่ละทักษะย่อยของทักษะการทำงานเป็นทีม ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2

พฤติกรรมสำหรับสังเกตในแต่ละทักษะย่อยของทักษะการทำงานเป็นทีม

ทักษะการทำงานเป็นทีม	พฤติกรรมที่สังเกต
1. การร่วมกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	1. วางแผนและปรึกษากันในทีม 2. กำหนดหน้าที่ของสมาชิก
2. การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	1. อยู่ร่วมในทีม ช่วยทีมคิดระดมสมอง 2. ทำตามหน้าที่ตนเอง เป็นคนเขียนหรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พึ่งพาอาศัยและช่วยเหลือกัน	1. ช่วยอำนวยความสะดวก ส่งของให้เพื่อน 2. อาสาทำหน้าที่ในทีม
4. การรักษาบรรยากาศในการทำงานและปรับตัวเข้าหากัน	1. บอกเพื่อนให้ช่วยกันทำงาน 2. อยู่ร่วมในทีม ไม่แยกตัวออกไป
5. การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาพร้อมกัน	1. เสนอความคิดเห็นของตนเอง รับฟังและสนับสนุนเพื่อน 2. ใช้ภาษาเหมาะสม ร่วมแก้ปัญหาในทีม

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก ผลของโปรแกรมฝึกการกำกับอารมณ์ที่มีทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาประถมศึกษาปีที่ 6, โดย ปริณดา เลิศศรีมงคล, 2554, กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2.5 หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือ

2.5.1 ความหมายของการจัดการเรียนแบบร่วมมือ

การจัดการเรียนแบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่เน้นนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง โดยให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติเป็นกลุ่มย่อยๆ เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละคน และสนับสนุนให้มีการช่วยเหลือจนบรรลุผลตามเป้าหมาย ได้มีผู้ให้ความหมายของการสอนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

Slavin (1987) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ คือ การสอนแบบหนึ่งซึ่งนักศึกษาทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ปกติ 4-6 คน และการจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของนักศึกษา เช่นนักศึกษาที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน และความสามารถต่ำ 1 คน หน้าที่ของนักศึกษาในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำงาน รับผิดชอบและช่วยเหลือเกี่ยวกับการเรียนซึ่งกันและกัน

Artzt and Newman (1990) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ คือ แนวทางที่เกี่ยวกับการเรียนที่ผู้เรียนทำการแก้ปัญหาด้วยกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบผลสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มทุกคนต้องระลึกเสมอว่า เขาเป็นส่วนสำคัญของกลุ่ม ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มเป็นความสำเร็จหรือความล้มเหลวของทุกคนในกลุ่ม เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สมาชิกทุกคนต้องพูดอธิบายแนวคิดกันและช่วยเหลือกันให้เกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหา ครูไม่ใช่เป็นแหล่งความรู้ที่คอยป้อนแก่นักศึกษาแต่จะมีบทบาทเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือจัดหาและชี้แนะแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ของนักศึกษา ตัวนักศึกษาเองจะเป็นแหล่งความรู้ซึ่งกันและกันในกระบวนการเรียนรู้

จันทร์ตา ตันติพงศานุรักษ์ (2543) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ โดยให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติงานกลุ่มย่อยๆ เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือจนบรรลุผลตามเป้าหมาย ตลอดจนส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะหรือทีมตามระบบประชาธิปไตยซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนของแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544) ที่ต้องการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์การทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

วีรวรรณ มณีนิล (2543) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ คือ การจัดการเรียนการสอนที่จัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน โดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันมาทำงานร่วมกัน มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน มีความรับผิดชอบร่วมกัน และยอมรับในความสามารถของสมาชิกทุกคน

นิพา สารพันธ์ (2549) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึงการจัดกิจกรรมการสอนโดยครูแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งภายในกลุ่มผู้เรียนจะมีความสามารถแตกต่างกันผู้เรียนได้ช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน สมาชิกต้องรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองและรับผิดชอบงานของกลุ่ม โดยความสำเร็จของสมาชิกแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ โดยให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติงานกลุ่มย่อยๆ เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน การจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของนักศึกษา โดยความสำเร็จของสมาชิกแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม

2.5.2 องค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.5.2.1 การเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีประสิทธิภาพสูง ต่างจากการเรียนเป็นกลุ่มทั่วไปตามแนวคิดของจอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson and Johnson) มีองค์ประกอบหลัก 5 อย่างดังนี้ (Johnson and Johnson, 1991 อ้างถึงใน สุนิตา, 2547)

1) การสร้างความรู้สึกพึ่งพากันในทางบวกให้เกิดในกลุ่มผู้เรียน (Positive Interdependence) วิธีการที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึ่งพากันจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีการพึ่งพากันในด้านการได้รับผลประโยชน์จากความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน เช่นรางวัล หรือคะแนนและพึ่งพากันในด้านกระบวนการทำงานเพื่อให้กลุ่มบรรลุได้ตามเป้าหมายโดยมีการกำหนดบทบาทของแต่ละคนที่เท่าเทียมกันและสัมพันธ์ต่อกันจึงจะทำให้ทำงานสำเร็จ และการแบ่งงานให้ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน ถ้าขาดสมาชิกคนใดคนหนึ่งจะทำให้งานดำเนินต่อไปไม่ได้

2) การมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันระหว่างการเรียน (Face-to-Face Promotive Interaction) คือ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะมีการอภิปราย อธิบาย ชักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเกิดการเรียนรู้และการเรียนรู้เหตุผลซึ่งกันและกัน ให้ได้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการทำงานของตน สมาชิกในกลุ่มมีการช่วยเหลือสนับสนุน กระตุ้น ส่งเสริมและให้กำลังใจกันและกันในการทำงานและการเรียน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จ บรรลุตามเป้าหมายของกลุ่ม

3) ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล (Individual Accountability) คือ ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน โดยต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ต้องรับผิดชอบในผลการเรียนของตนเองและของเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ทุกคนในกลุ่มจะรู้ว่าใครต้องการความช่วยเหลือส่งเสริมสนับสนุนในเรื่องใด มีการกระตุ้นกันและกันให้ทำงานที่ได้รับ

มอบหมายให้สมบูรณ์ มีการตรวจสอบเพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาเกิดการเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือไม่ โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีความมั่นใจและพร้อมที่จะรับผิดชอบ ร่วมกันเป็นกลุ่ม

4) ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small Group Skills) การทำงานกลุ่มย่อยจะต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทางสังคมและทักษะในการทำงานกลุ่ม เพื่อให้มีสมรรถภาพในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนั้นนักศึกษาจะต้องทำความรู้จักกัน เรียนรู้ลักษณะนิสัยและสร้างความไว้วางใจต่อกันและกัน รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล รู้จักติดต่อ สื่อสารและสามารถตัดสินใจแก้ไขปัญหาข้อขัดแย้งในการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือวิธีการที่จะช่วยให้การดำเนินงานของกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายได้ โดยสมาชิกกลุ่มต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายการทำงาน วางแผนปฏิบัติงานและดำเนินงานตามแผนร่วมกัน และที่สำคัญจะต้องมีการประเมินผลงานกลุ่ม ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มและประเมินบทบาทของสมาชิกว่า สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มสามารถปรับปรุงการทำงานของตนให้ดีขึ้นอย่างไร สมาชิกทุกคนในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็นและตัดสินใจว่าควรมีการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงอะไรและอย่างไร ดังนั้น กระบวนการกลุ่มจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จของกลุ่ม

2.5.2.2 องค์ประกอบตามแนวคิดของคานแกน มีลักษณะสำคัญที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนแบบร่วมมือ 6 ประการ ดังนี้ (Thoe, 1998, อ้างถึงใน สุนิตา, 2547)

1) การสรุปเป็นกลุ่ม/เป็นทีม (Group/Teams) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องจัดให้นักศึกษาออกเป็นกลุ่มเล็กๆ กลุ่มละ 2-6 คน และมีขนาดที่เหมาะสมที่สุดคือ 4 คน เพราะสมาชิกภายในกลุ่มจะมีโอกาสเท่าเทียมกันในการร่วมทำกิจกรรมและสามารถแบ่งงานกันทำเป็นคู่ได้สะดวก ภายในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความแตกต่างกันทั้งความสามารถและเพศ การที่มีความแตกต่างกันของระดับความสามารถในกลุ่ม จะก่อให้เกิดการช่วยเหลือกันในหมู่เพื่อน (Tutoring)

2) การจัดการ (Management) คือ การจัดการเพื่อให้การทำงานของกลุ่มแบบร่วมมือเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยชั้นเรียนถูกจัดเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนร่วมทำกิจกรรมกันอย่างสะดวก มีการกำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่ม และที่สำคัญมีการสร้างกฎเกณฑ์ของชั้นเรียนและสัญญาณเงียบ (Quiet Signal) เมื่อครูสร้างสัญญาณเงียบส่งให้

ผู้เรียนจะสามารถถึงความสนใจของผู้เรียนจากการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมาสู่ครูได้อย่างรวดเร็วโดยผู้เรียนทำสัญญาณตามครูและเงียบเพื่อฟังคำสั่งต่อไป และสิ่งที่ต้องจัดการอีกได้แก่

- 1) การสร้างกฎของห้อง
- 2) การจัดที่นั่งของกลุ่ม
- 3) การแจกจ่ายวัสดุอุปกรณ์ให้กับกลุ่ม
- 4) การแบ่งงานกันภายในกลุ่ม
- 5) การให้สัญญาณเงียบ เมื่อต้องการสอดแทรกหรือขัดจังหวะ
- 6) คอยดูแลนักศึกษาให้สนใจในงานที่ได้รับมอบหมายและไม่วุ่นวาย

กับการทำงานของกลุ่มอื่น

3) ความเต็มใจ (Willing) คือ ความเต็มใจที่จะร่วมมือในการเรียนการทำงาน โดยช่วยเหลือกันและกันและมีการยอมรับซึ่งกันและกัน อันจะทำให้การทำงานราบรื่นและควรให้ทำกิจกรรมที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) Team Building หมายถึง การสร้างความมุ่งมั่นของกลุ่มที่จะทำงานร่วมกัน
- 2) Class Building หมายถึง การสร้างความมุ่งมั่นของชั้นเรียนที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

3) Cooperative Task หมายถึง การทำงานร่วมกันโดยเลือกงานที่ไม่สามารถทำคนเดียวได้

4) ทักษะ (Skills) คือ ทักษะทางสังคม (Social Skills) รวมทั้งทักษะการสื่อความหมายการทำงานเป็นกลุ่มแบบร่วมมือจะต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ให้ความช่วยเหลือรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของกันและกัน มีการติดต่อสื่อสารกัน พร้อมทั้งให้กำลังใจต่อเพื่อนร่วมงาน เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ

5) หลักการพื้นฐานสำคัญ (Basic Principle) 4 ประการ โดยใช้อักษรย่อ P I E S เป็นตัวบ่งชี้ว่าเป็นการเรียนแบบร่วมมือหรือไม่ คือ ถ้าเมื่อใดไม่มีการใช้หลักการใดหลักการหนึ่งใน 4 ประการนี้ หมายความว่า ไม่มีการเรียนแบบร่วมมือเกิดขึ้น ได้แก่

1) การสร้างความรู้สึกร่วมกันให้เกิดขึ้นในกลุ่มผู้เรียน (P = Positive Interdependence) มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกันเพื่อสู่ความสำเร็จและเข้าใจว่าความสำเร็จของแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม

2) การมีความรู้สึกรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล (I = Individual Accountability) คือ ความรับผิดชอบเป็นรายบุคคล ทุกๆ คนในกลุ่มมีบทบาทหน้าที่

ความรับผิดชอบในการค้นคว้าการทำงาน สมาชิกทุกคนต้องเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนเหมือนกัน จึงถือว่าเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

3) การมีส่วนร่วมโดยเท่าเทียมกัน (E = Equal Participation) สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วมในการเรียนหรือการทำงานร่วมกันโดยเท่าเทียมกัน ทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการค้นคว้า การอ่าน การทำงานเท่าๆ กัน โดยมีการกำหนดบทบาทของแต่ละคน เช่น ให้ใครพูดให้ใครฟัง ให้ใครบันทึก

4) การมีปฏิสัมพันธ์ไปพร้อมๆ กัน (S = Simultaneous Interaction) คือ สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะร่วมทำกิจกรรมไปพร้อมๆ กัน มีปฏิสัมพันธ์ไปพร้อมๆ กัน โดยสมาชิกทุกคนจะทำงาน คิด อ่าน ฟัง ไปพร้อมๆ กัน

6) มีโครงสร้างหรือเทคนิคในการจัดกิจกรรม (Structures) คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมหรือเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือเป็นสิ่งที่ใช้เป็นคำสั่งให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เช่น เทคนิคการพูดเป็นคู่ (Rally Robin) เทคนิคการเขียนเป็นคู่ (Rally Table) เทคนิคคู่ตรวจสอบ (Pair Check) เทคนิคร่วมกันคิด (Number Heads Together) เทคนิคต่างๆ จะต้องเลือกใช้ให้ตรงกับเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งแต่ละเทคนิคนั้น ได้ออกแบบเหมาะกับเป้าหมายที่ต่างกัน

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า องค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ได้แก่ การสรุปเป็นกลุ่ม/เป็นทีม, การจัดการ, ความเต็มใจ, ทักษะ, หลักการพื้นฐานสำคัญ, มีโครงสร้างหรือเทคนิคในการจัดกิจกรรม

2.5.3 รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือ

วัชร่า เล่าเรียนดี (2545, หน้า 193-195) ได้กล่าวถึงรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันไว้ว่า วิธีสอนแบบร่วมมือกัน ประกอบด้วยเทคนิควิธีสอนหลายๆ แบบที่ใช้อยู่อย่างแพร่หลายซึ่งเป็นแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน เช่น Slavin, Johnson และ Johnson และ Kagan เป็นต้น ซึ่งเทคนิคต่างๆ ดังกล่าวก็คือ เทคนิค STAD (Student Teams – Achievement Division) หรือที่เรียกว่า เทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์, เทคนิค TGT (Team – Games – Tournament) หรือที่เรียกว่า เทคนิคทีมการแข่งขัน, เทคนิค TAI (Team Assisted Individualized Instruction) หรือที่เรียกว่า เทคนิคกลุ่มช่วยสอนเป็นรายบุคคล, เทคนิค CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) หรือเรียกว่าเทคนิคกลุ่มผสมผสานการอ่านและการเขียนเรียงความ เทคนิค จิ๊กซอว์ (JIGSAW) และเทคนิคการศึกษาแบบกลุ่ม (Group Investigation) เป็นต้น ซึ่งแต่ละเทคนิคจะมีขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

โดยรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเป็นทีมของ Robert Slavin สามารถอธิบายได้ดังนี้

2.5.3.1 STAD (Student Teams Achievement Division) เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถดัดแปลงได้เกือบทุกวิชา และทุกระดับชั้น เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะทางสังคมเป็นสำคัญ

2.5.3.2 TGT (Team-Games-Tournament) เป็นรูปแบบการสอนที่คล้ายกับ STAD แต่เป็นการจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นโดยใช้การแข่งขันเกมแทนการทดสอบย่อย

2.5.3.3 TAI (Teams Assisted Individualization) เป็นรูปแบบการสอนที่ผสมผสานแนวความคิดระหว่างการร่วมมือกันเรียนรู้กับการสอนรายบุคคล รูปแบบของ TAI จะเป็นการประยุกต์ใช้กับการสอนคณิตศาสตร์

2.5.3.4 CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) เป็นรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่มุ่งพัฒนาขึ้นเพื่อสอน การอ่านและการเขียน สำหรับนักศึกษาประถมศึกษาตอนปลายโดยเฉพาะ

2.5.3.5 JIGSAW ผู้คิดค้นการสอนแบบ JIGSAW เริ่มแรกคือ Elliot Aronson และคณะ (1987) หลังจากนั้น Slavin ได้นำแนวคิดดังกล่าวมาปรับขยายเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบร่วมมือมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับวิชาที่เกี่ยวข้องกับการบรรยาย เช่น สังคมศึกษา วรรณคดี บางส่วนของวิชาวิทยาศาสตร์ รวมทั้งวิชาอื่นๆ ที่เน้นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจมากกว่าพัฒนาทักษะ

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันมี 5 เทคนิค คือ STAD, TGT, TAI, CIRC, JIGSAW

2.5.4 ขั้นตอนของการเรียนแบบร่วมมือ

Foyle and Lynam (1989, อ้างถึงใน สาวิตรี เครือใหญ่, 2548) ได้กำหนดขั้นตอนแบบการเรียนรู้โดยร่วมมือไว้ดังนี้

2.5.4.1 เลือกเนื้อหาและกำหนดกฎเกณฑ์ที่จะให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจ

2.5.4.2 กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะและขนาดของกลุ่ม

2.5.4.3 จัดให้นักศึกษาเข้ากลุ่มตามระดับความสามารถ

2.5.4.4 จัดห้องเรียนเพื่อต่อการมีปฏิสัมพันธ์

2.5.4.5 ฝึกนักศึกษาใช้กระบวนการกลุ่ม

2.5.4.6 ครูบอกสิ่งที่คาดหวังจากกลุ่มให้ชัดเจน และกำหนดเวลาที่จะทำงานให้

เสร็จ

2.5.4.7 ครูเสนอเนื้อหาโดยใช้วิธีสอนที่เหมาะสม

2.5.4.8 ครูคอยช่วยเหลือนักศึกษาเมื่อจำเป็นขณะที่นักศึกษาทำกิจกรรม

2.5.4.9 วัดผลนักศึกษาแต่ละคน

2.5.4.10 ให้รางวัลกลุ่มที่ชนะโดยอาจใช้คำชมเชยนอกจากนั้น Johnson and Johnson (1989, อ้างถึงใน สาวิตรี เครือใหญ่, 2547) ยังได้เสนอแนะการเรียนรู้โดยการเรียนร่วมมีไว้ดังนี้

2.5.4.11 ครูแนะนำให้นักศึกษาทราบถึงความจำเป็นของทักษะต่างๆ ของการเรียนลักษณะนี้

2.5.4.12 การสอนแต่ละครั้งควรควรให้เพียง 1 ถึง 2 ทักษะ เช่น การสอนให้นักศึกษาฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มรู้จักวิจารณ์

2.5.4.13 กำหนดสถานการณ์ให้นักศึกษาฝึกทักษะโดยมีครูคอยแนะนำให้คำปรึกษา

2.5.4.14 ครูให้ผลย้อนกลับเมื่องานบรรลุเป้าหมาย พยายามหลีกเลี่ยงคำชมเพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพสูง

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า ขั้นตอนของการเรียนแบบร่วมมือมีดังนี้ เลือกเนื้อหาและกำหนดกฎเกณฑ์ที่จะให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจ, กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะและขนาดของกลุ่ม,*จัดนักศึกษาเข้ากลุ่มตามระดับความสามารถ, จัดห้องเรียนที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์, ฝึกนักศึกษาใช้กระบวนการกลุ่ม, ครูบอกสิ่งที่คาดหวังจากกลุ่มให้ชัดเจนและกำหนดเวลาที่จะทำงานให้เสร็จ, ครูเสนอเนื้อหาโดยใช้วิธีสอนที่เหมาะสม, ครูคอยช่วยเหลือนักศึกษาเมื่อจำเป็นขณะที่นักศึกษาทำกิจกรรม, วัดผลนักศึกษาแต่ละคน, ให้รางวัลกลุ่มที่ชนะโดยอาจใช้คำชมเชย

2.5.5 บทบาทของครูและนักศึกษาในการจัดการเรียนแบบร่วมมือ

ในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ ครูและนักศึกษามีบทบาทสำคัญในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะแยกบทบาทของครูและบทบาทของนักศึกษา ดังรายละเอียดดังนี้ (กุหลาบ, 2545)

2.5.5.1 บทบาทของครู ครูจะต้องดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอน มีดังนี้

- 1) เป็นผู้จัดกลุ่มพร้อมอธิบายให้นักศึกษา เข้าใจถึงวิธีการเรียน
- 2) จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นจะต้องใช้ในการเรียนการสอนทั้งหมด
- 3) ติดตามผลและรายงานความก้าวหน้าของนักศึกษา หลังจากเสร็จสิ้น

ในแต่ละกิจกรรม

- 4) เป็นที่ปรึกษาและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนในบางโอกาส
- 5) เป็นผู้นำการเรียน โดยการสอนในเรื่องที่เริ่มต้น

6) เป็นผู้สร้างบรรยากาศของห้องให้เป็นกันเอง เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกซึ่งกันและกัน

2.5.5.2 บทบาทของนักศึกษา นักศึกษาจะต้องดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

- 1) ติดตามและทำความเข้าใจบทเรียนที่ได้รับไปแล้ว
- 2) รับผิดชอบในการทำงานร่วมกันตามที่ครูมอบหมาย
- 3) นักศึกษาที่เรียนเก่งมีหน้าที่ช่วยเหลือนักศึกษาที่เรียนอ่อน
- 4) ทำแบบฝึกหัด และงานที่ได้รับมอบหมาย

จากบทความที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า บทบาทของครูและนักศึกษาในการจัดการเรียนแบบร่วมมือ มีดังนี้ บทบาทของครู ครูจะต้องดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอน มีดังนี้ เป็นผู้จัดกลุ่มพร้อมอธิบายให้นักศึกษา เข้าใจถึงวิธีการเรียน, จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นจะต้องใช้ในการเรียนการสอนทั้งหมด, ติดตามผลและรายงานความก้าวหน้าของนักศึกษา หลังจากเสร็จสิ้นในแต่ละกิจกรรม, เป็นที่ปรึกษาและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนในบางโอกาส, เป็นผู้นำการเรียน โดยการสอนในเรื่องที่เริ่มต้น, เป็นผู้สร้างบรรยากาศของห้องให้เป็นกันเอง เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกซึ่งกันและกัน บทบาทของนักศึกษานักศึกษาจะต้องดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้ ติดตามและทำความเข้าใจบทเรียนที่ได้รับไปแล้ว, รับผิดชอบในการทำงานร่วมกันตามที่ครูมอบหมาย, นักศึกษาที่เรียนเก่งมีหน้าที่ช่วยเหลือนักศึกษาที่เรียนอ่อน, ทำแบบฝึกหัด และงานที่ได้รับมอบหมาย

2.6 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบทีมเกมแข่งขัน

2.6.1 การสอนแบบทีมเกมแข่งขันแข่งขัน

Slavin (1980, อ้างถึงใน อรทัย นพนิยม, 2548) ได้พัฒนารูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบทีมเกมแข่งขัน ซึ่งมีลักษณะคล้าย STAD ซึ่งไม่มีการทดสอบแต่จะใช้วิธีการเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการแทนซึ่งมีขั้นตอนการสอนดังนี้

2.6.1.1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น (Class Presentation)

โดยครูจะทำการสอนเนื้อหาของบทเรียนแก่นักศึกษาพร้อมกันทั้งชั้น ซึ่งครูอาจจะใช้เทคนิควิธีการสอนรูปแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาของบทเรียน และการตัดสินใจของครู เป็นสำคัญที่จะเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสม การนำเสนอบทเรียนครูต้องใช้สื่อประกอบอย่างเพียงพอด้วย ในขั้นนี้ครูควรกระตุ้นหรือชี้ให้นักศึกษาเห็นความสำคัญ โดยการแจ้งจุดประสงค์และประโยชน์

ของบทเรียนชั้นนำเสนอบทเรียนหรือข้อเสนอเนื้อหาเพื่อพัฒนาความคิดและหลักการนี้ครูจะต้องให้ตัวอย่างที่น่าสนใจ ชัดเจนและสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักศึกษา

2.6.1.2 การเรียนกลุ่มย่อย (Team Study)

กลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 4 - 6 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน เพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่ม คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน หลังจากที่ครูนำเสนอเนื้อหาต่อนักศึกษาทั้งชั้น การเรียนกลุ่มย่อย คือ สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ซึ่งมีจุดที่น่าสนใจ 5 ประการ

1) ความยึดเหนี่ยวภายในกลุ่มนักศึกษา สมาชิกในกลุ่มรักและศรัทธาซึ่งกันและกัน นักศึกษาได้รับการเสริมแรงให้ทำงานที่มีผลงานจากการที่ทุกคนร่วมกัน ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในกลุ่มโดยทำงานอย่างเข้มแข็ง

2) บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม นักศึกษาทุกคนในกลุ่มมีบทบาทที่ชัดเจน เช่น คนอ่าน คนบันทึก คนรายงาน คนจับเวลา คนตรวจเช็ค คนประสานงานกับกลุ่มอื่น เป็นต้น

3) ความรับผิดชอบ กลุ่มรับผิดชอบต่องานส่วนบุคคลหรืองานกลุ่มเล็กน้อยเพียงใด การช่วยเหลือเพื่อนนักศึกษา ให้เรียนรู้บรรยากาศในห้องเรียน และภายในกลุ่มมีลักษณะของความช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากกว่าการแข่งขัน

4) การช่วยเหลือ ครูติดตามความก้าวหน้าของกลุ่ม และให้ความช่วยเหลือเมื่อกลุ่มหรือเพื่อนบุคคลในกลุ่มแก้ปัญหาไม่ได้ การช่วยเหลือของครูช่วยให้นักศึกษาแก้ปัญหาได้หรือครูแก้ปัญหาแล้ว บอกวิธีคิดคำตอบแก่นักศึกษาเสียเอง ครูทำบันทึกผลงานของกลุ่ม วิธีแก้ปัญหาและวิธีการทำงานให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่มแล้วแจ้งให้ทุกคนทราบ

5) การอภิปรายและสอนเพิ่มเติม ครูสอนเพิ่มเติมหรือสรุปใจความสำคัญหรือครูทำการสอน ทักษะกระบวนการกลุ่ม เพื่อความยึดเหนี่ยวและมีประสิทธิภาพของกลุ่มและบทบาทกระบวนการทำงานกลุ่ม

2.6.1.3 การเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ (Game Tournament)

เป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 3-5 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักศึกษาเข้ากลุ่มเล่นเกมจุดยึดหลักนักศึกษาที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน โดยนักศึกษาทุกคนเข้าโต๊ะเกมซึ่งนักศึกษาเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขัน นักศึกษาปานกลางแข่งขันกันและนักศึกษาค่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้ให้เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน

2.6.1.4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ (Team Recognition)

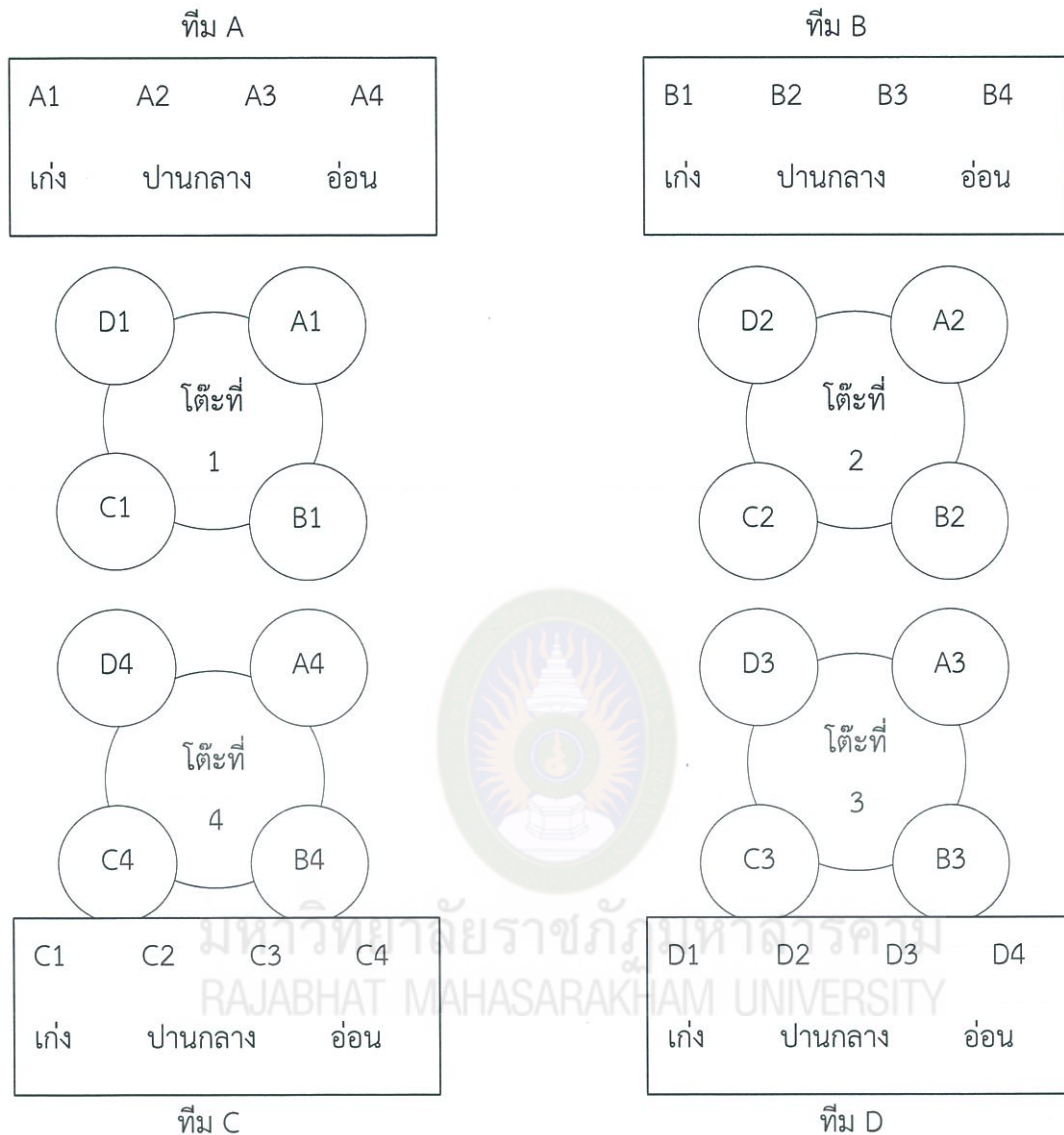
โดยสมาชิกทุกคนนำบัตรสะสมจากการแข่งขันมาแปลงเป็นคะแนน และคิดคะแนนเฉลี่ยของทีม ถ้าคะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัลหรือได้รับการยกย่องว่าเป็นทีมที่ประสบผลสำเร็จ

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาคนคว้าสรุปได้ว่า การสอนแบบกลุ่มแข่งขัน มีขั้นตอนการสอนดังนี้ การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น , การเรียนกลุ่มย่อย, การเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ, การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

2.6.2 การจัดกลุ่มในการแข่งขัน

ถ้าผู้เรียนในชั้นมี 16 คน ครูนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ในภาคเรียนที่ผ่านมาของผู้เรียน มาจัดเรียงตามลำดับจากมากไปน้อยแล้วจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มแบบความสามารถ กลุ่มละ 4 คน ประกอบด้วยสมาชิกกลุ่มที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน หรือผู้ที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน พร้อมกำหนดหมายเลขประจำตัวสมาชิก

เกมการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจุดหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 4 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกม จะยึดหลักผู้เรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกันกล่าวคือ ผู้เรียนเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขันกัน ผู้เรียนปานกลางแต่ละกลุ่มแข่งขันกัน ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 รูปแบบการจัดตัวแทนเข้ากลุ่มแข่งขันของสลาบิน (Slavin, 1980)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า การจัดกลุ่มในการแข่งขันให้จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มแบบคละความสามารถ

2.6.3 การประเมินผลงานของกลุ่ม

โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่สะสมได้กลุ่มที่มีคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัลเป็นกลุ่มตามเกณฑ์ของสลาบิน(Slavin,1996) โดยแบ่งรางวัลเป็นเกียรติบัตร 3 ระดับ ดังนี้

2.6.3.1 คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 40 กลุ่มดี (Good Team) หรือเกียรติบัตรดี

2.6.3.2 คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 45 กลุ่มดีเด่น (Great Team) หรือเกียรติบัตรดีเด่น

2.6.3.3 คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 50 กลุ่มยอดเยี่ยม (Super Team) หรือเกียรติบัตรยอดเยี่ยม

จากที่นักการศึกษาได้กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า การประเมินผลงานของกลุ่มแบ่งรางวัลเป็นเกียรติบัตร 3 ระดับ ดังนี้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 40 กลุ่มดี, คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 45 กลุ่มดีเด่น, คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 50 กลุ่มยอดเยี่ยม

2.6.4 เทคนิคการแบ่งกลุ่มในการจัดกิจกรรมกลุ่ม

สิ่งที่ครูจำเป็นต้องทำบ่อยๆ ก็คือ การแบ่งกลุ่มใหญ่ออกเป็นกลุ่มย่อย วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ นักศึกษาทุกคนมีโอกาสร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึงเป็นการช่วยให้นักศึกษามีประสบการณ์และข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการอภิปรายเพื่อให้เกิดความรู้และความคิดต่อไปในการแบ่งกลุ่มนั้น ทิศนา แคมมณี (2536, อ้างถึงใน บุญครอง ศรีนวล, 2543) ได้สรุปดังนี้

2.6.4.1 ขนาดของกลุ่มย่อย ขนาดของกลุ่มย่อยจะเป็นเท่าใดขึ้นอยู่กับลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม กิจกรรมบางประเภทต้องการกลุ่มขนาดเล็ก บางกิจกรรมต้องการกลุ่มขนาดใหญ่ บางกิจกรรมยืดหยุ่นขนาดของกลุ่มได้ กลุ่มขนาดเล็กจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 2-5 คน ขนาดใหญ่ประมาณ 10-20 คน

2.6.4.2 ลักษณะของสมาชิกในกลุ่ม การที่ครูจะตัดสินใจว่ากลุ่มแต่ละกลุ่มควรประกอบด้วยใครบ้างนั้น ครูควรพิจารณาจากวัตถุประสงค์หลักเป็นสำคัญ เช่น

1) แบ่งสมาชิกกลุ่มตามเพศ โดยทั่วไปครูควรแบ่งกลุ่มโดยให้มีเพศชายและหญิงคละกันไป เพราะกลุ่มลักษณะนี้เป็นกลุ่มธรรมชาติที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม หากครูมีวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจงไป เช่น ครูต้องการให้นักศึกษาเห็นความแตกต่างระหว่างทักษะของหญิงชาย ครูก็สามารถแบ่งกลุ่มให้เพศชายและหญิงแยกกันได้

2) แบ่งกลุ่มตามความสามารถ โดยทั่วไปครูควรแบ่งกลุ่มโดยให้มีนักศึกษาที่มีความสามารถแตกต่างกันคละกันไป เพราะกลุ่มที่มีลักษณะนี้เป็นธรรมชาติที่สุด แต่อย่างไรก็ตามหากครูมีวัตถุประสงค์เฉพาะลงไป เช่น ครูต้องการชี้ให้เห็นปัญหาของการทำงานระหว่างกลุ่มสูงและต่ำครูก็สามารถแบ่งกลุ่มตามความสามารถของนักศึกษาได้

3) แบ่งสมาชิกตามความถนัด เช่น แบ่งกลุ่มเอาผู้ที่ถนัดในเรื่องเดียวกันไว้ด้วยกัน เช่น กลุ่มที่มีความถนัดในด้านดนตรี ศิลปะ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย เป็นต้น ครูสามารถทำได้ หากครูมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ทำให้จำเป็นต้องแบ่งเช่นนั้น แต่โดยทั่วไปแล้วครูควรแบ่งกลุ่มให้คละกันไปเพื่อให้แต่ละกลุ่มมีทรัพยากรที่หลากหลายแตกต่างกัน

4) แบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ คือ ให้สมาชิกกลุ่มเลือกจับกลุ่มกับบุคคล ที่ตนเองพึงพอใจ ซึ่งครูสามารถทำได้เป็นบางครั้ง แต่ไม่ควรทำบ่อยเพราะจะทำให้ นักศึกษาขาดประสบการณ์ในการเข้ากลุ่มกับบุคคลต่างๆ

5) แบ่งกลุ่มอย่างเฉพาะเจาะจง คือ การจงใจให้สมาชิกกลุ่มบางคนอยู่ด้วยกันในกลุ่มเดียวกัน เพื่อการเรียนรู้ การแก้ปัญหา หรือการปรับตัวเข้าหากัน

6) แบ่งกลุ่มตามการสุ่ม คือ การไม่เจาะจงว่าใครจะอยู่กับใครให้เป็นไปตาม การสุ่ม ซึ่งอาจใช้วิธีการจับฉลาก หรือวิธีอื่นๆ ก็ได้

7) แบ่งกลุ่มตามประสบการณ์ คือ การรวมสมาชิกที่มีประสบการณ์ คล้ายคลึงกันเข้าในกลุ่มเดียวกัน เพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ปัญหา หรือแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งแต่ โดยทั่วไปแล้วการแบ่งกลุ่มโดยให้สมาชิกกลุ่มที่มีประสบการณ์แตกต่างกันออกไป จะช่วยให้กลุ่มได้แง่คิดและความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า เทคนิคการแบ่งกลุ่ม ขึ้นอยู่กับ ขนาดของกลุ่มย่อย และลักษณะของสมาชิกในกลุ่ม

2.7 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคม

สื่อสังคม (Social Media) เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สำคัญก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ใน สังคมแบบเปิดในยุคปัจจุบัน สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีการสร้างและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีการดำรงชีพของมนุษย์ในสังคม เป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงในเชิง กระบวนทัศน์ครั้งยิ่งใหญ่ในวงการศึกษาก้าวกระโดดครั้งสำคัญต่อการเรียน สังคมระบบเปิดที่ เรียกว่าสังคมเครือข่าย (Network Society) ของวิวัฒนาการในโลกแห่งไซเบอร์ที่เรียกว่าโลกยุค WWW (World Wide Web) ซึ่งคุณลักษณะของสื่อที่กล่าวถึงเหล่านี้ในแวดวงวิชาการด้านเทคโนโลยี สื่อสารการศึกษาและนิเทศศาสตร์/สื่อสารมวลชนจะเรียกชื่อว่า “สื่อใหม่ (New Media)” เป็นสื่อทาง การศึกษาในยุคดิจิทัล (Digital)ที่กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญแทนที่สื่อในยุคอนาล็อก (Analog) หรือสื่อแบบดั้งเดิม (Traditional Media) ในปัจจุบันสื่อทางสังคม (Social Media) ก็จะเป็นสื่อใน คุณลักษณะดังกล่าวมาในเบื้องต้นนั้นคือเป็นสื่อประเภทสื่อใหม่ที่มีพัฒนาการรุดหน้าก้าวไกลภายใต้ อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบต่อสังคมมนุษย์ในทุกด้าน

2.7.1 ความหมายสื่อสังคม

ปิยวัฒน์ เกตุวงศ (2557) เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ช่องทางในการ ติดต่อสื่อสารแบบสองทาง การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารการพูดคุยตอบโต้กันระหว่างผู้ส่งสารและ

ผู้รับสาร รวมไปถึงการแบ่งปันสื่อต่าง ๆ ที่สามารถส่งผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของประชากรทุกกลุ่มวัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ถูกพัฒนาให้รองรับความต้องการในการใช้งานอย่างทั่วถึงในทุกพื้นที่ ประกอบกับอัตราการให้บริการในระดับที่ประชาชนทั่วไปที่มีความต้องการใช้งานสามารถจ่ายได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ขยายฐานผู้ใช้งาน ตลอดจนมีความหมายที่กว้างขวางมนุษย์สามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กันผ่านบนโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ ตลอดจน Application ต่าง ๆ เพื่อการพูดคุย สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทั้งที่มีเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ และลักษณะไม่แสวงหากำไร ไม่ว่าจะเป็นผู้ให้บริการอย่าง Facebook, LINE Application, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn, Google+, Pinterest, Flickr หรือที่เคยได้รับความนิยมในอดีต แต่ปัจจุบันหลงเหลือผู้ใช้งานจำนวนไม่มาก อาทิ My space, MSN, Hi5, ICQ, Yahoo Chat, Pirch 98

Boy and Ellison (2007, อ้างถึงใน ภาสกร จิตรไคร์ครวญ, 2553) หมายถึงรูปแบบของสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่ง อันหมายถึงสังคมที่มีการติดต่อสื่อสารกันผ่านอินเทอร์เน็ต หรืออาจเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “สังคมเสมือน” (Virtual Community) หรือ “สังคมออนไลน์” (Online Community) ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นยุค (Set) ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มของ “ผู้ใช้งาน (Actors)” โดยที่ผู้ใช้งานนั้นอาจเป็นบุคคล หรือเป็นกลุ่มคนต่าง ๆ ที่มีความสนใจคล้ายกัน ตัวอย่างเช่นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Obee, 2012) โดยมีรูปแบบแตกต่างจากสังคมที่เราใช้ชีวิตปกติที่เรียกว่า “สังคมออฟไลน์” (Offline) ซึ่งสังคมในปัจจุบันนี้มีการขยายตัวในรูปแบบของเครือข่ายอย่างกว้างขวาง (Network) โดยที่สมาชิกในกลุ่มสังคมนั้นอาจไม่จำเป็นต้องรู้จักกันอย่างแน่นแฟ้นแต่อาจมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน หรืออาจมีแนวความชอบในลักษณะใกล้เคียงกัน

Mayfield (2008) ให้ความหมายของ Social Media ว่าคือกลุ่มของสื่อออนไลน์รูปแบบใหม่ ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้ ก่อเกิดการมีส่วนร่วม (Participation) เปิดใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็น คำวิจารณ์ การแบ่งปันสารสนเทศ (Openness) การสนทนาแบบสองทาง (Conversation) ก่อเกิดชุมชนออนไลน์ (Community) และก่อเกิดการเชื่อมโยงกัน ทั้งกับเว็บไซต์อื่น ๆ แหล่งข้อมูลและบุคคล (Connectedness)

SEO (2011) ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social Media ว่าหมายถึง สื่อในสังคมออนไลน์ ที่ในปัจจุบันนิยมใช้งานกันมากและมีการใช้งานในรูปแบบการสื่อสารสองทาง (Interactive) ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึง Social Media ประเภทต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว โดยผู้ใช้งานสามารถเข้ามาแบ่งปันความรู้ ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ให้แก่กันอย่างอิสระและสามารถโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นกันได้อย่างทันทีทันใด

ฉัญวัฒน์ กาบคำ (2553) ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social Media ว่าหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถมีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบกันได้

จารุรัตน์ สองเมือง (2554) หมายถึง แนวคิดเรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์ มักปรากฏให้เห็นในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อดำเนินงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากรข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น แต่ปัจจุบันคำว่าเครือข่ายสังคม จะหมายถึงระบบเครือข่ายบนโลกออนไลน์หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง Wikipedia ให้ความหมาย Social Network ว่าเป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วยโหนด (Node) ต่าง ๆ เชื่อมต่อกันซึ่งแต่ละโหนดที่เชื่อมโยงกัน ก็อาจมีความสัมพันธ์กับโหนดอื่น ๆ ด้วย โดยอาจมีระดับของความสัมพันธ์กันมีความซับซ้อน มีเป้าหมาย

ฉานภานุ มงคลฤทธิ์ (2552) หมายถึง สิ่งที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความแตกต่างไม่เหมือนใคร ไม่ใช่เพราะมีการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้พบเจอกับคนแปลกหน้าเท่านั้น แต่เครือข่ายสังคมออนไลน์สนับสนุนให้ผู้ใช้งานสามารถเปิดเผยเครือข่ายในชีวิตจริงออกมาแสดงในโลกออนไลน์ได้ เพราะการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นไม่จำเป็นต้องใช้บริการเพื่อต้องการขยายเครือข่ายเพิ่มหรือพบปะกับผู้คนใหม่ ๆ เท่านั้นแต่ผู้ใช้บริการจำนวนมากเลือกใช้บริการเพียงเพราะต้องการติดต่อสื่อสารกับผู้คนในสังคมออนไลน์ที่พวกเขาเหล่านั้นรู้จักกันมาก่อนอยู่แล้วในชีวิตจริง

2.7.2 ขอบข่ายสื่อสังคม

Kommers (2011) ได้กล่าวถึง ขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ไว้ อย่างน่าสนใจดังนี้

1. เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบัน ได้แก่ การสร้างสัมพันธ์ภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่นและการสร้างเครือข่ายด้าน อาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีการพัฒนารุดหน้า ไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

2. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่ารวดเร็วและสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคมไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกมส่นักวิชาชีพหรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่ว ๆ ไปที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุก

หนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิทกลุ่มเพื่อนบ้านคณะทำงานหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียนก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3. เป็นสื่อการสร้างสัมพันธ์ภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่าง ๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรม จริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดกับผู้เรียนซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้ หากกล่าวในเชิงโครงสร้างความสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้วอาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้น ที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ กันเช่นการถ่ายภาพวิดีโอการส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบันจนกลายเป็นการสร้างสังคม แห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒน์ก้าวรุดหน้ามาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (Joosten, 2012)

2.7.3 ประเภทของเครือข่ายสังคม

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2552) สำหรับการแบ่งประเภทสื่อสังคมออนไลน์นั้น ในความเป็นจริงแล้วยากที่จะแยกประเภทของเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน เพราะแต่ละเว็บไซต์ต่างก็คิดค้นพัฒนาเอาใจผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดยั้งและมีฟังก์ชันการทำงานมากมาย แต่อาจจะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันออกไป เพื่อเป็นจุดขายให้กับเว็บไซต์

1. ประเภท Publishing เป็น Blog และเว็บประเภทเนื้อหา (Content) เช่น Blogger, Wordpress, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละเว็บบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหา เป็นหมวดต่าง ๆ ตามความสนใจ เช่น Oknation.net เป็น Blog ที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วย การเขียน Blog นำเสนอข่าวต่าง ๆ Blognone.com นำเสนอข่าวแวดวงไอที Keng.com เป็น Blog สำหรับผู้ที่สนใจการตลาด Gotoknow.org เป็น Blog ที่รวบรวมความรู้แขนงต่าง ๆ Pzecret.net เป็น Blog แนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น

2. ประเภท Community หรือเครือข่ายสังคมที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่ สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกัน เช่น Facebook, Hi5 และ Myspace เป็นต้น

3. ประเภท Media มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น Youtube, Ustream.tv, Yahoo Video, Dailymotion, Thaitube.in.th, Veoh, Netflix, Imeem, Last.fm, Ljigg เป็นต้น

4. ประเภท Games เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริงใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ ติดต่อกับสื่อสารทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่น เช่น SecondLife, World WarCraft, Audition, Gamegum, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

5. ประเภท Photo Management เว็บฝากรูปออนไลน์ที่ช่วยจัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล และยังสามารถแบ่งปันรูปภาพหรือจะเปิดขายภาพเลยก็ได้ เช่น Photobucket, Flickr, Zoomr, Photoshop Express, Glowfoto, Shutterfly เป็นต้น

6. ประเภท Business/Commerce เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจซื้อขาย ประมูล สินค้าออนไลน์ เช่น Amezon, eBay, Officlive, PayPal, Finkel, Pramool, Tarad.com เป็นต้น

7. ประเภท Data/Knowledge แหล่งข้อมูลความรู้ เช่น Wkikipedia, Answers, Zickr, Tag.in.th, Del.icio.us, Digg, Bittorrent, Google Earth เป็นต้น

ภิเชก ชัยนรินทร์ (2553) ได้แบ่งประเภทของ Social Media ออกเป็น 6 ประเภท ในแง่มุมทางการตลาดตามรูปแบบของเว็บไซต์ ดังนี้

1. Blog ซึ่งเป็นการลดรูปจากคำว่า Web Blog ซึ่งถือเป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System : CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความเรียกว่า Post และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ถึงภาษา HTML หรือ โปรแกรมทำเว็บไซต์ ทั้งนี้การเรียงของเนื้อหาจะเรียงจากเนื้อหาที่ใหม่สุดก่อนจากนั้นก็ลดหลั่นลงไปตามลำดับของเวลา (Chronological Order) การเกิดของ Blog เปิดโอกาสให้ใคร ๆ ที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรีไม่มีขีดจำกัดเรื่องเทคนิค อย่งในอดีตอีกต่อไป ทำให้เกิด Blog ขึ้นจำนวนมากมาย และเพิ่มเนื้อหาให้กับโลกออนไลน์ได้เป็นจำนวนมากาศาลอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน นอกจากนี้เครื่องมือที่สำคัญที่ทำให้เกิดลักษณะของ Social คือ การเปิดให้เพื่อน ๆ เข้ามาแสดงความคิดเห็นได้

2. Twitter และ Microblog อื่น ๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของการ Post แต่ละครั้งไว้ที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มเดิมทีผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้เขียนเรื่องราวว่า คุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing) แต่กิจการต่าง ๆ กลับนำ Twitter ไปใช้ในทางธุรกิจไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้าง Brand หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ทั้งนี้เรายังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการ

ประชาสัมพันธ์บทความใหม่ ๆ บน Blog ของเราได้ด้วย Twitter นั้นเป็นที่นิยมขึ้นมากอย่างรวดเร็ว จนทำให้เว็บไซต์ประเภท Social Network ต่าง ๆ เพิ่ม Feature ที่ให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่นั้น ก็คือการนำ Microblog เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งนั่นเอง

3. Social Networking เป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อน ๆ จนกลายเป็นสังคมที่ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนขึ้นในส่วนของ Profile ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Networking ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือ ในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วยเว็บไซต์ที่มีลักษณะของ Social Networking มีมากมาย แต่อาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรกจะสนใจในการสร้างเครือข่ายระหว่างเพื่อน ๆ หรือครอบครัว เช่น Facebook, Hi5 หรือ Myspace และอีกประเภท คือ สนใจในการสร้างเครือข่ายในเชิงธุรกิจที่เปิดให้ใส่ Resume และข้อมูลเชิงอาชีพต่าง ๆ เช่น LinkedIn หรือ Plaxo เป็นต้น

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้เราสามารถ Upload รูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อน ๆ หรือแม้กระทั่งเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณะชนเว็บไซต์ปัจจุบันไม่จำเป็นจะต้องทุ่มทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูงเราอาจจะใช้กล้องดิจิทัลราคาถูก ๆ ถ่ายทอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ จากนั้นนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Media Sharing อย่าง Youtube หากความคิดของเราเป็นที่ชื่นชอบก็ทำให้เกิดการบอกต่ออย่างแพร่หลาย หรือกรณีหากกิจการ ที่ขายสินค้าที่เน้นดีไซน์ที่สวยงามก็อาจจะถ่ายรูปแล้วนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Flickr เพื่อให้ลูกค้า ได้ชมหรืออาจจะใช้เป็นเครื่องมือในการนำชมโรงงานหรือบรรยากาศในการทำงานของกิจการ เป็นต้น หรืออย่างกรณีของ Multiply ที่คนไทยนิยมนำรูปภาพที่ตนเองถ่ายมาแสดงเมื่อเสมือนเป็นแกลลอรี่ส่วนตัวทำให้ผู้ว่าจ้างได้เห็นเมื่อก่อนที่จะทำการจ้าง

5. Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาใด ในอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้เป็นเสมือนมหาชน ช่วยกลั่นกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดนั้นเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้น เป็นการเปิดโอกาสให้คุณสามารถทำการ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบโดยไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์และเนื้อหาในส่วนที่เราทำ Bookmark ไว้ นี้ สามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วยนักการตลาดจะใช้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อและสร้างจำนวนคนเข้ามายังที่เว็บไซต์หรือ Campaign การตลาดที่ต้องการ

6. Online Forums ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุดเป็นเสมือนสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมือง

กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุนและอื่น ๆ อีกมากมาย ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดง ข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่าง ๆ นักการตลาดควนสนใจเนื้อหาที่พูดคุย ใน Forums เหล่านี้เพราะบางครั้งอาจจะเป็นคำวิจารณ์เกี่ยวกับตัวสินค้าและบริการของเรา ซึ่งเราเองสามารถเข้าไปทำความเข้าใจ แก้ไขปัญหาตลอดจนถึงใช้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เว็บไซต์ประเภท Forums อาจจะเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะหรืออาจจะเป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ

Stroud (2008) ได้สรุปประเภทของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่บนเว็บไซต์แบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยอ้างอิงจากบทความของ Boyd ไว้ทั้งหมด 5 ประเภทด้วยกัน ดังนี้

1. โพรไฟล์ (Profile) เป็นหน้าที่ให้ผู้ใช้บ่งบอกตัวตนของตนเอง เช่น การกรอกอายุ เพศ ที่อยู่ ความสนใจเฉพาะ ฯลฯ อีกทั้งในหน้านี้ยังเป็นแหล่งที่รวบรวมเนื้อหาต่าง ๆ เช่น รูปถ่าย เสียง หรือวิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถตั้งค่าให้เป็นแบบสาธารณะ หรือส่วนตัวตามแต่ความต้องการ

2. เครือข่ายของผู้ใช้ (Network of Contacts) หลังจากที่ใช้เป็นสมาชิกของเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว ผู้ใช้สามารถตรวจสอบหรือดูข้อมูลผู้ใช้รายอื่น ๆ ที่เป็นสมาชิกเหมือนกันได้ โดยบางครั้งก่อนที่จะติดต่อสื่อสารกันต้องได้รับสิทธิ์จากสมาชิกคนอื่นก่อน

3. การส่งข้อความถึงกัน (Messaging) โดยส่วนใหญ่แล้วเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มักจะมีระบบให้ผู้ใช้สามารถส่งข้อความ หรือฝากเนื้อหาบางอย่างไว้บนหน้าโปรไฟล์ของเพื่อนในเครือข่ายได้คล้ายกับการส่งอีเมล

4. การแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) มีลักษณะคล้ายกับการแลกเปลี่ยนข้อความหรือเนื้อหาซึ่งกันและกัน รวมถึงการอัปโหลดรูปภาพ หรือไฟล์วิดีโอเข้าไปในเว็บไซต์ หรือการเขียนบล็อก (Blog) ให้ผู้ใช้คนอื่น ๆ เข้ามาเยี่ยมชม เป็นต้น เนื้อหาในส่วนนี้คล้ายการนำรูปแบบของ User-Generated Content ของระบบ Web 2.0 ที่หมายถึง ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหา สื่อต่าง ๆ มารวมในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

5. ส่วนเพิ่มคุณค่า (Add-value Content) เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ พยายามเสริมส่วนต่าง ๆ เพื่อดึงดูดให้ผู้คนมาเป็นสมาชิกในเครือข่ายของตนเองมากขึ้น รวมถึงอาจจะเป็นการเพิ่มกิจกรรมต่าง ๆ ให้กับผู้ใช้บริการ เช่น เกมส์ หรือโปรแกรมเสริมต่าง ๆ เป็นต้น

2.7.4 ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมในการศึกษา

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดียเป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบันซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้ว่า

น่าสนใจ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมายสนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพโดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์

2. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อมดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคมและทัศนคติการยอมรับดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสม ต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์จะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณสื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะ การคิดวิเคราะห์และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.7.5 Google App เพื่อการศึกษา

ในศตวรรษที่ 21 สถานการณ์โลกมีความแตกต่างไปจาก ศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะ ระบบการศึกษาที่จะต้องมีการพัฒนาและปรับปรุงให้สอดคล้องกับความเป็นจริง การนำเอาคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศนำมาใช้ในการเรียนการสอน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอน ต้องออกแบบให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้ออกแบบและการสอนโดยนำเอาคอมพิวเตอร์เทคโนโลยี สารสนเทศเทคโนโลยี การสื่อสารอย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพ และสามารถเลือกและใช้ รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์

ปัจจุบันสถาบันการศึกษาของไทย มีการนำเครื่องมือต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ การจัดการเรียนแบบออนไลน์ที่สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อมีการเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์กับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Google Apps เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของไทย ที่สามารถสร้างความปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนที่เป็นเรื่องใหม่ในวงการศึกษไทย ผู้อยู่ในแวดวงการศึกษาควรได้ศึกษาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

2.7.6 Google App for Education คืออะไร

Google Apps for Education หรือ Google App สำหรับการศึกษาคือ ชุดของฟรีอีเมล จาก Google และเครื่องมือต่าง ๆ เป็นแบบระบบเปิดในการทำงานร่วมกัน เปิดกว้าง สำหรับคุณครู นักศึกษานักศึกษา ชั้นเรียน และสมาชิกในครอบครัวทั่วโลก ตัวอย่างเครื่องมือที่เป็นที่นิยมใช้ที่ท่าน รู้จักดี เช่น อีเมล (Gmail) เอกสาร (Docs) ปฏิทิน (Calendar) และ Groups เป็นต้น แต่เครื่องมือ เหล่านี้จะใช้สำหรับในการเรียนการศึกษา เป็นโปรแกรมที่ Google พัฒนา ให้แก่โรงเรียนใช้งาน เพื่อ สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีต่อการเรียนการสอนและการนำอินเทอร์เน็ตไปใช้ในเชิงสร้างสรรค์โดย โปรแกรมประกอบไปด้วย Communication: โปรแกรม การสื่อสารภายในและภายนอกโรงเรียน Collaboration: โปรแกรมออฟฟิศสำหรับการแชร์และ ทำงานร่วมกันออนไลน์ Content: โปรแกรม สร้างเว็บไซต์และเนื้อหาออนไลน์ Google Apps for Education ประกอบด้วย

2.7.6.1 เครื่องมือติดต่อสื่อสาร

1) Google Mail รับส่งเมลผ่าน Apps Mail ของ Google ภายใต้ชื่อ Domain name@mfi.ac.th สามารถค้นหา Email ของคนในองค์กรได้แม้ไม่เคยส่งเมลติดต่อกันมาก่อนก็ได้ มีพื้นที่สำหรับจัดเก็บ Email มากถึง 25 GB สามารถแนบไฟล์ได้สูงสุด 100 MB

2) Google Plus ระบบ Social Network ของ Google ที่ช่วยให้เราแชร์ เรื่องราวต่าง ๆ ให้กับเพื่อน ๆ ได้ง่ายขึ้น สนุกขึ้น รวมทั้งยังสามารถ ประชุม หรือ พูดคุยแบบ เห็น หน้าผ่านทาง Google Hangouts พร้อมกันได้ถึง 10 คน จะประชุมออนไลน์ หรือนำเสนองานแบบ ถ่ายทอดสด ก็ทำได้เลย

3) Google Calendar สร้างปฏิทินและบันทึกกิจกรรมได้ไม่จำกัด ไม่พลาด ทุกการแจ้งเตือน สามารถแชร์ตารางกิจกรรม ตารางงาน ตารางสอน และใช้งานปฏิทินร่วมกับ บุคคล อื่นในองค์กรได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น

4) Google Classroom ชุดเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่ ให้บริการฟรีประกอบด้วย Gmail เอกสาร และโดรฟ์ โดย Classroom ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วย ให้ครูสามารถสร้างและเก็บงานได้โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองกระดาษ มีคุณลักษณะที่ช่วยประหยัดเวลา เช่น สามารถทำสำเนาของ Google เอกสารสำหรับนักศึกษาแต่ละคนได้โดยอัตโนมัติ โดยระบบจะ สร้างโฟลเดอร์ของโดรฟ์สำหรับแต่ละงานและนักศึกษาแต่ละคนเพื่อช่วยจัดระเบียบให้ทุกคน นักศึกษาสามารถติดตามว่ามีอะไรครบกำหนดบ้างในหน้างาน และเริ่มทำงานได้ด้วยการคลิกเพียง ครั้งเดียว ครูสามารถดูได้อย่างรวดเร็วว่าใครทำงานเสร็จหรือไม่เสร็จบ้าง ตลอดจนสามารถแสดง ความคิดเห็นและให้คะแนนโดยตรงได้แบบเรียลไทม์ใน Classroom

2.7.6.2 เครื่องมือทำงานร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต

1) Google Docs ช่วยให้เราสร้างเอกสาร แก้ไขเอกสาร ร่วมกับบุคคลอื่นแบบออนไลน์ ช่วยให้ทำงานร่วมกันได้สะดวกขึ้น ไม่จำเป็นต้องมาเจอกัน แต่สามารถทำงานร่วมกันได้รองรับการทำงานร่วมกันได้มากถึง 50 คน มี Apps รองรับทั้ง Document, Spreadsheet, Presentation, Form, Drawing

2) Google Drive พื้นที่สำหรับเก็บเอกสาร รูปภาพ ไฟล์ต่าง ๆ มากถึง 5 GB ทำงานร่วมกับ Google Doc สามารถแชร์ไฟล์ให้เพื่อนร่วมงานได้ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น สามารถเชื่อมต่อ Drive กับ PC ช่วยให้การสร้างและแก้ไขเอกสารทำได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น

2.7.6.3 เครื่องมือสร้างเว็บไซต์

1) Google Site ช่วยให้เราสร้าง Web Site ส่วนตัวได้อย่างง่ายดายสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเว็บการเรียนการสอน เว็บแนะนำการใช้งานหรือเว็บส่วนตัวก็สามารถทำได้ด้วยปลายนิ้วของคุณ

จากการศึกษาสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้เส้นทางเชื่อมโยงเพื่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากบุคคลหนึ่งไปสู่พื้นที่ออนไลน์หรือสาธารณะ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป เป็นการเข้าสู่สังคมโดยไม่มีข้อจำกัดใด ๆ มีการใช้เว็บเบราว์เซอร์ในการจัดการกับบทเรียน ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านทางเทคโนโลยีสามารถเรียนรู้ได้จากทุกสถานที่หรือทุกเวลา

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2.8 หลักการเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.8.1 ความหมายความพึงพอใจของนักศึกษา

ทวีศิลป์ สารแสน (2554) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง คุณลักษณะทางจิตหรืออารมณ์ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีในเชิงบวกอันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและ แรงจูงใจต่อกิจกรรมที่ทำให้ซึ่งปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคล

ทัศนีย์ สิงห์เจริญ (2543) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจในการเรียนการสอน หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติในทางที่ดีของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอน ความรู้สึกที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากปัจจัยหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเรียน เช่น สภาพแวดล้อมในโรงเรียน เนื้อหาวิชาที่ได้รับจากการเรียนซึ่งทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการเรียนการสอนจนประสบผลสำเร็จในการเรียนได้

พัชรินทร์ เอี่ยมเอกสุวรรณ (2549) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เมื่อบุคคลนั้นได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเองและจะแสดงพฤติกรรมออกมา โดยการพอใจหรือเลือกปฏิบัติในกิจกรรมนั้น ๆ

วิรุฬ พรรณเทวี (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมากแต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย

ศักดิ์ดา จิรไพโรจน์ (2546) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกของคนที่มีความต้องการสิ่งหนึ่งสิ่งใด ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ หรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และระดับความพึงพอใจดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้นหากความต้องการหรือเป้าหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งระดับความพึงพอใจจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยองค์ประกอบของการทำงาน

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ความชอบ ความพอใจ ความรู้สึกที่แสดงออกมาเมื่อได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ เป็นทัศนคติในเชิงบวก

2.8.2 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ศักดิ์ดา จิรไพโรจน์ (2546) กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ซึ่งทฤษฎีลำดับขั้นของความพึงพอใจในความต้องการของบุคคล โดยมาสโลว์ เป็นผู้เสนอทฤษฎีนี้ ได้บอกให้รู้ว่าการต้องการของมนุษย์เรามีการพัฒนาเป็นไปตามลำดับขั้น โดยเริ่มจากความต้องการต่ำสุดไปจนถึงความต้องการสูงสุด รวมทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physical Needs) เป็นความต้องการที่มีอำนาจรุนแรงโดยเฉพาะในตอนแรกเกิด ความต้องการอันนี้ถือว่าเป็นขั้นแรกสุด เช่น ต้องการอาหาร
2. ความต้องการด้านความปลอดภัยจากอันตราย (Safety from External Danger) เป็นความต้องการด้านจิตใจ เพื่อให้จิตใจมีที่ยึดเหนี่ยว เกิดความอบอุ่นทางใจ ตัวอย่างเช่น เด็กต้องการความคุ้มครองจากผู้ใหญ่ กลุ่มต้องการผู้นำอาจเป็นกลุ่มครอบครัว ซึ่งเป็นกลุ่มแรกสุดในสังคมมนุษย์
3. ความต้องการใน ความรักความห่วงใย (Love or Affection) เป็นความต้องการสูงขึ้นมาจากด้านความปลอดภัย ความต้องการในด้านนี้เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคล ซึ่งอาจจะออกมาในหลาย ๆ ลักษณะเช่น เพื่อน พ่อแม่กับลูก ชายหนุ่มกับหญิงสาว สามีกับภรรยา เป็นต้น

4. ความต้องการในชื่อเสียงเกียรติยศของตนเอง (Self-Esteem) เป็นความต้องการที่สูงขึ้นมาอีกชั้นหนึ่ง ทั้งนี้เพราะต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับและนับถือของสังคม ให้อำนาจตนเองเป็นคนที่มีค่าในสังคมแล้วจะทำให้บุคคลเกิดความภูมิใจในตนเอง

5. ความต้องการความ เหล็กและความสมหวังในตนเอง (Self-Realization and Accomplishment) เป็นความต้องการสูงสุด ซึ่งมนุษย์จะตั้งอุดมคติเอาไว้ โดยต้องรู้จักและเข้าใจตัวเองไม่ใช่เป็นการเพื่อฝันหรือสร้างวิมานในอากาศมนุษย์จะพยายามพัฒนาตัวเองเพื่อให้ไปสู่ความสำเร็จความเจริญในชีวิตของตนเอง เช่น เราอยากเป็นครูก็พยายามศึกษาหาความรู้เพื่อให้ได้ปริญญาแล้วนำความรู้มาช่วยพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป

ความต้องการทั้ง 5 ชั้นที่กล่าวมาข้างต้น ชั้นที่กล่าวมาข้างต้น ไม่ได้ตัดตอนออกเป็นชั้น แต่มักจะพัฒนาควบคู่กันไปด้วย กล่าวคือ เมื่อเกิดการตอบสนองความต้องการในลำดับที่หนึ่งเกิดขึ้น และกำลังตอบสนองความต้องการอยู่ ความต้องการในลำดับที่สองก็จะพัฒนาขึ้นมาอีกและเป็นเช่นนี้ไปจนถึงลำดับขั้นสุดท้าย

2.8.3 การวัดความพึงพอใจ

สมนึก ภัททิยธนี (2541) ได้กล่าวถึง การวัดความพึงพอใจไว้ว่า การวัดความรู้สึกนั้นจะวัดออกมาในลักษณะของทิศทาง มีอยู่ 2 ทิศทาง ทิศทาง คือ ทางบวกหรือทางลบ ทางบวกหมายถึง การประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ดี ชอบหรือพอใจ ส่วนทางลบ จัดเป็นการประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ไม่ดี ไม่ชอบหรือไม่พอใจและการวัดในลักษณะปริมาณ เป็นความเข้มข้นความรุนแรง หรือระดับทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์นั่นเอง วิธีการวัดมีอยู่หลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบทดสอบ และใช้แบบสอบถามโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) วิธีการสังเกต เป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการเฝ้ามอง และจดบันทึกอย่างมีแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน แต่ก็เหมาะสมกับการศึกษาเป็นรายกรณีเท่านั้น

2) วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยกับบุคคลนั้น ๆ โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

3) วิธีการใช้แบบสอบถาม วิธีการนี้จะเป็นการใช้แบบสอบถามที่มีข้อคำถามไว้อย่างเรียบร้อย เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนตอบมาเป็นแบบแผนเดียวกันมักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก ๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตราวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert Scales) ประกอบด้วย ข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลมากที่สุด มากปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ปยุตยาพร ปฐมพัฒนา (2550) กล่าวว่าไว้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการตรวจสอบทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือวัดได้หลายแบบ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม เป็นต้น

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการตรวจสอบความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวกหรือทางลบ ถ้าเป็นทางบวกจะแสดงออกมาว่าชอบ พอใจ ถ้าเป็นทางลบจะแสดงออกมาไม่ดี ไม่ชอบ ไม่พอใจ เครื่องมือที่ใช้วัดมีหลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบทดสอบและการใช้แบบสอบถาม เป็นต้น

2.9 หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

2.9.1 ความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

สุวัฒนา สุวรรณเขต (2540) กล่าวถึง การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่า เป็นกระบวนการแสวงหาความรู้อันเป็นความจริงที่เชื่อถือได้ ในเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาในบริบทของชั้นเรียน

กรมวิชาการ (2542) กล่าวว่า การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนว่า เป็นกระบวนการที่ครูศึกษาค้นคว้า เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนที่ตนรับผิดชอบ จุดเน้นของการวิจัยในชั้นเรียน คือ การแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบดังนั้นการวิจัยในชั้นเรียนเป็นการศึกษาและวิจัยควบคู่กับการจัดการเรียนการสอน เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนของตนเอง เพื่อเผยแพร่ผลการวิจัยให้เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่นต่อไป

ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์ (2544) กล่าวว่า การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่า เป็นบทบาทของครูในการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทของชั้นเรียนโดยทำพร้อม ๆ กันไปกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามปกติ ด้วยกระบวนการที่เรียบง่ายและเชื่อถือได้ เพื่อมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

สุวิมล ว่องวานิช (2548) กล่าวว่า การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่า เป็นการวิจัยที่ทำโดยครูผู้สอนในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และนำผลมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนหรือส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อันดีของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับนักศึกษาเป็นการทำวิจัยอย่างรวดเร็ว นำผลการปฏิบัติการที่ได้ไปใช้ในทันที และสะท้อนข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติงานต่าง ๆ และเปลี่ยนเรียนรู้ในแนวทางที่ได้ปฏิบัติและผลที่เกิดขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อันดีทั้งครูและผู้เรียน

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2553) กล่าวว่า การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่าเป็นการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน หรือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ รับผิดชอบโดยครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือประจำวิชานั้น ๆ และนำผลการปฏิบัติการมา ใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับนักศึกษา ซึ่งเป็นการวิจัยที่ทำอย่าง รวดเร็ว นำผลการปฏิบัติการไปใช้ทันที และสะท้อนข้อมูลกลับเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพต่อไป

2.9.2 ลักษณะสำคัญของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2553) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ดังนี้

1. ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการ ซึ่งจะเป็นปัญหาในการวิจัย เป็นปัญหาที่เกิดขึ้น ในชั้นเรียนของครูผู้สอน ซึ่งเกิดจาก การสังเกตและการรู้จักวิเคราะห์ปัญหาการเรียนที่ครูผู้สอนได้ เห็นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ตนเองรับผิดชอบเท่านั้น
2. นักวิจัยที่ทำการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน คือครูผู้สอนประจำกลุ่มสาระการ เรียนรู้หรือครูประจำวิชานั้น ๆ ไม่ใช่ นักการศึกษาทั่วไปหรือบุคคลภายนอกที่ขออนุญาตใช้ห้องเรียน เพื่อทำการทดลอง
3. ปัญหาในชั้นเรียนที่จะดำเนินการวิจัยปฏิบัติการ ผลวิเคราะห์เลือกปัญหาที่มี ความสำคัญและจำเป็นเร่งด่วนต้องการปรับเปลี่ยนแก้ไขก่อน
4. การใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นอีก ลักษณะหนึ่งของการวิจัยทางการศึกษาทั่วไป ที่ควรกำหนดปัญหาการวิจัยให้ชัดเจนก่อน หลังจากนั้น ควรดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบระเบียบ ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัย พิสูจน์ได้ทุกขั้นตอนการ วิจัย
5. กลุ่มเป้าหมายการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนคือผู้เรียนซึ่งจะเป็นผู้เรียนจำนวน หนึ่งที่มีปัญหาในการเรียนที่ไม่บรรลุผลตามเกณฑ์ขั้นต่ำที่ครูผู้สอนกำหนดไว้หรือเป็นผู้เรียนที่ ครูผู้สอนต้องการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้ดีกว่าเดิมมากกว่าเดิมได้
6. การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็น การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นการ ดำเนินการวิจัยที่เป็นวงจรรตา การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นการดำเนินการวิจัยที่เป็นวงจร ตามลำดับก่อน-หลัง ที่นักวิจัยได้วางแผนไว้ 4 ขั้น คือ ขั้นการวางแผน (Plan) ขั้นการปฏิบัติการ (Act) ขั้นสังเกตผล (Observe) และขั้นสะท้อนผลกลับ (Reflect)
7. เป็นการวิจัยที่ใช้ความร่วมมือกันหลายฝ่าย การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนนักวิจัย สามารถดำเนินการวิจัยเป็นทีมได้ โดยเฉพาะครูผู้สอนในระดับชั้นเดียวกันและสอนห้องเรียนเดียวกัน

แต่ต่างสาระการเรียนรู้กัน หรือผู้สอนต่างระดับชั้นแต่อยู่กลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกัน วิธีขยายวงกว้างมากกว่าเดิม

8. เป้าหมายการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน มุ่งเพื่อพัฒนาผู้เรียนของครูผู้สอนที่ตนเองรับผิดชอบโดยตรง ซึ่งเป็นประเภทการวิจัยทางการศึกษาที่สอดคล้องกับ พรบ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2542 หมวด 4 มาตรา 30 หรืออีกนัยยะหนึ่งคือ การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน เป้าหมายเพื่อมุ่งสู่ผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.9.3 ข้อจำกัดของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2553) ได้บอกถึงข้อกำหนดของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ดังนี้

1. ความรีบด่วนของการวิจัย อาจทำให้นักวิจัยขาดความรอบคอบในการเตรียมการวิจัยที่มากพอ ทำให้นักวิจัยเลือกปัญหาที่เล็กไป จนละเลยปัญหาในชั้นเรียนที่เป็นปัญหาหลัก
2. นักวิจัยอาจไม่มีความชำนาญในการรูปแบบการวิจัยประเภทนี้มากเพียงพอ จนทำให้ไม่สามารถดำเนินการวิจัยได้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาที่กำหนด
3. เป็นลักษณะงานวิจัยที่ต้องกระทำอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุด ทำให้นักวิจัยต้องทุ่มเทและความอดทนในการวิจัยค่อนข้างมาก
4. นักวิจัยมีความเชี่ยวชาญชำนาญการมากพอ ในการเตรียมกิจกรรม
5. ความเที่ยงตรงภายนอกของการวิจัยนี้มีน้อยมากและไม่ให้ความสำคัญเท่าเทียมกับความเที่ยงตรงภายใน ซึ่งมีค่อนข้างสูง
6. ตัวแปรภายนอกที่ไม่ได้ใช้ในการวิจัยประเภทนี้ ค่อนข้างมีผลรบกวนอย่างมากต่อผลการวิจัย
7. การเก็บรวบรวมข้อมูล ต้องใช้องค์ความรู้ทางการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพประกอบกัน

2.9.4 หลักการของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

2.9.4.1 ระบุปัญหาที่จะทำการวิจัย การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนควรเริ่มต้นการระบุปัญหาที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการทำวิจัย โดยการรวบรวมปัญหาการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นในการจัดการศึกษาสาระการเรียนรู้หรือวิชาหนึ่ง ๆ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือแต่ละห้องเรียนนักวิจัยหรือครูผู้สอน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดปัญหาที่จะทำการวิจัย ซึ่งปัญหาการวิจัยในชั้นเรียนนั้น หมายถึง สภาพของผลลัพธ์จากการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นจริงที่ไม่เป็นไปตามสภาพที่กำหนดหรือคาดหวัง

2.9.4.2 วิเคราะห์ปัญหา นักวิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนทำการวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียนที่ทำการคัดเลือกมาจำนวนหนึ่ง ว่าเป็นปัญหาที่มีความจำเป็นเร่งด่วนและสำคัญมากน้อยเพียงใดด้วยการ

วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาก่อนว่าเป็นปัญหาที่เกิดจากสิ่งใด การวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียนมีหลักการพิจารณา ดังนี้

1) ปัญหาที่เกิดจากครูผู้สอน เช่น ความรู้หรือความไม่ชำนาญ ภาระการสอนมากเกินไป บุคลิกภาพของครู

2) ปัญหาจากผู้เรียน เนื่องจากไม่รู้ไม่เข้าใจการเรียนการสอน เป็นข้อบกพร่องของการเรียนที่ไม่บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ปัญหาจากผู้เรียนนี้เป็นปัญหาสำคัญและเป็นปัญหาที่สมควรนำมาดำเนินการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

3) ปัญหาสภาพแวดล้อม เช่น สภาพพื้นฐานครอบครัวระดับสติปัญญาของผู้เรียน ปัญหาร่างกายของผู้เรียน สภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในชั้นเรียน เป็นต้น

2.9.4.3 การจัดลำดับความสำคัญของปัญหา เมื่อครูผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงปัญหาในชั้นเรียนแล้วการจัดลำดับความสำคัญของปัญหามีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- 1) ความรุนแรงของปัญหา มีผลกระทบต่อผู้เรียนจำนวนเท่าใด
- 2) ความจำเป็นเร่งด่วนของปัญหาที่จะทำวิจัย
- 3) ประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพราะผู้เรียนคือหัวใจหลักของการวิจัย
- 4) นโยบายของสถานศึกษา

2.9.4.4 หาวิธีการแก้ปัญหา ก่อนลงมือวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน นักวิจัยควรหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาในชั้นเรียนที่จะปฏิบัติการ สามารถใช้วิธีการแก้ปัญหาดังนี้

1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่จะดำเนินการวิจัย
2) ประสบการณ์ของครู ความชำนาญการหรือความเชี่ยวชาญ จะเป็นสิ่งช่วยให้ครูผู้สอนที่เป็นนักวิจัยได้รู้จักแนวทางวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับสภาพผู้เรียนมากที่สุด

- 3) นวัตกรรมการศึกษา ใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาช่วยในการวิจัย
- 4) การปรึกษาผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ
- 5) ผลจากการร่วมประชุม อบรม สัมมนา

2.9.4.5 การแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้กับผู้อื่น นักวิจัยควรเป็นบุคคลที่ชอบสงสัย ชอบศึกษาหาความรู้ และรู้จักพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น

2.9.4.6 การใช้หลักวงจรการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนใช้หลักการปฏิบัติการเป็นวงจร ดังนี้

- 1) ขั้นวางแผน (Plan)
- 2) ขั้นปฏิบัติการ (Act)
- 3) ขั้นสังเกตการปฏิบัติ (Observe)

4) ชั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

2.9.4.7 คุณค่าของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนมีคุณค่าหรือประโยชน์ที่สำคัญ ๆ ดังนี้

- 1) คุณค่าต่อผู้เรียน
- 2) คุณค่าต่อครูผู้สอน
- 3) คุณค่าต่อสถานศึกษา
- 4) คุณค่าต่อวงการการศึกษา

2.9.4.8 ขั้นตอนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนมีขั้นตอนการวิจัยที่สำคัญ ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียน
- 2) การออกแบบการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน
- 3) การค้นหาและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
- 4) การเขียนโครงร่างการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน
- 5) การสร้างเครื่องมือการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

2.10 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้การสอนเป็นไปตามเป้าหมายและจุดประสงค์จำเป็นจะต้องมีการเขียนแผนการเรียนรู้ ความคาดหวังทั่วไป (เป้าหมาย) ที่เคยเขียนไว้ในตอนวางแผนการเขียนหน่วยการเรียนรู้ นั้น จะต้องเขียนใหม่ให้เฉพาะเจาะจงลงไปในเรื่องที่จะสอน แผนการเรียนรู้แต่ละแผนควรพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสอนและประสิทธิภาพในการเรียนของนักศึกษา จึงจะต้องมีการจัดทำแผนล่วงหน้าเพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์

2.10.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

วิกิรดา จักรอศราพงศ์ (2553) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่ออุปกรณ์การสอนและการวัดประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ของการเรียนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือ เน้นของหลักสูตรสภาพของผู้เรียนตามความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในห้องเรียน

บุราชัย ศิริมหาสาคร (2544) กล่าวว่า แผนการสอน หมายถึง การวางแผนการสอน หรือเตรียมการสอนล่วงหน้าที่จะทำการสอนแล้วจัดบันทึกเป็นรายลักษณ์อักษรเพื่อให้ใครก็ตามที่จะทำการสอนในวิชานั้นนั้นสามารถใช้เป็นแนวทางในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทิตนา แคมมณี (2551) กล่าวว่าไว้ว่า การจัดการเรียนการสอน องค์ประกอบของการเรียนการสอนที่ได้รับการจัดไว้ให้มีความสัมพันธ์และส่งเสริมกันอย่างเป็นระเบียบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ระบบการจัดการเรียนการสอนเป็นระบบย่อยของระบบการศึกษา และอาจจัดได้ในลักษณะที่เป็นระบบใหญ่ คือเป็นระบบที่ครอบคลุม องค์ประกอบของการเรียนการสอนโดยส่วนรวม

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ คือ แผนงานการจัดการเรียนรู้หรือโครงการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นจากหลักสูตรและคู่มือผู้สอน

รุจิรี ภู่อาระ (2545) กล่าวว่า แผนการเรียนรู้ คือ เป็นการแสดง การจัดการเรียนตามบทเรียน และประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรายสัปดาห์หรือรายวัน ซึ่งโดยปกติแล้ว มักจะพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบซึ่งพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ย่อย เพื่อให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.10.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ คือ การกำหนดการจัดการเรียนรู้เป็นวางแผนระยะยาว ซึ่งจำเป็นต้องจัดทำให้เสร็จก่อนเริ่มเปิดภาคเรียนหรือปีการศึกษาใหม่ เพราะกำหนดการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญต่อไปนี้

1) เป็นแนวทางในการทำแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน กล่าวคือ การจัดทำแผนการจัดการจำเป็นต้องดูกำหนดการจัดการเรียนรู้เป็นหลัก ทั้งนี้เพราะกำหนดการจัดการเรียนรู้จะบอกให้ทราบว่าในแต่ละวันของสัปดาห์จะต้องจัดการเรียนรู้เนื้อหาใด กิจกรรมข้อใด

2) ทำให้ผู้สอนได้เห็นแผนงานการจัดการเรียนรู้ระยะยาว ได้ทราบเนื้อหาที่จะต้องจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนนั้นเป็นประโยชน์ต่อการเตรียมตัว และการวางแผนทำงานตลอดภาคเรียนหรือตลอดปีการศึกษา

3) เป็นประโยชน์ต่อฝ่ายวิชาการและฝ่ายบริหารของโรงเรียน ในการวางแผนงานบริหารด้านวิชาการของโรงเรียน เช่น การวางแผนจัดทำตารางจัดการเรียนรู้ จัดผู้สอนเข้าจัดการเรียนรู้ จัดเตรียมเอกสาร จัดเตรียมวันสอบกลางภาค สอบปลายภาค จัดเตรียมสื่อการจัดการเรียนรู้ เตรียมห้องสมุด เตรียมห้องเรียน เตรียมการใช้อาคารสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น

4) เป็นประโยชน์ต่อผู้สอนผู้จัดการเรียนรู้ในการเตรียมการจัดการเรียนรู้อย่างกว้าง ๆ ในกรณีที่กำหนดการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียดมากพอ ก็สามารถใช้กำหนดการจัดการเรียนรู้แทนแผนการจัดการเรียนรู้ได้ทำให้ผู้สอนผู้จัดการเรียนรู้สามารถเตรียมสื่อการจัดการเรียนรู้เตรียมแหล่งวิทยาการ เตรียมวิทยาการ เตรียมศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากเอกสารต่าง ๆ

2.10.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด

รุจิร ภูสาระ (2545) ได้กล่าวว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนพื้นฐานในการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 พิจารณาระยะเวลาทั้งหมดในการสอนว่าควรจะมีเวลาเท่าไร

ขั้นตอนที่ 2 พิจารณาระยะเวลาของแต่ละวิชา หรือแต่ละหัวข้อของแต่ละวิชา

ขั้นตอนที่ 3 พิจารณาระยะเวลาที่จำเป็นต้องใช้เพื่อให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ และครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดรายละเอียดของหน่วยการสอน

ขั้นตอนที่ 5 ปรับหน่วยการเรียนรู้ให้เป็นรายสัปดาห์

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550) ได้กล่าวถึง หลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เป็นงานไม่ยาก แต่ผู้ที่ไม่คุ้นเคยจะรู้สึกว่าเป็นภาระหนักอย่างไรก็ตาม ถ้าได้แก้ไขอย่างสม่ำเสมอผลที่ได้จะคุ้มค่ากับเวลาอย่างแท้จริง ผู้เป็นผู้สอนและศึกษาผู้สอนจำเป็นต้องแก้ไขให้ถูกต้องตามหลักการสิ่งที่ควรเขียนให้ชัดเจนในแผนการจัดการเรียนรู้ได้แก่

1) ชื่อเรื่อง หรือชื่อหัวเรื่องย่อย

2) จำนวนชั่วโมง

3) สาระสำคัญ

4) จุดประสงค์การเรียนรู้

5) สาระการเรียนรู้

6) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7) กระบวนการเรียนรู้

8) การวัดผลประเมินผล

2.11 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.11.1 งานวิจัยภายในประเทศ

นครินทร์ โสแก้ว (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Teams Games Torunaments : TGT) เรื่องงานและพลังงาน สารการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานและพลังงานโดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขันที่มีประสิทธิภาพ 75/75 ศึกษาดัชนีประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 31 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ มีอำนาจจำแนก 0.2 ถึง 0.54 ค่าความเชื่อมั่น 0.96 และแบบวัดความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า ชนิด 555 ระดับ จำนวน 18 ข้อคำถาม มีอำนาจจำแนกตามวิธี Item-Total Correlation ที่ระดับนัยสำคัญ .05 มีค่าความเชื่อมั่น 0.84 สถิติที่ใช้คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องพลังงาน มีประสิทธิภาพ 77.32/74.03 และมีดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6741 หมายความว่า นักศึกษามีนักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนเท่ากับ 0.6741 หรือ คิดเป็นร้อยละ 76.41 และ นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขันอยู่ในระดับมาก

พลวัธก์ ปานทอง (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Games-Tournament เรื่องทฤษฎีพีทาโกรัส ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT เรื่องทฤษฎีพีทาโกรัส ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT และศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาต่อบทเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จากโรงเรียนวินิตศึกษาในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดลพบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 48 คน รวมจำนวน 96 คน โดยใช้การวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ t-test Dependent ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT มีประสิทธิภาพเท่ากับ

91.91/87.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภายหลังจากการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT เรื่องทฤษฎีพีทาโกรัส สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT เรื่องทฤษฎีพีทาโกรัสอยู่ในระดับเห็นด้วยขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรทัย นพนิยม (2548) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง โครงสร้างและหน้าที่ของเซลล์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค TGT โดยมีความมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของเซลล์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค TGT ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองผักแว่น ตำบลโพธิ์ทอง อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 32 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้คือ แผนการจัดการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง โครงสร้างและหน้าที่ของเซลล์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค TGT แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 50 ข้อและแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูลคือค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าดัชนีประสิทธิผล ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของเซลล์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค TGT มีประสิทธิภาพ 78.85/77.06 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ และค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7006 แสดงว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 70.06 และนักศึกษามีความพึงพอใจในการเรียนตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของเซลล์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิค TGT อยู่ในระดับดีมาก

สุนิศา โชติกลาง (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทกลุ่มแข่งขัน (TGT) เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทกลุ่มแข่งขัน (TGT) เรื่องสารในชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้อารยะการเรียนรู้และศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปี

การศึกษา 2547 โรงเรียนตำบลบ้านโพธิ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 1 จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทกลุ่มแข่งขันจำนวน 4 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.60 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.85 สถิติที่ใช้คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานที่ t-test (Dependent Samples) ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทกลุ่มแข่งขัน เรื่องสารในชีวิตประจำวันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ มีประสิทธิภาพ 79.25/77.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทกลุ่มแข่งขัน เรื่องสารในชีวิตประจำวัน มีค่าเท่ากับ 0.6963 แสดงว่าผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 69.63 และความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน หลังการเรียนแล้ว 2 สัปดาห์พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน

ศุภางค์ ไทยสมบูรณ์สุข (2547) ได้ทำการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือแบบร่วมมือกลุ่มเรื่องการบริหารโครงการในห้องเรียนเสมือนจริง สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีจุดประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมของการเรียนแบบร่วมมือแบบร่วมมือกลุ่มเรื่องการบริหารโครงการในห้องเรียนเสมือนจริง สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนแบบร่วมมือแบบร่วมมือกลุ่มในห้องเรียนเสมือนจริง 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนเสมือนจริง และ 4) ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญ และนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 20 คน ซึ่งมีทักษะในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบที่ได้พัฒนาขึ้น เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนแบบร่วมมือแบบร่วมมือกลุ่มเรื่องการบริหารโครงการในห้องเรียนเสมือนจริงที่ได้พัฒนาขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนที่ได้พัฒนาขึ้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนบทเรียนบนเครือข่ายและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนแบบร่วมมือ ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้นี้ดังกล่าวทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนในรูปแบบปกติ สามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับการเรียนในรายวิชาอื่นๆได้

2.11.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Symons, et al (2008) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการเรียนที่ผู้เรียนให้มีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคทีมแข่งขัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม และเพิ่มแรงจูงใจทางการเรียน โดยผู้ศึกษาค้นคว้า ได้เลือกเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน(T-G-T) กลุ่มทดลองได้แก่นักศึกษารายวิชา ชีววิทยา จำนวน 80 คน โดยกลุ่มที่ 1 ผู้เรียนจะเรียนโดยใช้กลยุทธ์ T-G-T และ กลุ่มที่ 2 ใช้เทคนิคการเรียนแบบปกติผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมแข่งขันสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบปกติโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

Liu (2005) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องกิจกรรมสนับสนุนการเรียนด้วยทีมแข่งขัน (Teams-Games-Tournaments) บนเครือข่าย GSM โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมกันโดยใช้เว็บเป็นฐาน โดยที่ผู้เรียนมีการเก็บข้อมูลผลงานไว้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์และเนื่องจากนักศึกษาในประเทศญี่ปุ่นส่วนมากมีการใช้มือถือกันถึง 100% ผู้ศึกษาค้นคว้า จึงใช้มือถือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่าน SMS (Short Message Service) ผ่านระบบเครือข่าย GSM โดย SMS จะมีการแจ้งเตือนแก่ผู้เรียนในกลุ่ม เมื่อผู้เรียนในกลุ่มเกิดข้อสงสัยโดยสมาชิกกลุ่มมีจำนวน 3 - 4 คน ที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน การเรียนผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ โดยสมาชิกจะจัดสรรงานที่ได้รับมอบหมายเพื่อที่จะแบ่งกันทำตามความสามารถของแต่ละคน และเมื่อผู้เรียนในกลุ่มส่งงานที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อยแล้วสมาชิกกลุ่มก็จะสามารถดูงานที่ทีมตัวเองส่งได้ ในส่วนของกิจกรรมการแข่งขันผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะต้องเข้าแข่งขันความรู้กับกลุ่มอื่น ๆ กลุ่มตัวอย่างได้แก่กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบปกติผลการทดลองพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบทีมแข่งขันมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าผู้เรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนเป็นทีมแข่งขัน

Basamh (2003) ได้ศึกษาทัศนคติของอาจารย์ใหญ่และครูต่อเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนแบบกลุ่มร่วมมือในโรงเรียนมัธยมสตรีเอกชนแห่งเจดดาห์ ประเทศซาอุดีอาระเบีย จุดมุ่งหมายเพื่อหา 58 ทัศนคติของอาจารย์ใหญ่และครูต่อเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือในโรงเรียนสตรีเอกชนในระดับมัธยมศึกษา ในนครเจดดาห์ประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือ ครูใหญ่ 30 คน และครู 225 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามที่เน้นไปในด้านทัศนคติต่อเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ รวมทั้งความพอใจและการสนับสนุนตลอดจนอุปสรรค ผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติโดยรวมของครูใหญ่และครูต่อเครื่องมือที่ใช้กับการเรียนแบบกลุ่มร่วมมือเป็นไปในด้านบวก ครูส่วนมากประเมินว่าการเรียนแบบร่วมมือมีผลดีและเป็นประโยชน์ร้อยละ 87 พอใจต่อเครื่องมือร้อยละ 83 เชื่อว่าครูของพวกเขา

สามารถใช้เครื่องมือและวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งมี 3 วิธีได้แก่ STAD, TGT, JIGSAW ครูส่วนใหญ่ ประเมินออกมาเป็นบวก ครูส่วนมากคิดว่าสามารถนำวิธีนี้ไปสอนได้ทั้ง 3 แบบ จากร้อยละ 41-61 พอใจในเครื่องมือเหล่านี้ที่ใช้ในห้องเรียน ร้อยละ 81 เชื่อว่าไม่มีความจำเป็นใด ๆ ในการใช้แบบการเรียนนี้กับนักศึกษา ร้อยละ 81 รู้สึกว่าจำนวนเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอนอาจเป็นอุปสรรคและร้อยละ 59 เชื่อว่าจำนวนนักศึกษาในชั้นจะเป็นปัญหา

Meriam (2000) ได้ศึกษาความผลกระทบของนักศึกษาที่เรียนด้วยการเรียนแบบร่วมมือด้วยกลยุทธ์ TGT รายวิชาคณิตศาสตร์ โดยคัดเลือกกลุ่มทดลองแบบเจาะจงและใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผู้ศึกษาค้นคว้า ใช้เวลาในการศึกษาเป็นเวลา 3 สัปดาห์ผลการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเรียนต่อการเรียนที่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

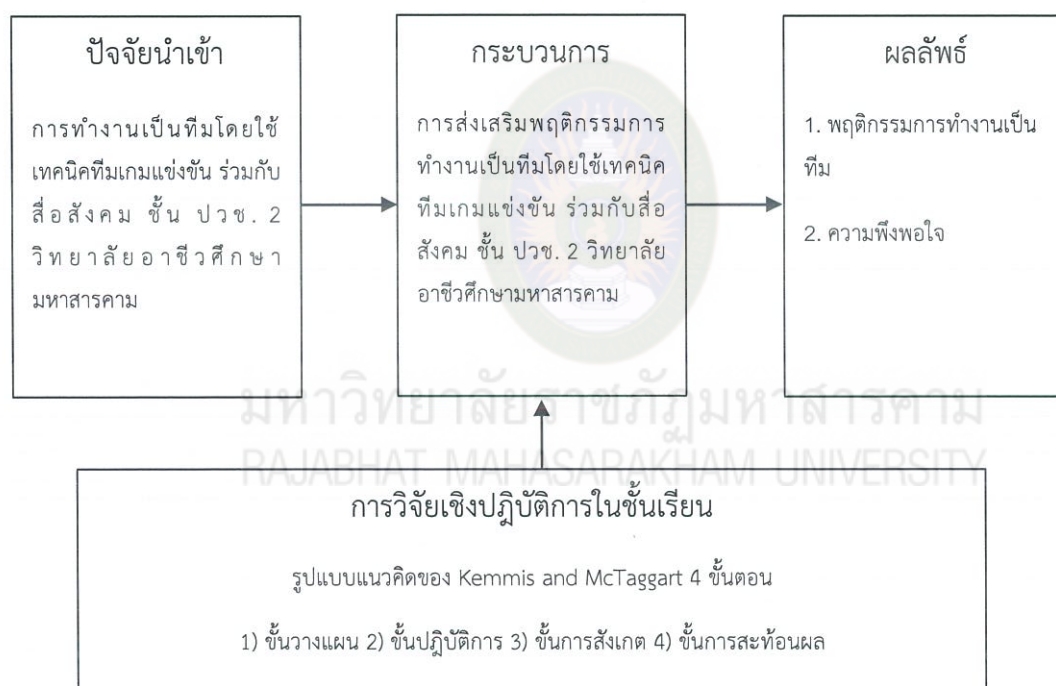
Watson and Marshall (1995) ได้ศึกษาการจัดกลุ่มพื้นฐานที่แตกต่างกันของการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ในหลักสูตรวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษาจุดมุ่งหมายเพื่อชี้ให้เห็นว่าการจัดกลุ่มพื้นฐานที่แตกต่างกันของการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้โดยใช้การทดสอบก่อนและหลังเรียน ตัวแปรต้นคือวิธีการจัดกลุ่มแตกต่างและกลุ่มเหมือน ตัวแปรตาม คือ คะแนนจากการสอบวิชาวิทยาศาสตร์ นักศึกษาจะตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเข้าใจในเนื้อหาภายในกลุ่มที่มีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน และผลจากการตอบแบบสอบถามเพื่อหาความเข้าใจ พบว่านักศึกษาที่อยู่ในกลุ่มเหมือนกัน จะมีการค้นหาความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีกว่ากลุ่มนักศึกษาที่จัดแบบแตกต่างกัน

Stull (1995) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนยุทธศาสตร์ร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสรุปวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่สุดในยุทธศาสตร์การเรียนร่วมมือต่อผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับประถมศึกษา 5 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยใช้ยุทธศาสตร์ที่แตกต่างกันในแต่ละชั้นเรียน ก่อนสอนครูจัดการทดสอบก่อนเรียน และเมื่อเรียนจบทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อดูว่ายุทธศาสตร์ใดมีประสิทธิภาพมากที่สุดต่อนักศึกษา การวิเคราะห์พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ของกลุ่มที่เรียนด้วยยุทธศาสตร์ STAD และกลุ่มที่เรียนด้วยยุทธศาสตร์ TGT พบว่าการใช้วิธีการแข่งขันจะมีประสิทธิภาพต่อนักศึกษาที่ทักษะด้านความรู้ต่ำและการใช้ยุทธศาสตร์ TGT จะประสบผลสำเร็จและกระตุ้นมากกว่ากลุ่ม STAD และไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างวิธีการสอนแบบกลุ่มร่วมมือเพื่อให้ทักษะสูงขึ้น และวิธีการสอนแบบเป็นกลุ่มประสบผลในการกระตุ้นนักศึกษาได้มากกว่ากลุ่มที่แยกย่อยเล็ก ๆ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนผ่านเว็บและการเรียนแบบร่วมมือ ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า ในปัจจุบันมีการทำวิจัยเกี่ยวกับบทเรียนบนเครือข่ายอย่างแพร่หลายและรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2.12 กรอบแนวคิดของการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสนใจ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
4. การดำเนินการวิจัย และเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักศึกษารวมทั้งหมด 13 คน ซึ่งเป็นห้องที่ผู้วิจัยทำการสอน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้มี 3 ประเภท ประกอบด้วย

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ

3.2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการสร้างภาพกราฟิก โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการ

3.2.2.1 แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา

3.2.3 เครื่องมือที่ใช้รายงานผลการปฏิบัติการ

3.2.3.1 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

3.2.3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

3.3.1.1 ศึกษาเอกสารวิเคราะห์รายวิชา การสร้างภาพกราฟิก จากหลักสูตร สถานศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม เลือกหน่วยการจัดการ เรียนรู้จากหลักสูตรจำนวน 1 หน่วย คือหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1

รายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยเลือกทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อเรื่อง	สาระสำคัญ	จำนวนคาบ/ สัปดาห์
5	เทคนิคการตกแต่งภาพ	- การจัดการพาเนล	5
		- วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ	5
		- วิธีการตกแต่งข้อความ	5
	รวม		15

3.3.1.2 ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็น ทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม เพื่อจัดทำแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดย ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ชั้น ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2

การออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามเทคนิค ทีมเกมแข่งขัน	กิจกรรม	เครื่องมือที่ใช้
1. การนำเสนอ บทเรียนต่อทั้งชั้น	1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัปโหลดไว้ใน Google classroom 2. ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และแจ้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทบทวนความรู้เดิม พร้อมทั้งเกริ่นนำเรื่องที่จะสอน แนะนำระเบียบการเรียนเป็นทีม บทบาท และหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม	1. Google Classroom 2. Google Sheets
2. การเรียนกลุ่มย่อย	1. โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน เพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่ม คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน หลังจากที่ครูนำเสนอเนื้อหาต่อนักศึกษาทั้งชั้น การเรียนกลุ่มย่อย คือ สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน	1. Google Classroom 2. Google Docs 3. Facebook group
3. การเล่นเกมแข่งขัน	1. แข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีผู้เล่น 3-5 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักศึกษาเข้ากลุ่มเล่นเกมจุดยึดหลักนักศึกษาที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน 2. นักศึกษาทุกคนเข้าโต๊ะเกมซึ่งนักศึกษาเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขัน นักศึกษาปานกลางแข่งขันกันและนักศึกษอ่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้ให้เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน	1. Google Classroom 2. Facebook group
4. การยกย่องทีมที่ประสบความสำเร็จ	1. ครูประกาศผลคะแนน กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ โดยกำหนดรางวัล ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม	1. Facebook group

3.3.1.3 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาในห้องเรียนแผนละ 5 ชั่วโมง ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3

รายละเอียดแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนจัดการเรียนรู้ที่	ชื่อเรื่อง	สาระสำคัญ	จำนวน (ชั่วโมง)
1	การจัดการพาเนล	- การเปิด/ปิด, การยุบ/ย่อ, การเคลื่อนย้ายกลุ่ม พาเนล (Panel)	5
2	วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ	- วิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ	5
3	วิธีการตกแต่งข้อความ	- เทคนิคการตกแต่งข้อความ ด้วยการใส่ Layer Mask	5
รวม			15

3.3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และครูผู้ร่วมวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านเนื้อหา ด้านเทคนิควิธีการ และพิจารณาให้ข้อคิดเห็น ดูความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้มีผลการประเมินความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ย 4.55 มีความเหมาะสมในระดับดีมาก (ตั้งภาคผนวก ค)

3.3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ปรับการใช้คำให้เหมาะสม

3.3.1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับจริง และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

3.3.2 แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา

เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อบันทึกการเรียนรู้ที่สะท้อนการจัดการกระบวนการ เรียนรู้ของครูผู้สอนจากนักศึกษาถึงปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่างเรียน โดยที่ครูผู้สอนไม่สามารถที่จะรู้ได้ว่านักศึกษาคนใดเป็นคนเขียน จะทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่เพื่อการปรับปรุงและการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังต่อไปนี้

3.3.2.1 กำหนดขอบข่ายที่ต้องการให้ผู้เรียนบันทึก

3.3.2.2 ออกแบบหัวข้อตามขอบข่ายที่ได้วางไว้

3.3.2.3 นำแบบอนุทินของนักศึกษาเสนอต่อผู้ร่วมวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบ พิจารณาให้ข้อเสนอแนะ

3.3.2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบบันทึกอนุทินของผู้เรียนตามคำแนะนำผู้ร่วมวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการสะท้อนผลวงรอบต่อไป

3.3.3 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมเป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจาก ประภาภรณ์ พลเยี่ยม (2559) มีแนวทางในการสร้าง ดังนี้

3.3.3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม

3.3.3.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลผล เพื่อกำหนดโครงสร้างขอบเขตเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม

3.3.3.3 สร้างแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม จำนวน 5 ข้อ มีลักษณะคำตอบ เป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

รายการ	เกณฑ์การวัดพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม				
	5	4	3	2	1
1. มีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์	- มีความเข้าใจและเห็นด้วยในการกำหนดเป้าหมายของทีมอย่างมีส่วนร่วม	- มีความเข้าใจและเห็นด้วยในการกำหนดเป้าหมายของทีมอย่างมีส่วนร่วม	- มีความเข้าใจและเห็นด้วยในการกำหนดเป้าหมายของทีมบางส่วนร่วม	- มีความเข้าใจและเห็นด้วยในการกำหนดเป้าหมายของทีมน้อยร่วม	- ไม่มีความเข้าใจและเห็นด้วยในการกำหนดเป้าหมายของทีมไม่ร่วม
2. รู้จักหน้าที่ตัวเองมีบทบาทผู้นำและสมาชิก	- มีความเป็นผู้นำชัดเจน รู้และตระหนักในบทบาทหน้าที่	- มีความเป็นผู้นำ บางครั้ง รู้และตระหนักในบทบาทหน้าที่	- ความ เป็นผู้นำ บางครั้ง รู้และตระหนักในบทบาทหน้าที่	- ความ เป็นผู้นำ น้อย รู้และตระหนัก	- ไม่มีความเป็นผู้นำไม่รู้จักและตระหนักในบทบาทหน้าที่

(ต่อ)

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

รายการ	เกณฑ์การวัดพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม				
	5	4	3	2	1
	ของตนเองเป็น	ของตนเอง	ของตนเอง	ของตนเองไม่	ของตนเองไม่
	อย่างดีพยายาม	พยายาม	พยายาม	พยายาม	พยายาม
	สนับสนุนการ	สนับสนุนการ	สนับสนุนการ	สนับสนุนการ	สนับสนุนการ
	ทำงาน	ทำงานตลอด	ทำงานบ่อยครั้ง	ทำงาน	ทำงาน
		เวลา			
3. ให้ความร่วมมือ	- มีส่วนร่วมในการ	- มีส่วนร่วมในการ	- มีส่วนร่วมในการ	- มีส่วนร่วมในการ	- ไม่มีมีส่วนร่วมใน
ฟังพาดูและ	วางแผนกลุ่ม	วางแผนกลุ่ม	วางแผนกลุ่ม	วางแผนกลุ่ม	การวางแผนกลุ่ม
ช่วยเหลือผู้อื่น	ทำงานอย่างเป็น	ทำงานอย่างเป็น	ทำงานอย่างเป็น	ทำงานอย่างเป็น	ทำงานอย่างเป็น
ในการทำงาน	ระบบและคอย	ระบบและคอย	ระบบและคอย	ระบบในบางครั้ง	ระบบและไม่มี
	ช่วยเหลือผู้อื่น	ช่วยเหลือผู้อื่น	ช่วยเหลือผู้อื่น	และคอย	ช่วยเหลือผู้อื่น
	ตลอดเวลา	ในบางครั้ง	ในน้อยครั้ง	ช่วยเหลือผู้อื่น	เลย
				ในน้อยครั้ง	
4. มีการสื่อสารกับ	- มีทักษะในการ	- มีทักษะในการ	- มีทักษะในการ	- มีทักษะในการ	- ไม่มีทักษะใน
เพื่อนนักศึกษา/	สื่อสารกับเพื่อน	สื่อสารกับเพื่อน	สื่อสารกับเพื่อน	สื่อสารกับเพื่อน	การสื่อสารกับ
ครูอย่าง	นักศึกษา/ครูได้	นักศึกษา/ครูได้	นักศึกษา/ครูได้	นักศึกษา/ครูได้	เพื่อนนักศึกษา/
เหมาะสม	อย่างเหมาะสม	อย่างเหมาะสม	อย่างเหมาะสม	อย่างเหมาะสม	ครูเลย
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	
5. ยอมรับคำติชม	- มีการยอมรับคำ	- มีการยอมรับคำ	- มีการยอมรับคำ	- มีการยอมรับคำ	- ไม่ยอมรับคำติ
ผู้อื่นมีการ	ติชมอย่าง	ติชมมากมีส่วน	ติชมปานกลางมี	ติชมน้อยมีส่วน	ชมไม่มีส่วนร่วม
ปรึกษาหารือ	เหมาะสมมีส่วน	ร่วมประชุม	ส่วนร่วมประชุม	ร่วมประชุม	ประชุม
และปรับตัวเข้า	ร่วมประชุม	ปรึกษาหารือกัน	ปรึกษาหารือกัน	ปรึกษาหารือกัน	ปรึกษาหารือกัน
หากัน	ปรึกษาหารือกัน	บางครั้งทำงาน	น้อยครั้งที่	น้อยครั้งที่	ทุกครั้งที่ทำงาน
	ทุกครั้งทำงาน	ร่วมกัน	ทำงานร่วมกัน	ทำงาน	ร่วมกัน
	ร่วมกัน				

จากเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมทั้ง 5 ข้อ ผู้วิจัยจึงได้ใช้ช่วงคะแนนการวัดผลพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ดังตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5

การวัดผลพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
2.1-3.0	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี
1.1-2.0	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้
0.0-0.1	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปรับปรุง

3.3.3.4 นำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้ร่วมวิจัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ ให้ตรวจสอบการใช้ภาษา และความสอดคล้องของข้อความ คำถามกับนิยาม แล้วนำมาหาค่า ดัชนีความสอดคล้อง IC (Index of Consistency) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ข้อความในแต่ละข้อ กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง สอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

3.3.3.5 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง ของข้อความถามกับนิยาม IC โดยมีเกณฑ์การยอมรับ คือ

- 1) แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมข้อที่มีค่า IC ตั้งแต่ 0.67-1.00 มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้
- 2) แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมข้อที่มีค่า IC ต่ำกว่า 0.67 ต้องปรับปรุงยังใช้ไม่ได้

ผลจากการคำนวณหาค่า IC ได้ค่าเท่ากับ 0.67 จำนวน 1 ข้อ และมีค่าเท่ากับ 1 จำนวน 9 ข้อ แปลว่ามีความเที่ยงตรงสามารถใช้ได้

3.3.3.6 นำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ที่ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ปรับการใช้คำให้เหมาะสม แก้ไขคำสะกดผิด และปรับคำถามบางข้อให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมในครั้งนี้

3.3.3.7 จัดทำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมฉบับจริง และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เรียน

แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมิน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

3.3.4.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี ตัวอย่างเกี่ยวกับการสร้างแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้

3.3.4.2 ร่างแบบวัดความพึงพอใจ และแบ่งประเด็นที่จะประเมินเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านครูผู้สอน
- 2) ด้านเนื้อหา
- 3) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

4) ด้านการวัดและประเมินผล

3.3.4.3 การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ผู้วิจัยได้ปรับปรุงจากแบบสอบถามความพึงพอใจผู้เรียนของประภาภรณ์ พลเยี่ยม (2559) โดยกำหนดค่าของคำตอบเป็น 5 ระดับ เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

ให้คะแนน 5 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ให้คะแนน 4 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ให้คะแนน 3 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ให้คะแนน 2 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ให้คะแนน 1 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปรับปรุง

3.3.4.4 นำแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้ร่วมวิจัย อาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลให้ตรวจสอบการใช้ภาษา และความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยาม แล้วนำมา หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IC (Index of Consistency) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาข้อความในแต่ละข้อ กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง สอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

3.3.4.5 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง ของข้อคำถามกับนิยาม IC โดยมีเกณฑ์การยอมรับ คือ

1) แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาข้อที่มีค่า IC ตั้งแต่ 0.67-1.00 มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

2) แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาข้อที่มีค่า IC ต่ำกว่า 0.67 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้ผลจากการคำนวณหาค่า C ได้ค่าเท่ากับ 1 ทั้งหมด แปลว่ามีความเที่ยงตรงสามารถใช้ได้

3.3.4.6 นำแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.4.7 จัดทำแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาระดับจริง และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ของการวิจัยคือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

3.4 การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1990, อ้างถึงใน ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2553) มาเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม โดยดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นวางแผน (Plan)
2. ขั้นปฏิบัติการ (Act)
3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)
4. ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและสำรวจสภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้รายวิชาการสร้างภาพกราฟิก ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม ซึ่งผู้วิจัยได้มาสังเกตในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จากสภาพปัญหา พบว่า นักศึกษาเมื่อเข้าชั้นเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ยังขาดทักษะในการทำงานร่วมกัน ผู้วิจัยจึงได้ทำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมเพื่อวัดกลุ่มเป้าหมายจำนวน 13 คน โดยกลุ่มดังกล่าวจะเป็นกลุ่มเป้าหมายของการทำวิจัยในเทอมต่อไป ผลปรากฏว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาอยู่ในช่วงเกณฑ์ 6-10 คะแนน ระดับคุณภาพคือระดับพอใช้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาให้สูงขึ้น การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นคือ

ขั้นตอนที่ 1 วางแผน (Plan)

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนของการศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา และวิธีการดำเนินการ โดยผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน วิชาการสร้างภาพกราฟิก ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน โดยการสัมภาษณ์ การสังเกตและการสร้างเครื่องมือเพื่อวัดปัญหาของนักศึกษาขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ศึกษาค้นคว้าเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา และนำหลักการรวมไปถึงแนวคิดมาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3. ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยร่วมกันออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 15 ชั่วโมง

4. สร้างเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลให้สอดคล้องกับปัญหา ได้แก่

4.1 แบบบันทึกอนุทินสะท้อนความคิดของนักศึกษา

4.2 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติการ (Act)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้นำเอาแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ วงรอบละ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ดังนี้

วงรอบปฏิบัติการที่ 1 ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การจัดการพาเนล

วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

วงรอบปฏิบัติการที่ 3 ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ

ขั้นตอนที่ 3 สังเกตการณ์ (Observe)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งจะสังเกตจากสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ทุกครั้งด้วยความละเอียดรอบคอบ เช่น บันทึกพฤติกรรมในชั้นเรียน ความสนใจ และความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งข้อมูลในการบันทึกจะถูกรวบรวมไว้เป็นข้อมูลในการแปลผล แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 สะท้อนผลปฏิบัติการ (Reflect)

เป็นขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการเก็บข้อมูลทั้งหมดมาประเมินและตรวจสอบกระบวนการวิจัยที่ดำเนินการมาว่าประสบความสำเร็จ หรือเกิดปัญหาหรืออุปสรรคใดที่เป็นข้อจำกัดหรือไม่ ซึ่งผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การบันทึกอนุทินของนักศึกษา และจดบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาวิเคราะห์และสรุปร่วมกัน พร้อมทั้งอภิปรายผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละวงรอบปฏิบัติการเพื่อหาข้อสรุปสาเหตุของปัญหาและแนวทางแก้ไขในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ เพื่อให้ได้เป็นแนวทางในการพัฒนาและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงรอบปฏิบัติการต่อไป

3.4.3 ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เวลาในการวิจัยเชิงปฏิบัติการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

3.5 การจัดการกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดการกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.5.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จากนักศึกษา ผู้ร่วมวิจัย และผู้วิจัยมาวิเคราะห์ ตีความ และสรุปผล แล้วรายงานผลในรูปแบบของการบรรยาย

3.5.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ

3.5.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมระหว่างผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ในแต่ละด้านของวงรอบปฏิบัติแล้วทำการปิดจุดทศนิยมขึ้นเป็นจำนวนเต็ม จากนั้นนำคะแนนแต่ละด้านมาวิเคราะห์หาค่าระดับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของแต่ละทีมแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 3.6

เกณฑ์แปลผลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
2.1-3.0	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี
1.1-2.0	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้
0-1	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปรับปรุง

3.5.2.2 แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคมไปวัดความพึงพอใจของผู้เรียนภายหลังสิ้นสุดวงรอบปฏิบัติการทั้ง 3 วงรอบ นำข้อมูลมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาทำการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล พิจารณาจากคะแนนค่าเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติพื้นฐาน

3.6.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (3-1)$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณจากสูตร ดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}} \quad (3-2)$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.1.3 การหาค่าสถิติร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามหลักสถิติคำนวณจากสูตร ดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \quad (3-3)$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม
	N	แทน	จำนวนประชากร

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

3.6.2.1 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์ จากหลักสูตรการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (index of Item Objective Congruence: IOC)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \quad (3-4)$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ
โดยที่	+1	แน่ใจว่าสอดคล้อง	
	0	ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง	
	-1	แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากการสำรวจและศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริง การศึกษาค้นคว้าเอกสาร ทฤษฎีต่าง ๆ โดยใช้แผนการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แบ่งช่วงการศึกษาเป็น 3 วงรอบปฏิบัติการ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม
2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

4.1 ผลการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

4.1.1 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1

ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การจัดการพาเนล (เรียนในห้องเรียน 1 ชม. และเรียนรู้กลุ่มย่อย 3 ชม. แบ่งกลุ่มแข่งขัน 1 ชม.) ในหน่วยการเรียนรู้ ที่ 11 การจัดการพาเนล วิชาการสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308-2004

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ร่วมกันวิเคราะห์สำรวจปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการเรียน การสอนในวิชาการสร้างภาพกราฟิก ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 11 การจัดการพาเนล สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จากการสัมภาษณ์ ครูผู้สอนในเทอมที่แล้วพบว่า พบสภาพปัญหาของผู้เรียน คือ ผู้เรียนยังขาดทักษะการทำงานเป็นทีม เนื่องจากในการทำงานกลุ่มแต่ละครั้งมักจะมีปัญหาตามมา ทั้งในเรื่องของสมาชิก เรื่องการทำงาน กล่าวคือผู้เรียนไม่ให้ความสนใจหรือไม่ให้ความร่วมมือแก่เพื่อนสมาชิกในกลุ่มมุ่งแต่จะหาข้อมูล คำตอบด้วยตนเอง โดยไม่มีการแบ่งงานหน้าที่กันทำ ไม่มีการปรึกษาหารือกับสมาชิกในกลุ่ม ขาดความสามัคคีและขาด

การทำงานเป็นทีมอย่างมาก การตัดสินใจต่าง ๆ เกี่ยวกับงานที่ทำนั้นอาจจะไม่ได้ตรง ตามกับสิ่งที่คิด เพราะต้องรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มด้วยกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษารูปแบบ การเรียนการสอนต่าง ๆ จึงได้ใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ของ (อรัญ นพนิยม, 2548) เพื่อที่จะพัฒนานักศึกษาใน ด้านทักษะการทำงานเป็นทีม

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน ในสภาพแวดล้อมบนสื่อสังคม ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

ครูผู้สอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัพโหลด ให้ ใน google classroom ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และแจ้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทบทวนความรู้เดิม พร้อมทั้งเกริ่นนำเรื่องที่จะสอน แนะนำระเบียบ การเรียนร่วมกัน เป็นกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน เพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่ม คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้มีความรู้ความเข้าใจ เนื้อหาที่เรียน หลังจากที่ครูนำเสนอเนื้อหาต่อนักศึกษาทั้งชั้น การเรียนกลุ่มย่อย คือ สมาชิกในกลุ่ม ส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

การเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ เป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหา ของบทเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 3-5 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักศึกษาเข้ากลุ่มเล่นเกมจุดยึดหลักนักศึกษาที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน โดยนักศึกษาทุกคนเข้าโต๊ะเกมซึ่งนักศึกษาแห่ง ของแต่ละกลุ่มแข่งขัน นักศึกษาปานกลางแข่งขันกันและนักศึกษ้อ่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้ให้ เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน

ขั้นตอนที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ โดยกำหนดรางวัล ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์

ในขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้เก็บ รวบรวม ข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา บันทึกหลังแผนการจัดการ เรียนรู้ บันทึกการทำงานเป็นทีม บันทึกภาพกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ

1. ความคิดเห็นของครูผู้ร่วมวิจัย

จากการสัมภาษณ์ครูผู้ร่วมวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนมากให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น แต่ก็ยังมีนักศึกษาบางกลุ่มที่ยังไม่ให้ความร่วมมือ เล่นโทรศัพท์มือถือ ไม่ช่วยเพื่อนทำงาน หยอกล้อกันเสียงดัง ทำให้รบกวนเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ในชั้นกิจกรรม ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น นักศึกษามีการเตรียมความพร้อม ในการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของการทำงานเป็นทีม ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย ขั้นนี้อาจจะใช้เวลาพอสมควร ในคาบควรที่จะกระชับเวลามากกว่านี้ มีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นประเด็นย่อย เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้ศึกษาตามเนื้อหาที่ตนเองได้รับผิดชอบได้แจ่มแจ้ง ถือว่าใช้บทเรียนบนสื่อสังคมมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเหมาะสม ทำให้นักศึกษาได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อนได้ใช้สื่อใหม่ ๆ ขั้นที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน ขั้นนี้อาจจะดูตึงเครียดนิดหน่อยมีการให้นักศึกษาได้ทำแข่งขันหลังจากได้ไปศึกษา ตามกลุ่มย่อยมาแล้ว ขั้นที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ มีการมอบรางวัลให้แก่กลุ่มที่ได้คะแนนถึงเกณฑ์ ครูผู้สอนได้ใช้ระบบจัดการเรียนการสอน Google Classroom เพื่อให้ง่ายต่อการ ประกาศข่าวสารต่าง ๆ อย่างเช่น การยกย่องทีมต่าง ๆ ทำให้นักศึกษารับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วดี

2. ความคิดเห็นของนักศึกษา

จากการสัมภาษณ์นักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่า นักศึกษาส่วนมากชอบกิจกรรมการเรียนรู้ของครู ไม่น่าเบื่อ ทำให้นักศึกษาได้เกิดองค์ความรู้ใหม่ นักศึกษาให้ความสนใจ เป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น เพราะไม่เคยทำแบบนี้มาก่อนโดยเฉพาะการไป ศึกษาในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ การให้คะแนนกลุ่มต่าง ๆ เพราะทุกคนได้ทำหน้าที่ซึ่งตนเองเต็มที่มีการ ทดสอบ ซึ่งบทเรียนบนสื่อสังคมทำให้สะดวกใช้งานง่ายเรียนรู้ได้ตลอดเวลาและทำให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น แต่ก็ยังมีปัญหาบางส่วนเนื่องจากนักศึกษาไม่มีพื้นฐานการใช้พาเนล (Panel) มาก่อน และนักศึกษาบางส่วนไม่ให้ความร่วมมือในการทำงาน จึงทำให้ต้องใช้เวลาเป็นอย่างมากในการสอน

3. ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม พบว่า นักศึกษา ส่วนมากให้ความสนใจเป็นอย่างดี แต่ก็ยังมีนักศึกษาบางส่วนที่ไม่ให้ความร่วมมือ แอบเล่นโทรศัพท์ เล่นเกม ฟังเพลงต่าง ๆ ปล่อยให้เพื่อนกลุ่มเก่งทำงานอยู่คนเดียว จึงส่งผลให้การทำงานเสร็จล่าช้า สามารถสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และแนวทางแก้ไข ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

ปัญหาที่เกิดขึ้นในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และแนวทางแก้ไข

สภาพปัญหา	แนวทางแก้ไข
1. ยังไม่มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์	1. ส่งเสริมการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน เช่น การยกตัวอย่างโจทย์ปัญหาในการวิเคราะห์ให้นักศึกษาได้เห็นภาพชัดเจน
2. ยังไม่รู้บทบาทของตนเองในการทำงานร่วมกัน	2. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบออกเป็นส่วน ๆ ให้เรียบร้อย เช่น มีการเลือกหัวหน้ารองหัวหน้า เพื่อควบคุมในการทำงานเป็นกลุ่ม
3. การดำเนินงานในการทำงานเป็นทีม	3. ให้นักศึกษาระบุภาระงานที่ตนเองได้รับผิดชอบว่า เป็นกลุ่มมีอะไรบ้างโดยการให้ครูตรวจการทำงานของนักศึกษาแต่ละกลุ่มเสมอ และแนะนำแนวทางหรือขั้นตอน การทำงานที่มีประสิทธิภาพให้นักศึกษา อีกทั้ง ยังมอบหมายงานให้นักศึกษาไปศึกษาเกี่ยวกับการใช้พาเนล (Panel) สำคัญๆ ที่นิยมใช้มาก่อนล่วงหน้า เพื่อจะได้ทำงานในชั้นลงมือปฏิบัติได้เร็วและเสร็จทันเวลา
4. ไม่มีความร่วมมือกันในการปรึกษาหารือ	4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำงานด้วย ตนเองร่วมกันเป็นกลุ่ม ให้นักศึกษาพบเจอปัญหาและช่วยกันแก้ปัญหา
5. ความรับผิดชอบ	5. เพิ่มกิจกรรมให้ทำงานร่วมกันบนสื่อสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมกับเวลา เพราะนักศึกษาจะกระตือรือร้น ในการทำงานเพื่อจะได้เสร็จ ตามเวลาที่กำหนด อีกทั้ง การติดต่อสื่อสารระหว่างการทำงานเพิ่มขึ้นอีกด้วย
6. ยังขาดทักษะในการทำงานเป็นทีม	6. จะกระตุ้นให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มปรึกษาหารือกันมากยิ่งขึ้น เช่น ให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำงานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

4.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการ ที่ 1

หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม แล้วผู้วิจัยจะให้นักศึกษาเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 1

ประเด็นการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. ร่วมกันกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	1.40	0.56	พอใช้
2. การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	1.20	0.45	พอใช้
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาทอาศัยและช่วยเหลือกัน	1.40	0.55	พอใช้
4. การรักษาสบรรยากาศในการทำงานและปรับตัวหากัน	1.80	0.52	พอใช้
5. การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาาร่วมกัน	1.80	0.55	มาก
เฉลี่ย	1.42	0.21	พอใช้

จากตารางที่ 4.2 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมในระดับพอใช้ ($\bar{x} = 1.42$, S.D. = 0.21) โดยในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงสุดในเรื่อง การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาาร่วมกัน ($\bar{x} = 1.80$, S.D. = 0.55) และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมต่ำสุดในเรื่อง การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ($\bar{x} = 1.20$, S.D. = 0.45)

4.1.3 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2

ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง วิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ (เรียนในห้องเรียน 1 ชม. และเรียนรู้กลุ่มย่อย 3 ชม. แบ่งกลุ่มแข่งขัน 1 ชม.) วิชาการสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308-2004

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ร่วมกันวิเคราะห์สำรวจปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน และสิ่งที่ต้องการมีจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และนำข้อมูลที่ได้มา วิเคราะห์ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3

แนวทางการส่งเสริมในวงรอบปฏิบัติการที่ 2

หัวข้อที่ต้องการส่งเสริม	คำอธิบาย
1. ร่วมกันกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	1. ผู้วิจัยส่งเสริมการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน เช่น หน้าที่การทำงานเป็นทีมให้นักศึกษาได้เห็นภาพชัดเจน
2. การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	2. ผู้วิจัยให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่เป็นกัน เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานภายในทีมของนักศึกษา และ นักศึกษาแต่ละคนจะรู้หน้าที่ของตนเอง มีการเลือกหัวหน้า รองหัวหน้าเพื่อมาควบคุมการทำงานของทีม
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พี่พาดาอาศัยและช่วยเหลือกัน	3. ผู้วิจัยให้นักศึกษาระบุภาระงานที่ตนเองได้รับผิดชอบว่ามีอะไรบ้าง โดยการให้ครูตรวจการทำงานของนักศึกษาแต่ละกลุ่มเสมอ และแนะนำแนวทางหรือขั้นตอนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ให้นักศึกษา อีกทั้งยังมอบหมายงานให้นักศึกษาไปศึกษาเกี่ยวกับ วิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ มาก่อนล่วงหน้า เพื่อจะได้ทำงานในชั้นลงมือปฏิบัติได้เร็ว และเสร็จทันเวลา
4. การรักษาบรรยากาศในการทำงาน และปรับตัวหากัน	4. ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำงานด้วยตนเอง ร่วมกันเป็นกลุ่ม คอยแนะนำการทำงานเป็นกลุ่ม และให้นักศึกษาพบเจอปัญหาและช่วยกันแก้ไข ปัญหา
5. การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและ แก้ไขปัญหาร่วมกัน	5. ผู้วิจัยเพิ่มกิจกรรมให้ทำงานร่วมกันบนสื่อสังคมให้เหมาะสมกับเวลา เพราะนักศึกษาจะกระตือรือร้นในการทำงานเพื่อจะได้เสร็จตามเวลาที่กำหนด อีกทั้งยังเพิ่มช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างการ ทำงานเพิ่มขึ้นอีกมีการปรึกษากันได้ตลอดเวลา ด้วย

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ในสภาพแวดล้อมบนสื่อสังคม ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

ครูผู้สอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัปโหลดให้ ใน google classroom ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และแจ้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทบทวนความรู้เดิม พร้อมทั้งเกริ่นนำเรื่องที่จะสอน แนะนำระเบียบ การเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน เพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่ม คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน หลังจากที่ครูนำเสนอเนื้อหาต่อนักศึกษาทั้งชั้น การเรียนกลุ่มย่อย คือ สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

การเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ เป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 3-5 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักศึกษาเข้ากลุ่มเล่นเกมจุดยึดหลักนักศึกษาที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน โดยนักศึกษาทุกคนเข้าโต๊ะเกมซึ่งนักศึกษาเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขัน นักศึกษาปานกลางแข่งขันกันและนักศึกษ้อ่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน

ขั้นตอนที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ โดยกำหนดรางวัล ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์

ในขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้เก็บ รวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา บันทึกหลังแผนการ จัดการเรียนรู้ บันทึกการทำงานเป็นทีม บันทึกภาพกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ

1. ความคิดเห็นของครูผู้ร่วมวิจัย

จากการสัมภาษณ์ครูผู้ร่วมวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนมากให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่มและช่วยกันทำงานมาก

ยิ่งขึ้น ในขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ครูผู้สอนได้จัดเตรียมข้อมูลที่ใช้ในการสอนเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นบทเรียนบนสื่อสังคม วิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ การประกาศคะแนนต่าง ๆ ในขั้นนี้ถือว่าทำได้ถูกต้องครบถ้วน ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย ถือว่าทำได้ดีกว่าเดิม เช่น ใช้เวลาในการเข้าถึงเนื้อหาได้เร็วขึ้น รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองและทีมเพื่อการทำงานร่วมกันได้ง่ายขึ้น ทำให้แต่ละกลุ่มมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองมากยิ่งขึ้น ขั้นที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน ขั้นนี้อาจจะดูราบรื่นกว่าคาบแรกนักศึกษาตั้งใจมุ่งมั่นในการแข่งขันเพื่อที่จะนำทีมตัวเองให้ได้รางวัล ขั้นที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ มีการมอบรางวัลให้แก่กลุ่มที่ได้คะแนนถึงเกณฑ์ ถือว่าใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมอย่างเช่น การประกาศข่าวสารต่าง ๆ การยกย่องทีมต่าง ๆ ทำให้นักศึกษารับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วดี ครูผู้สอนได้ใช้ระบบจัดการเรียนการสอน Google Classroom เข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกประกาศข่าวสารต่าง ๆ

2. ความคิดเห็นของนักศึกษา

จากการสัมภาษณ์นักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่า นักศึกษาทุกคนให้ความสนใจเป็นอย่างดี บทเรียนบนสื่อสังคมที่ครูผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ให้บน Google classroom นั้นได้ยกตัวอย่างไว้ให้ชัดเจนในการแบ่งกลุ่มแบ่งเนื้อหามอบหมายงาน นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน เพราะตื่นเต้นที่มีการแข่งขันเก็บคะแนนระหว่างทีม และยังได้รับรางวัลจากครูผู้สอนอีกด้วย สำหรับการทำงานเป็นกลุ่มนั้นครูผู้สอนได้แบ่งหน้าที่กันว่าใครทำหน้าที่อะไร เช่น หัวหน้ากลุ่ม รองหัวหน้ากลุ่ม เพื่อจะได้แบ่งชิ้นงานกันให้รับผิดชอบต่องานตนเองที่ได้รับมอบหมาย

3. ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม พบว่า นักศึกษาทุกคนให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมมากยิ่งขึ้น และในบทเรียนบนสื่อสังคม ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ให้นักศึกษาเห็นชัดเจนยิ่งขึ้นและเข้าใจง่ายมากขึ้น ในการเล่นเกมแข่งขันผู้วิจัยได้เลือกคำถามให้เหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษาและเหมาะสมกับเวลาที่กำหนดให้และผู้วิจัยจะยกย่องและมอบรางวัลแก่กลุ่มเก่งและกลุ่มเก่งมาก จึงทำให้นักศึกษากระตือรือร้นในการแข่งขันมากยิ่งขึ้น จึงทำให้นักศึกษารู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีการปรึกษาหารือกันมากยิ่งขึ้น แต่ก็ยังมีนักศึกษาบางกลุ่มที่ไม่รู้จักหน้าที่ของตนเอง แอบเล่นโทรศัพท์และไม่สนใจการทำงานเป็นกลุ่ม ขาดการติดต่อประสานงานกัน กลุ่มดำเนินงานไม่ถูกต้อง ผลการแข่งขันได้คะแนนต่ำ ซึ่งสามารถสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 และแนวทางแก้ไข ดังแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4

ปัญหาที่เกิดขึ้นในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 และแนวทางแก้ไข

สภาพปัญหา	แนวทางแก้ไข
1. นักศึกษาบางกลุ่มยังไม่เข้าใจในเป้าหมายวัตถุประสงค์และการแบ่งหน้าที่กันทำงาน	1. ผู้วิจัยให้หัวหน้าในแต่ละกลุ่มเขียนรายงานว่านักศึกษาคนใด ไม่มีความรับผิดชอบต่องานที่ตนเองได้รับมอบหมาย
2. นักศึกษาบางกลุ่มยังไม่ตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเองเท่าที่ควร	2. ผู้วิจัยให้นักศึกษาทุกคนเขียนบันทึกการปฏิบัติงานของตนเองในการทำงานเป็นกลุ่ม
3. นักศึกษาบางกลุ่มยังขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี การฟังพินิจและช่วยเหลือกัน	3. ผู้วิจัยจะกระตุ้นให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มปรึกษากัน มากยิ่งขึ้น มีการพูดคุยมอบหมายงานในการทำเป็นทีมเพิ่มขึ้น เพื่อให้มีการช่วยเหลือกัน
4. การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาร่วมกัน	4 ผู้วิจัยเพิ่มกิจกรรมให้ทำงานร่วมกันบนสื่อสังคม ให้เหมาะสมกับเวลา เพราะนักศึกษาจะกระตือรือร้นในการทำงานเพื่อจะได้เสร็จตามเวลาที่กำหนด อีกทั้งยังเพิ่มช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างการทำงานเพิ่มขึ้นอีก มีการปรึกษากันได้ตลอดเวลาด้วย

4.1.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 2

หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม แล้วผู้วิจัยจะให้นักศึกษาเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 2

ประเด็นการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. ร่วมกันกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	1.85	0.89	พอใช้
2. การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	2.25	0.89	มาก
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาทอาศัยและช่วยเหลือกัน	1.85	0.89	พอใช้
4. การรักษาสรรยากาศในการทำงานและปรับตัวหากัน	1.80	1.15	พอใช้
5. การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาาร่วมกัน	2.20	1.05	มาก
เฉลี่ย	1.90	0.30	พอใช้

จากตารางที่ 4.5 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมในระดับพอใช้ ($\bar{x} = 1.90$, S.D. = 0.30) โดยในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงสุดในเรื่อง การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ($\bar{x} = 2.25$, S.D. = 0.89) และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมต่ำสุดในเรื่อง ร่วมกันกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กันทำงาน ($\bar{x} = 1.85$, S.D. = 0.89)

4.1.5 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3

ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ (เรียนในห้องเรียน 1 ช.ม. และเรียนรู้กลุ่มย่อย 3 ช.ม. แบ่งกลุ่มแข่งขัน 1 ช.ม.) ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 13 วิธีการตกแต่งข้อความ วิชาการสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308-2004

ชั้นที่ 1 ชั้นวางแผน

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ร่วมกันวิเคราะห์สำรวจปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน และสิ่งที่ต้องการมีจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากวงรอบปฏิบัติการที่ 2 และนำข้อมูลที่ได้มา วิเคราะห์ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น ดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6

แนวทางการส่งเสริมในวงรอบปฏิบัติการที่ 3

หัวข้อที่ต้องการส่งเสริม	คำอธิบาย
1. ร่วมกันกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	1. ผู้วิจัยส่งเสริมการกำหนดเป้าหมายและ วัตถุประสงค์ให้ชัดเจน
2. การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	2. ผู้วิจัยให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่เป็นกัน เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานภายในทีมของนักศึกษา
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาทอาศัยและ ช่วยเหลือกัน	3. ผู้วิจัยให้นักศึกษาระบุภาระงานที่ตนเองได้ รับผิดชอบว่ามีอะไรบ้าง อีกทั้งมอบหมายงานให้ นักศึกษา ไปศึกษาเกี่ยวกับวิธีการตกแต่ง ข้อความ มาก่อนล่วงหน้า เพื่อให้นักศึกษาจะได้ พุดคุย ปรีกษากัน

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ในสภาพแวดล้อมบน สื่อสังคม ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

ครูผู้สอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัปโหลดให้ ใน google classroom ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และแจ้งจุดประสงค์เชิง พฤติกรรมทบทวนความรู้เดิม พร้อมทั้งเกริ่นนำเรื่องที่จะสอน แนะนำระเบียบ การเรียนร่วมกันเป็น กลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกัน ทางการเรียนรู้ เพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่ม คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้มีความรู้ความเข้าใจ เนื้อหาที่เรียน หลังจากที่ครูนำเสนอเนื้อหาต่อนักศึกษาทั้งชั้น การเรียนกลุ่มย่อย คือ สมาชิกในกลุ่ม ส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

การเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ เป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของ บทเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 3-5 คน ซึ่ง แต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักศึกษาเข้ากลุ่มเล่นเกมจุดยึดหลัก

นักศึกษาที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน โดยนักศึกษาทุกคนเข้าโต๊ะเกมซึ่งนักศึกษาเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขัน นักศึกษาปานกลางแข่งขันกันและนักศึกษ้อ่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้ให้ เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน

ขั้นตอนที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ โดยกำหนดรางวัล ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์

ในขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้เก็บ รวบรวมข้อมูล จากการสังเกต การสัมภาษณ์ แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา บันทึกหลังแผนการ จัดการเรียนรู้น บันทึกการทำงานเป็นทีม บันทึกภาพกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ

1. ความคิดเห็นของครูผู้ร่วมวิจัย

จากการสัมภาษณ์ครูผู้ร่วมวิจัยพบว่า นักศึกษาทุกคนให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่มและช่วยกันทำงานมากยิ่งขึ้น ช่วยกันศึกษาเนื้อหาที่ได้รับมอบหมาย และมีความรับผิดชอบมากขึ้นกว่าเดิมจากวงจรรอบปฏิบัติการที่ 1 และวงจรรอบปฏิบัติการที่ 2 ครูผู้สอนได้แนะนำดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี ติดตามการทำงานของนักศึกษาในแต่ละกลุ่มทุกขั้นตอน ทำให้นักศึกษาทำงานได้อย่างถูกต้องรวดเร็วและเข้าใจ ในเนื้อหาที่ตั้งไว้ได้ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในขั้นการนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ครูผู้สอนได้ให้นักศึกษาเห็นภาพ วิธีการตกแต่งข้อความ โดยการเปิดสื่อวีดิทัศน์ เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจในการเรียนก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในบทเรียน ในขั้นการเรียนกลุ่มย่อย ครูผู้สอนได้ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน และได้้นำคำแนะนำจากวงจรรอบปฏิบัติการที่ 1 และวงจรรอบปฏิบัติการที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไขได้เป็นอย่างดี จึงทำให้นักศึกษาเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น มีการพัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจนนคือ การทำงานเป็นกลุ่มของนักศึกษาในแต่ละกลุ่มดียิ่งขึ้นกว่าเดิม มีปฏิสัมพันธ์กันปรึกษาหารือช่วยเหลือพึ่งพากันส่งผลให้ทำงานได้ง่ายมากขึ้น การติดต่อประสานงานกัน การแบ่งงานกันรับผิดชอบดียิ่งขึ้น ขั้นการเล่นเกมแข่งขัน นักศึกษามีความตั้งใจและมากยิ่งขึ้น และขั้นการยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ ครูผู้สอนได้สรุปเนื้อหาได้อย่างกระชับเหมาะสมกับเวลา และได้มอบรางวัลแก่กลุ่มนักศึกษาที่ได้คะแนนในการทดสอบมากที่สุด เพื่อทำให้นักศึกษามีกำลังใจกระตุ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างดี

2. ความคิดเห็นของนักศึกษา

จากการสัมภาษณ์นักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างดี พบว่า นักศึกษาทุกคนให้ความสนใจเป็นอย่างดี นักศึกษาทุกคนมีทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มมากยิ่งขึ้น อาทิเช่น การ

รับผิดชอบต่องานของตนเองที่ได้รับมอบหมาย นักศึกษาที่การประสานงานกัน มีการติดต่อสื่อสารกัน มีการดำเนินงานถูกต้องเพิ่มมากขึ้น และนักศึกษาทุกคนมีความกระตือรือร้น นักศึกษารู้สึกตื่นเต้นที่ทุกคนเข้าแข่งขันกับเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เพราะลุ้นกับคำถามและผลงานของตนเองที่ได้รับและยังได้รับรางวัลจากครูผู้สอนอีกด้วย

3. ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสัมภาษณ์ครูผู้ร่วมวิจัยพบว่า นักศึกษาทุกคนให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่มและช่วยกันทำงานมากยิ่งขึ้นในขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ครูผู้สอนได้จัดเตรียมข้อมูลที่ใช้ในการสอนเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นบทเรียนบนสื่อสังคม วิดีโอเกี่ยวกับ วิธีการตกแต่งข้อความ การประกาศคะแนนต่าง ๆ ในขั้นนี้ถือว่าทำได้อย่างถูกต้องครบถ้วน ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย ถือว่าทำได้ดีกว่าเดิม เช่น ใช้เวลาในการเข้าถึงเนื้อหาได้เร็วขึ้นรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองและทีมเพื่อการทำงานร่วมกันได้ง่ายขึ้น ทำให้แต่ละกลุ่มมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองมากยิ่งขึ้น ขั้นที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบความสำเร็จ มีการมอบรางวัลให้แก่กลุ่มที่ได้คะแนนถึงเกณฑ์ ถือว่าใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ครูผู้สอนได้ใช้ระบบจัดการเรียนการสอน Google Classroom เข้ามาใช้เพื่อให้ง่ายต่อการประกาศข่าวสารต่าง ๆ อย่างเช่น การยกย่องทีมต่าง ๆ ทำให้นักศึกษารู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วดี

4.1.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 3

หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม แล้วผู้วิจัยจะให้นักศึกษาเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของตนเองและสมาชิกในทีม และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 3

ประเด็นการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. ร่วมกันกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	2.25	0.93	มาก
2. การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	2.25	0.50	มาก
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาทอาศัยและช่วยเหลือกัน	2.05	0.76	มากที่สุด
4. การรักษาระยะภาคในการทำงานและปรับตัวหากัน	2.40	0.60	มาก
5. การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาร่วมกัน	2.65	0.60	มากที่สุด
เฉลี่ย	2.44	0.24	มาก

จากตารางที่ 4.7 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมในระดับมาก ($\bar{X} = 2.44$, S.D. = 0.24) โดยในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงสุดในเรื่อง การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ปัญหาร่วมกัน ($\bar{X} = 2.65$, S.D. = 0.60) และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมต่ำสุดในเรื่อง การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ($\bar{X} = 2.25$, S.D. = 0.50)

4.1.7 ผลรวมการปฏิบัติการวิจัยในวงรอบปฏิบัติการที่ 1-3

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 พบว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนเพิ่มขึ้น โดยเทียบกับเกณฑ์ในแต่ละวงจรปฏิบัติการดังนี้

วงรอบปฏิบัติการที่ 1 พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับพอใช้

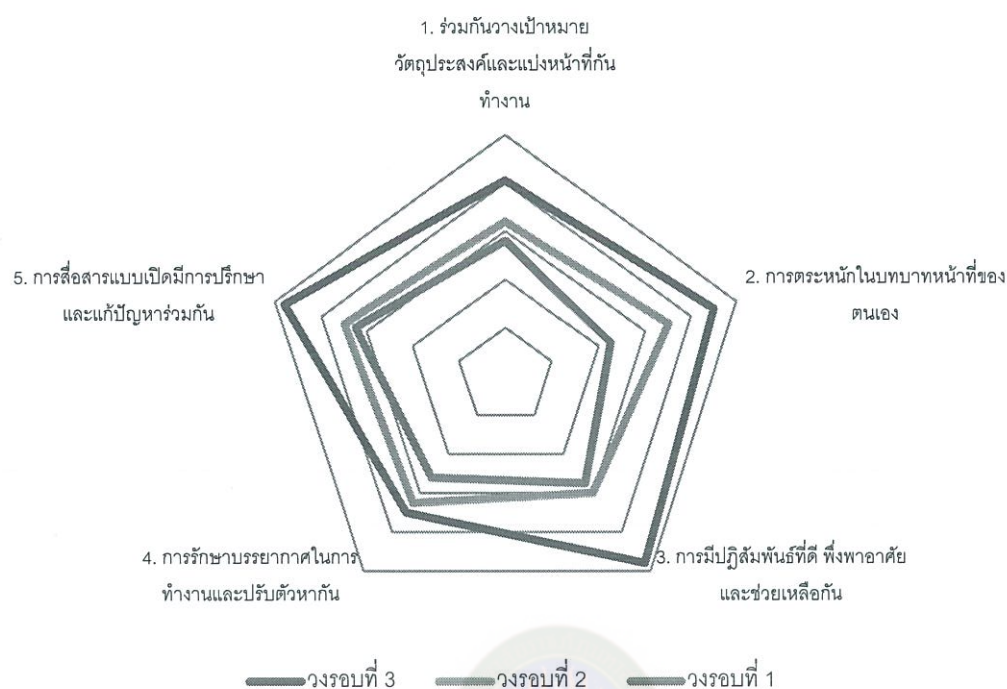
วงรอบปฏิบัติการที่ 2 พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับพอใช้

วงรอบปฏิบัติการที่ 3 พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับ ดี ซึ่งสามารถสรุปพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการที่ 1-3 ได้ ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3

ลำดับ	รายการ	วงรอบที่ 1			วงรอบที่ 2			วงรอบที่ 2		
		\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1	ร่วมกันเป้าหมายหน้าที่กันทำงาน	1.48	0.48	พอใช้	1.88	0.89	พอใช้	2.19	0.69	ดี
2	การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	1.26	0.44	พอใช้	2.10	0.71	ดี	2.26	0.71	ดี
3	การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีพึ่งพาอาศัยและช่วยเหลือกัน	1.39	0.48	พอใช้	1.86	0.82	พอใช้	2.19	0.65	ดี
4	การรักษาบรรยากาศในการทำงานและปรับตัว	1.38	0.47	พอใช้	1.75	0.79	พอใช้	2.22	0.66	ดี
5	การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ปัญหาร่วมกัน	1.46	0.48	พอใช้	2.26	0.71	ดี	2.23	0.76	ดี
	สรุป	1.42	0.21	พอใช้	1.90	0.30	พอใช้	2.44	0.20	ดี
	ระดับคุณภาพ			พอใช้			พอใช้			ดี



ภาพที่ 4.1 ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3

4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีม เกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคที่
เกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคมหลังจากที่เรียนไปแล้วได้ผลดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.9

ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านครูผู้สอน	4.46	0.55	มาก
2. ด้านเนื้อหา	4.54	0.53	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	4.53	0.56	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.56	0.53	มาก
เฉลี่ย	4.54	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.10 สรุปได้ว่า การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา แบ่งประเด็นออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผล โดยใช้แบบวัดความพึงพอใจ มาตรฐาน 5 ระดับ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.54, S.D. = 0.54)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ซึ่งวิธีดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การทำงานที่เป็นการสะท้อน ผลการปฏิบัติงานของตนเองที่เป็นวงจรแบบขดลวด (Spiral of Self-reflecting) โดยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน (Planning) 2) ขั้นตอนการปฏิบัติ (Action) 3) ขั้นตอนการ สังเกต (Observing) และ 4) ขั้นตอนการสะท้อนกลับ (Reflecting) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 13 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะงานวิจัยตามลำดับดังนี้

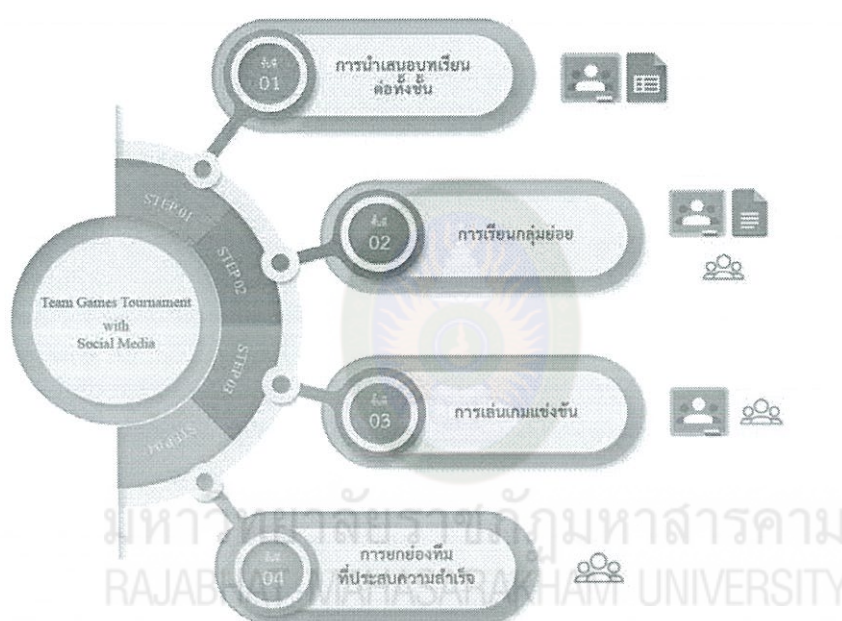
1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ โดยแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม ได้ลง

เมื่อปฏิบัติในหน้าที่ต่าง ๆ และฝึกด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมายและต่อทีมของตนเอง จากการดำเนินการจัดกิจกรรม พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือในการทำงานภายในทีม มีความกระตือรือร้นในการทำงานตามหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมาย มีความรับผิดชอบในการทำงานเป็นทีมมากยิ่งขึ้น มีความสนุกสนานกับการนำสื่อสังคมเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในอนาคตได้



ภาพที่ 5.1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

จากการปฏิบัติการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

ขั้นนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้นมีการดำเนินการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ครูแนะนำการจัดการเรียนการสอนรายวิชาบนสื่อสังคมและให้นักศึกษาเข้าร่วมกลุ่มการจัดการเรียนการสอนรายวิชา 2) ครูแนะนำทักษะในการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน บทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีม และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3) ครูทำการแบ่งทีมนักศึกษา ทีมละ 3 คน แบบคละตามความสามารถ

ประกอบด้วย นักศึกษาเก่ง ปานกลาง อ่อน ในอัตราส่วน 1 : 1 : 1 และให้นักศึกษาตรวจสอบรายชื่อสมาชิกและนั่งตามทีมของตนเอง

ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

ขั้นการเรียนกลุ่มย่อยมีการดำเนินการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ครูให้นักศึกษาเปิดใบงาน Google เอกสาร ตามหมายเลขทีมของตนเอง บนสื่อสังคมและสร้างกลุ่มสนทนาเพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร 2) ให้แต่ละทีมแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม ดังนี้ คนที่ 1 สืบค้นข้อมูลหรือหาคำตอบ คนที่ 2 สรุปเนื้อหาหรือพิมพ์คำตอบ คนที่ 3 ตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ 3) หมุนเวียนหน้าที่ในการตอบคำถามไปเรื่อย ๆ 4) หากทีมใดจัดทำใบงานเรียบร้อยแล้วให้สมาชิกทุกคนในทีมร่วมกันตรวจสอบอีกครั้งเพื่อสรุปคำตอบเป็นผลงานในทีมร่วมกันและ 5) ทำการแจ้งครูในช่องแสดงความคิดเห็นบนสื่อสังคมว่าทีมของตนเองเสร็จเรียบร้อยแล้ว

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

ขั้นการเล่นเกมที่แข่งขันทางวิชาการ เป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายมาเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักศึกษาเข้ากลุ่มเล่นเกมจัดโดยหลักนักศึกษาที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน โดยนักศึกษาทุกคนเข้าโต๊ะเกมซึ่งนักศึกษาเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขัน นักศึกษาปานกลางแข่งขันกันและนักศึกษอ่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน

ขั้นตอนที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

ทีมที่จะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ โดยกำหนดรางวัล ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยมและประกาศผลทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดและทีมที่ได้คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมมากที่สุด จัดทำป้ายนิเทศลงบนสื่อสังคม พร้อมกล่าวคำชมเชยหรือมอบรางวัลแก่ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดและให้กำลังใจแก่ทีมที่ได้คะแนนน้อย

จากปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม พบว่า ภาพรวมมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยในแต่ละวงรอบ ดังนี้ วงรอบปฏิบัติการที่ 1 ผลการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในคุณภาพระดับพอใช้ ($\bar{X} = 1.42$, S.D. = 0.21) วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ผลการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในคุณภาพระดับพอใช้ ($\bar{X} = 1.90$, S.D. = 0.30) วงรอบปฏิบัติการที่ 3 ผลการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในคุณภาพระดับมาก ($\bar{X} = 2.44$, S.D. = 0.24)

5.1.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม มีค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.54) โดยจำแนกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนและด้านการวัดและประเมินผล โดยทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.2.1 นักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม พบว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักศึกษามีพฤติกรรมอยู่ในระดับสูงขึ้นจากขั้นสำรวจปัญหาก่อนการปฏิบัติการ ทั้งนี้เนื่องจากในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักศึกษาได้เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม ซึ่งมีกระบวนการในการพัฒนาการทำงานเป็นทีมที่จะส่งผลให้นักศึกษาฝึกการบริหารงานภายในทีม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง ฝึกการมีส่วนร่วมในการทำงาน มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายและรับผิดชอบต่อทีม เกิดการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมที่ทำให้นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ได้สะดวกเร็วมากยิ่งขึ้น แต่ผู้วิจัยยังพบปัญหาอีกหลายประเด็น เช่น 1) นักศึกษาบางส่วนไม่ให้ความร่วมมือ เล่นโทรศัพท์มือถือ ไม่ช่วยเพื่อนทำงาน 2) นักศึกษายังไม่รู้บทบาทของตนเองในการทำงานร่วมกัน และปัญหาดังกล่าวจึงได้นำมาแก้ไขในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 โดยผลการปฏิบัติการในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมอยู่ในระดับสูงขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ซึ่งผลการสังเกตนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม ช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาให้มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น จากการรู้จักบทบาทหน้าที่ การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม การสร้างความรับผิดชอบต่อการทำงาน การร่วมอภิปรายความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุความสำเร็จ แต่ผู้วิจัยยังพบปัญหาอีกหลายประเด็น นักศึกษาบางกลุ่มยังขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีการฟังพาดูและช่วยเหลือกัน ปัญหาดังกล่าวจึงได้นำมาแก้ไขในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 โดยผลการปฏิบัติการในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก สูงขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ 2 ซึ่งผลการสังเกตนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม ช่วยให้ทุกคนในทีมมีความรับผิดชอบต่อเพื่อนร่วมทีม มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ร่วมเสนอแนะปฏิบัติด้วย

ความเต็มใจ ซึ่งสอดคล้องกับ เกษม วิจิโน (2535) ที่กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าประกอบไปด้วย ทีมหรือกลุ่มซึ่งจะแบ่งนักศึกษาตามความสามารถ เกมใช้ฝึกทักษะของนักศึกษา และการแข่งขัน เมื่อเรียนจบจะมีการประเมินโดยการแข่งขัน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT สมาชิกกลุ่มจะมีความรับผิดชอบร่วมกัน สนใจการทำงานของตัวเองเท่าๆกับงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันแลกเปลี่ยนบทบาทหน้าที่กัน ช่วยเหลือซึ่งกันและความสำเร็จของกลุ่มนั้นขึ้นอยู่กับสมาชิกภายในกลุ่ม ดังนั้นการเรียนด้วยวิธีนี้ ทุกคนต้องร่วมมือกันเรียนจึงทำให้ประสบความสำเร็จได้และยังมีการเสริมแรงให้กับนักศึกษาโดย การให้รางวัลซึ่งรางวัลเป็นตัวกระตุ้นทำให้นักศึกษาเกิดความพยายามและกระตือรือร้นในการเรียน

ปัจจัยที่ส่งเสริมให้พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาเพิ่มสูงขึ้น

5.2.1.1 การนำสื่อสังคมเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักศึกษาสามารถติดต่อสื่อสาร ร่วมกันค้นหาและแบ่งปันข้อมูลในการทำงานได้สะดวกรวดเร็ว สามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอย ชี้แนะว่าแหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ เป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะกับเพื่อนร่วมทีมด้วยกัน ให้ความช่วยเหลือเมื่อทีมหรือเพื่อนบุคคลในทีมแก้ปัญหาไม่ได้ สอดคล้องกับ มินตรา กันคำ (2559) ที่กล่าวว่า การใช้สื่อสังคมเป็นแหล่งความรู้ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากสื่อสังคมสามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้นขยายการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ รับส่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างไร้ขีดจำกัดบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสื่อสังคมจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถบูรณาการขยายองค์ความรู้จากห้องเรียนไปยังทุกหนทุกแห่ง และเป็นสื่อที่มีคุณูปการยิ่งสำหรับการศึกษายุคนี้ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเสริมประสบการณ์ระหว่างนักศึกษากับครู และนักศึกษากับนักศึกษาด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยนข้อสงสัยต่าง ๆ ก็ทำได้อย่างทันทีทันใด ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด

5.2.1.2 การนำเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มาใช้ในการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ช่วยให้นักศึกษามีทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุความสำเร็จในการเรียน มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน สร้างความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายและความรับผิดชอบต่อทีมของตนเอง สอดคล้องกับ Johnson and Johnson (1974) ซึ่งได้ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขัน เพราะการแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการแพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกัน ซึ่งก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งด้านจิตใจและสติปัญญา

5.2.2 นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม จากการวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้หลังจากที่ผู้วิจัยได้

ปฏิบัติการสอนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก นั้นแสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ที่มีความทันสมัยและสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีมและกับครูผู้สอนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Safran (2010) ที่ได้ทำการศึกษาการใช้สื่อสังคม ซึ่งพบว่า สื่อสังคมเป็นเครื่องมือที่นักศึกษาทุกคนรู้จัก เข้าใจ และเคยใช้บริการใดบริการหนึ่งของสื่อสังคม โดยการใช้สื่อสังคมในการเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้สูงสุด ช่วยให้ครูสามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้ง่าย ลดปัญหานักศึกษาไม่กล้าถามครูในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสื่อสังคมยังเป็นสื่อที่สะท้อนความรู้หรือผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ง่าย นักศึกษาสามารถสะท้อนความคิดของตนเองลงในเครื่องมือเหล่านั้น และเกิดการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นหรือให้คำแนะนำ โดยมีปฏิสัมพันธ์กันในระดับเครือข่ายได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการศึกษาที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาหรือผู้ที่สนใจในการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ผู้สอนควรที่จะพิจารณาเนื้อหาบทเรียนและหัวข้อต่าง ๆ ก่อนการกำหนดภาระงาน เพื่อให้การมอบหมายงานมีความเหมาะสมกับเวลา สถานที่ ที่กำหนด และไม่ควรรสร้างภาระงานที่ยากหรือง่ายจนเกินไป ผู้สอนควรที่จะมีสิ่งของรางวัลหรือคำชมเชยแก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนทำงานที่ได้รับ

5.3.1.2 มอบหมายออกมาได้ดี เพื่อเสริมแรงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และทำให้นักศึกษามีแรงผลักดันมีความตั้งใจ สนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการนำเครื่องมือที่เป็นสื่อเข้ามาช่วยในการประเมินผู้เรียน เช่น Kahoot, Socrative, line เป็นต้น

5.3.2.2 ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคมไปศึกษา ร่วมกับตัวแปรอื่น ๆ ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาได้ ทักษะความคิดสร้างสรรค์และคิดเชิงนวัตกรรม ทักษะการสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ เป็นต้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2542). *กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). *ให้ใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556*. 21 พฤษภาคม 2556
- กฤษฎา คูหาเรื่องรอง. (2553). *การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และเจตคติต่อวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และแบบวัฏจักรการเรียนรู้*. การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเรียนรู้อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- จารุวัจน์ สองเมือง. (2554). *เครือข่ายสังคมออนไลน์กับห้องเรียน*. สืบค้นจาก <https://tawasau.yiu.ac.th/?p=41>.
- ฉานภานุ มงคลฤทธิ์. (2552). *ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีต่อการตลาดและการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพันธ์ เขจรนันท์. (2545). *การจัดการทรัพยากรมนุษย์*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ณัฐพันธ์ เขจรนันท์ และคณะ. (2546). *กลยุทธ์การสร้างองค์การคุณภาพ*. กรุงเทพฯ : ธรรมกมลการพิมพ์.
- ทิตนา แชมมณี. (2550). *องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. สิงหาคม 2550
- ธัญวัฒน์ กาบคำ. (2553). *สังคมออนไลน์ (Social Media) คืออะไร*. สืบค้นจาก <https://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network/>.
- ปริญดา เลิศศรีมงคล. (2554). *ผลของโปรแกรมฝึกการกำกับอารมณ์ที่มีทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียา บุญญสิริ. (2553). *กลวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการทำโครงงานระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา, และศุทธิดา ขนวนัน. (2558). *ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม*. ใน อารี จำปากลาง, ปัทมา ว่าพัฒน์วงศ์, และกาญจนา ตั้งชลทิพย์(บรรณาธิการ), ประชากรและสังคม 2558: ความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย 2558. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, เพียว ยินดีสุข, และราเชน มีศรี. (2553). *การสอนคิดด้วยโครงงาน : การเรียนการสอนแบบบูรณาการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รุจิรี ภู่อาระ. (2545). *การเขียนแผนการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร : ป๋คพอยท์.
- ลัดดา ภู่อะยติ. (2552). *การสอนแบบโครงการและการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐาน : งานที่ครูประถมทำ
ได้*. กรุงเทพฯ : สาอะแอนด์ซันพรีนติ้ง.
- ภาสกร จิตรไคร่ครวณ. (2553) *เทคโนโลยีของสื่อใหม่และการนำเสนอตัวตนต่อสังคมกับพฤติกรรม
การสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการ
ประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาพร มาพบสุข. (2542). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิภาพร มาพบสุข. (2543). *มนุษย์สัมพันธ์*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วัฒนา มัคคสมัน. (2554). *การสอนแบบโครงการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พาณิชย์. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-
สฤษดิ์วงศ์.
- วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม. (2560). *ฝ่ายวิชาการ*. มหาสารคาม : วิทยาลัยอาชีวศึกษา
มหาสารคาม.
- ศิณีย์ สังข์ศรี. (2542). *ประสิทธิภาพการจัดการยุคใหม่*. นิตยสารการทำเรือแห่งประเทศไทย.
- สันติบางอ้อ. (2540). *การสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีในการทำงาน*. ProductivityWorld 2.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2556). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช
2556*
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
- สุชาติ อุดมโสภกิจ. (2558). *การอาชีวศึกษากับการพัฒนาศักยภาพแรงงานไทยในการเป็นประชาคม
อาเซียน*. สิงหาคม 2558
- เสนห์ ศรีสุวรรณ. (2553). *การสร้างและพัฒนาทีมงาน*. บริหารธุรกิจ.
- อุทัย บุญประเสริฐ. (2532). *กลุ่มสัมพันธ์และการบริหารทีมงานที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ :
ภาควิชาบริหารการศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bender, W. N. (2012). *Project-Based Learning : Differentiating Instruction for the 21st
Century*. California: CORWIN A SAGE Company.
- Dewey, J. (1976). *How We Think*. Massachusetts: D.C. Health and Company.
- Edgar H. Schein. How Culture from Develops and Changes. *In Gaining Control of the
Corporate Culture*, San Francisco : Jossey-Bass, 1985.
- Grant Wiggings and Jay McTighe. *Understanding by Design*. ASCD publications : USA,
2005.

- Haines, Simon. (1989). *Project for The EFL Classroom: Resource Material for Teachers*.UK: Nelson.
- Johnson, D., Johnson, R., & Smith, K. (1998). *Active learning : cooperation in the college classroom*.Edina, MN : Interaction Books.
- Kemmis, S & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planer (3 ed.)*. Victoria : Deakin University.
- Mertler, Craig A.. (2001). *Designing scoring rubric for your classroom*. Practical Research and Evaluation.Avaliable [Online] : <http://PAREonline.net/getvn.asp?v=7&n=25>. Retrieved January 5, 2016.
- Slavin, R.E. 1985. *Cooperative Learning Theory, Research and Praticce. 2 nd ed.* Massachusetts : A Simon & Schuster Company.
- Taylor, L. M., & Fratto, J. M. (2012). *Transforing Learning through 21st Century Skill*. New Jersey.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

	แผนการจัดการเรียนรู้	
	ชื่อวิชา การสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308 - 2004	หน่วยที่ 3
	ชื่อหน่วย เทคนิคการตกแต่งภาพ	สัปดาห์ที่ 13
ชื่อเรื่อง การจัดการ พาเนล (Panel)		จำนวน 5 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ ให้เราเลือกปรับแต่งการใช้งานได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องเปิดหาที่แถบคำสั่งอีกต่อไป ใน Photoshop จะมีพาเนลจำนวนมาก เช่น พาเนลสำหรับเลือกสี พาเนลสำหรับ ปรับแต่งความสว่าง เป็นต้น พาเนลแต่ละแบบมีหน้าที่และการทำงานแตกต่างกันออกไป

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วย

1. อธิบายการจัดการพาเนล (Panel) ได้
2. สามารถการใช้เครื่องมือ พาเนล (Panel) สำคัญๆ ที่นิยมใช้

3. สาระการเรียนรู้

1. การเปิด/ปิด พาเนล (Panel)
2. การยุบ/ย่อ พาเนล (Panel)
3. การเคลื่อนย้ายกลุ่ม พาเนล (Panel)

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน มี 4 ขั้นตอน) ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

1. ครูผู้สอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัปโหลดให้ ใน google classroom ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนครูจะสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และแจ้งจุดประสงค์เป้าหมาย ในการสอนพร้อมทั้งทบทวนเนื้อหาเดิมที่เรียนมาในคาบก่อนหน้าและบอกบทบาทหน้าที่ของการ ทำงานเป็นกลุ่มการช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มประสมผลสำเร็จบรรลุเป้าหมาย

2. ครูผู้สอนต้องเตรียมข้อมูลเนื้อหาในรายวิชาสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ให้ พร้อมก่อนที่จะทำการสอน ครูผู้สอนจัดกลุ่มนักศึกษาโดยนำคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนที่ได้ทดสอบในสัปดาห์ที่แล้ว มาคูณกับสัมประสิทธิ์เกรดเฉลี่ยของภาคเรียนที่ผ่านมา จากนั้น

เรียงลำดับ คะแนนจากมากไปหาน้อย และกำหนดหมายเลขตำแหน่งให้แก่แต่ละคน ซึ่งในแต่ละกลุ่มประกอบด้วย เก่ง 1 คนปานกลาง 1 คนอ่อน 1 คน เช่น มีนักศึกษาทั้งหมด 13 คน จะแบ่งนักศึกษาออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน แต่จะมี 1 กลุ่ม ที่มีสมาชิก 4 คน

3. ให้นักศึกษาลำดับคะแนนที่ 1-4 จับฉลาก เพื่อที่ว่านักศึกษาคนนั้นจะได้อยู่กลุ่มอะไร ซึ่งในฉลากจะระบุชื่อกลุ่มไว้ 4 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่ม A กลุ่ม B กลุ่ม C กลุ่ม D และกลุ่ม หลังจากนั้นก็ให้ลำดับคะแนนที่ 12-22, 23-33, 34-44 และ 45 จับฉลาก ตามลำดับ

4. เมื่อนักศึกษาทุกคนจับฉลากครบแล้ว ให้นำประจำกลุ่มของตนเองที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

1. ครูผู้สอนจะอธิบายการจัดการ พาเนล (Panel) โดยใช้บทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้เตรียมไว้ใน google classroom วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ศึกษามองเห็นภาพรวมของการจัดการ พาเนล (Panel)

2. ครูผู้สอนจะใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 - 5 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน ครูผู้สอนจะแบ่งหัวข้อเรื่องที่จะ ศึกษาออกเป็นประเด็นย่อยเพื่อให้ศึกษาทราบว่า สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและโดยผลัดกันอธิบายสามารถสรุปเนื้อหาออกเป็นประเด็นย่อยได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การเปิด/ปิด พาเนล (Panel)

ประเด็นที่ 2 การยุบ/ย่อ พาเนล (Panel)

ประเด็นที่ 3 การเคลื่อนย้ายกลุ่ม พาเนล (Panel)

3. ในระหว่างที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มผลัดกันอธิบาย ครูผู้สอนจะคอยเป็นผู้แนะนำหรือชี้ทางในการศึกษาค้นคว้าในเนื้อหานั้น ๆ พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์การช่วยเหลือกัน

4. เมื่อนักศึกษาทำงานตามที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว ก็ให้อัพโหลดเอกสารคำตอบบน google classroom ที่ได้จัดเตรียมไว้ให้

ขั้นที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

ขั้นตอนนี้ นักศึกษาจะต้องได้รับการทดสอบย่อยที่ครูผู้สอนอัปให้บน google classroom จากการ ทำแบบทดสอบและคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่มซึ่งใน การทดสอบนักศึกษาทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตน โดยนักศึกษาทำแบบทดสอบย่อยเป็น รายบุคคลโดยไม่ช่วยเหลือกัน จำนวน 5 ข้อ และคิดคะแนนพัฒนา โดยนำคะแนนที่ได้จากการ ทดสอบไปเปรียบเทียบกับคะแนนฐานของแต่ละบุคคลแล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์เพื่อกำหนดคะแนน พัฒนารายบุคคลและหาคะแนนพัฒนาของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

1. ครูและนักศึกษาร่วมกันสรุปบทเรียนตามสาระการเรียนรู้ที่ได้เรียนมา
2. ครูยกย่องและมอบรางวัลแก่กลุ่มที่ทำคะแนนได้ตามเกณฑ์

5. นวัตกรรมการศึกษา

5.1 สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. บทเรียนบทสื่อสังคม เรื่อง การจัดการ พาเนล (Panel)
2. วิดีโอเรื่อง การจัดการ พาเนล (Panel)
3. แบบฝึกหัดที่ 3.1

5.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (741)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

6. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

การวัดและประเมินผล /จุดประสงค์	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด/แบบ ประเมิน	เกณฑ์ การประเมินผล
ความรู้ความเข้าใจ (K)	- การฟัง การถาม และ การตอบ - สังเกตจากความรู้ที่ได้ จากการทำใบงาน	- แบบฝึกหัดที่ 3.1 - แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	คะแนนประเมิน พฤติกรรมอยู่ในระดับดี
ทักษะปฏิบัติ (P)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม - ตรวจใบงาน	- แบบฝึกหัดที่ 3.1 - แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - แบบประเมินทักษะการ ทำงานเป็นทีม	คะแนนประเมิน พฤติกรรมอยู่ในระดับดี
คุณลักษณะนิสัย (A)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	- แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม	คะแนนประเมิน พฤติกรรมอยู่ในระดับดี

8. บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายปริญนท์ ประทุมตรี)

นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษา

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

วิชา การสร้างภาพกราฟิก

รหัสวิชา 2308 - 2004

หน่วยที่ 3 เรื่อง การจัดการ พาเนล (Panel)

คำชี้แจง ครูสังเกตการทำงานของนักศึกษา ประเมินนักศึกษาตามสภาพจริง โดยทำเครื่องหมายถูกลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม																				รวม คะแนน	
		ความตั้งใจในการเรียน				การแสดงความคิดเห็น				การตอบคำถาม				ทำงานที่ได้รับมอบหมาย				มีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองานกลุ่ม					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
																							20

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
16 - 20	ดีมาก
11 - 15	ดี
6 - 10	พอใช้
0 - 5	ปรับปรุง

ลงชื่อ ครูผู้สอน
 (นายปรียนนท์ ประทุมตรี)
 นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษา

ใบความรู้ที่ 3.1

เรื่อง การจัดการ พาเนล (Panel)

วิชา การสร้างภาพกราฟิก

รหัสวิชา 2308 - 2004

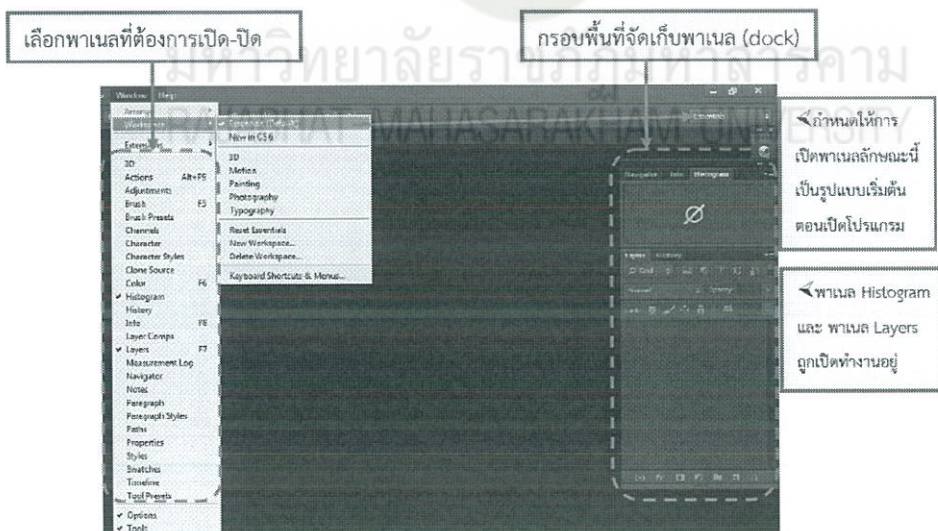
ใบความรู้ที่เรียนบนสื่อสังคม google classroom

พาเนล (Panel)

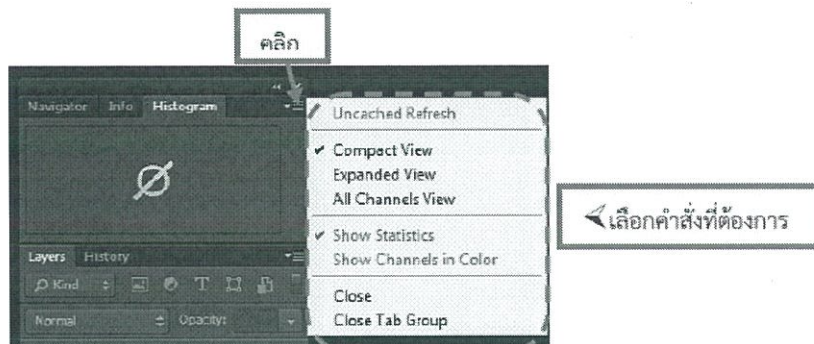
เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ ให้เราเลือกปรับแต่งการใช้งานได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องเปิดหาที่แถบคำสั่งอีกต่อไป ใน Photoshop จะมีพาเนลจำนวนมาก เช่น พาเนลสำหรับเลือกสี พาเนลสำหรับ ปรับแต่งความสว่าง เป็นต้น พาเนลแต่ละแบบมีหน้าที่และการทำงานแตกต่างกันออกไป

การเปิด-ปิด พาเนล

เราสามารถเปิด/ปิดพาเนลได้จากเมนูคำสั่ง Window แล้วเลือกชื่อพาเนลที่เราต้องการแสดงหรือไม่แสดงและ จะเห็นว่าถ้าพาเนลไหนถูกเปิดอยู่ จะมีเครื่องหมายถูกหน้าชื่อพาเนลนั้น พาเนลที่ถูกเปิดขึ้นจะถูกเปิดอยู่ในกรอบที่ จัดเก็บพาเนล (dock)



แต่ละพาเนลจะมีเมนูคำสั่งของตัวเองเพื่อควบคุมการทำงาน สามารถเรียกดูเมนูในแต่ละพาเนลได้ โดยคลิกที่  และเลือกคำสั่งที่ต้องการ



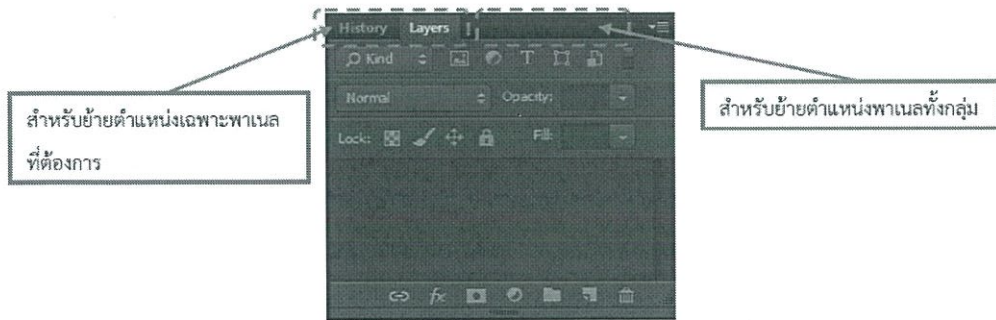
การยุบพาเนลเป็นไอคอน

เราสามารถยุบพาเนลที่อยู่ภายในพื้นที่จัดเก็บพาเนลให้กลายเป็นไอคอน เพื่อประหยัดพื้นที่การใช้งานได้ และเมื่อเรายุบเป็นไอคอนแล้วหากต้องใช้งานพาเนลใดก็เพียงแค่คลิกเมาส์ที่ไอคอนของพาเนลนั้น หน้าต่างของพาเนลก็จะถูกเปิดขึ้นมาใช้งานได้ทันที



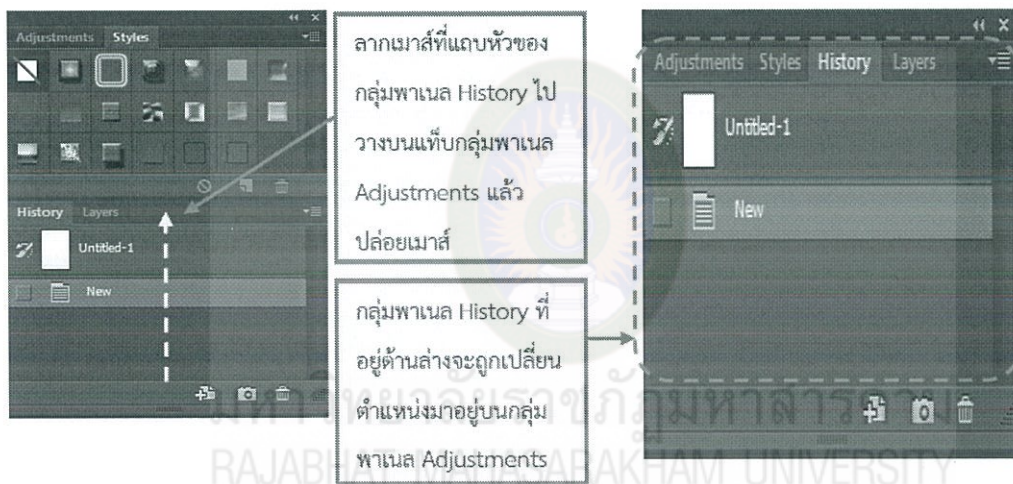
การเคลื่อนย้ายกลุ่มพาเนล

เราสามารถเคลื่อนย้ายเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของกลุ่มพาเนล และพาเนลภายในกรอบจัดเก็บ (dock) โดยการเลื่อนตำแหน่งขึ้น/ลง หรือนำพาเนลเข้า/ออกจากกรอบจัดเก็บได้ จากการคลิกเมาส์แล้วลากบริเวณแถบหัวข้อ (Title bar) เพื่อย้ายตำแหน่งทั้งกลุ่มพาเนลหรือคลิกที่แต่ละแท็บ (tab) ของพาเนลเพื่อย้ายเฉพาะพาเนลที่ต้องการ

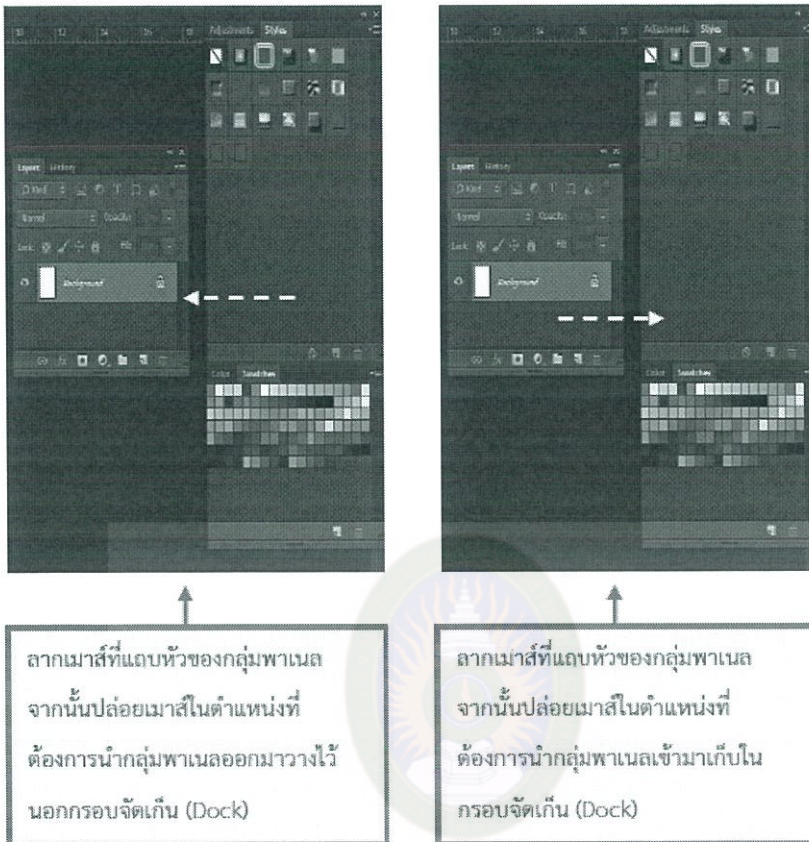


การเคลื่อนย้ายกลุ่มพาดเนล

ให้คลิกเมาส์ค้างไว้ที่แถบหัวข้อพาดเนล (title bar) แล้วลากทั้งกลุ่มพาดเนลไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ดังตัวอย่างเราจะย้ายกลุ่มของพาดเนล History ทั้งกลุ่มไปไว้ในตำแหน่งต่าง ๆ ได้



การย้ายเข้า/ออกใน Dock



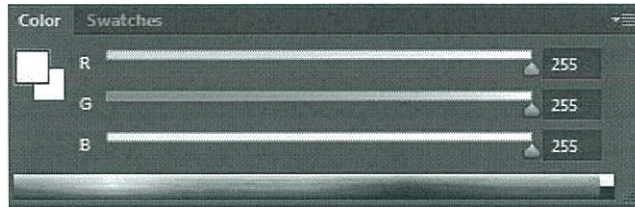
ตัวอย่างพาเนลที่นิยมใช้ มีดังนี้

1. Navigator ใช้ปรับมุมมองของภาพ โดยคลิกเลือกบริเวณ Zoom Slider เพื่อย่อขยายมุมมองภาพ ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



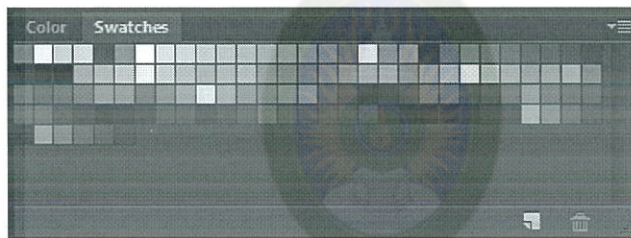
ภาพที่พาเนล Navigator

2. Color ใช้กำหนดสีพื้นหน้า (Foreground) และสีพื้นหลัง (Background) โดยการเลื่อนแถบสีเพื่อปรับแต่งตามต้องการ ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



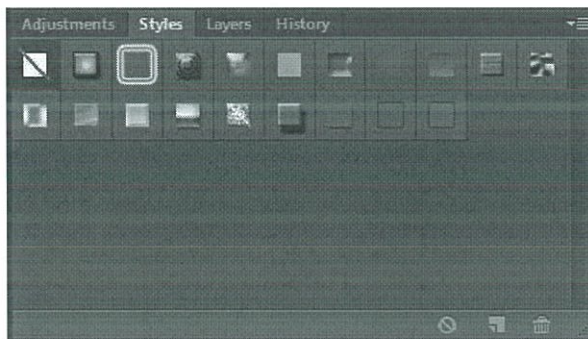
ภาพพาเนล Color

3. Swatches ใช้กำหนดสีแบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมกำหนดไว้ หรือสร้างสีขึ้นมาใหม่เองได้ โดยการคลิกเลือกสีที่ต้องการเพื่อความสะดวกในการทำงาน ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพพาเนล Swatches

4. Styles ใช้สำหรับกำหนดการตกแต่งรูปแบบต่าง ๆ ที่โปรแกรมกำหนดขึ้นมา เช่น การตกแต่งสีให้กับรูปแบบข้อความ ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพพาเนล Styles

5. Adjustments ใช้ปรับแต่งสีให้กับภาพ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือสีที่ผิดเพี้ยน ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



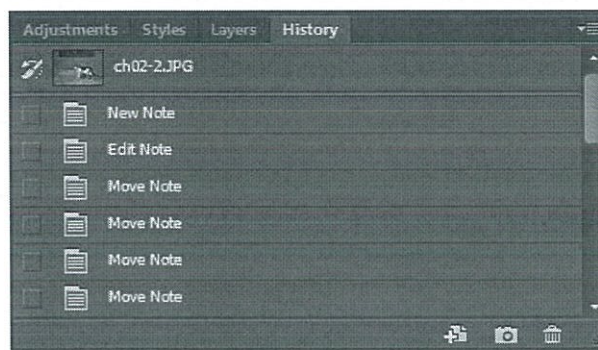
ภาพพาเนล Adjustments

6. Layers ใช้ควบคุมการใช้งานเลเยอร์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการสร้างชิ้นงาน ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพพาเนล Layers

7. History ทำหน้าที่ในการเก็บรายละเอียดขั้นตอนการทำงานทั้งหมดที่ผ่านมา เพื่ออำนวยความสะดวกเมื่อต้องการย้อนกลับไปใช้คำสั่งเก่าหรือย้อนดูการทำงานที่ผ่านมา ดังแสดงในภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพพาเนล History

แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนที่ 3
แบบฝึกหัดที่ 3.1 เรื่อง การจัดการ พาเนล (Panel)


ชุดคำถาม แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

ข้อ	คำชี้แจง : ให้นักศึกษาตอบคำถามต่อไปนี้	คำตอบ (ข้อละ 1 คะแนน)
1	พาเนล Navigator มีหน้าที่ทำงานเกี่ยวกับอะไร	
2	พาเนลใดที่ใช้กำหนดสี แบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมกำหนดไว้	
3	พาเนลใดที่ใช้สำหรับกำหนดการตกแต่งรูปแบบต่าง ๆ ที่โปรแกรมกำหนดขึ้นมา	
4	พาเนลใดที่ใช้ควบคุมการใช้งานเลเยอร์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการสร้างชิ้นงาน	
5	พาเนลใดที่ทำหน้าที่ในการเก็บรายละเอียดขั้นตอนการทำงานทั้งหมดที่ผ่านมา เพื่ออำนวยความสะดวกเมื่อต้องการย้อนกลับไปใช้คำสั่งเก่าหรือย้อนดูการทำงานที่ผ่านมา	

เฉลยแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนที่ 3
แบบฝึกหัดที่ 3.1 การจัดการพาเนล (Panel)

ชุดคำถาม แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

ข้อ	คำชี้แจง : ให้นักศึกษาตอบคำถามต่อไปนี้	คำตอบ (ข้อละ 1 คะแนน)
1	พาเนล Navigator มีหน้าที่ทำงานเกี่ยวกับอะไร	ใช้ปรับมุมมองของภาพ โดยคลิกเลือกบริเวณ Zoom Slider เพื่อย่อ ขยายมุมมองภาพ
2	พาเนลใดที่ใช้กำหนดสี แบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมกำหนดไว้	พาเนล Swatches
3	พาเนลใดที่ใช้สำหรับกำหนดการตกแต่งรูปแบบต่าง ๆ ที่โปรแกรมกำหนดขึ้นมา	พาเนล Styles
4	พาเนลใดที่ใช้ควบคุมการใช้งานเลเยอร์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการสร้างชิ้นงาน	พาเนล Layers
5	พาเนลใดที่ทำหน้าที่ในการเก็บรายละเอียดขั้นตอนการทำงานทั้งหมดที่ผ่านมา เพื่ออำนวยความสะดวกเมื่อต้องการย้อนกลับไปใช้คำสั่งเก่าหรือย้อนดูการทำงานที่ผ่านมา	พาเนล History

	แผนการจัดการเรียนรู้	
	ชื่อวิชา การสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308 - 2004	หน่วยที่ 4
	ชื่อหน่วย เทคนิคการตกแต่งภาพ	สัปดาห์ที่ 14
ชื่อเรื่อง วิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ	จำนวน 5 ชั่วโมง	

1. สาระสำคัญ

เทคนิควิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ เป็นเทคนิคง่ายๆ ที่ทำให้ รูปภาพธรรมดา ดูโดดเด่น และ น่าสนใจยิ่งขึ้น เทคนิคนี้นักศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบโลโก้ หรือตกแต่งข้อความ ในเว็บไซต์ของท่าน เพื่อให้ดูโดดเด่นน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วย

1. อธิบายวิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพได้
2. สามารถแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพได้

3. สาระการเรียนรู้

1. วิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน มี 4 ขั้นตอน) ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

1. ครูผู้สอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัพโหลดให้ ใน google classroom ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนครูจะสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และแจ้งจุดประสงค์ เป้าหมาย ในการสอนพร้อมทั้งทบทวนเนื้อหาเดิมที่เรียนมาในคาบก่อนหน้าและบอกบทบาทหน้าที่ ของการ ทำงานเป็นกลุ่มการช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มประสมผลสำเร็จบรรลุเป้าหมาย

2. ครูผู้สอนต้องเตรียมข้อมูลเนื้อหาในรายวิชาสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดการ เรียนรู้ให้ พร้อมก่อนที่จะทำการสอน ครูผู้สอนจัดกลุ่มนักศึกษาโดยนำคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อน เรียนที่ได้ทดสอบในสัปดาห์ที่แล้ว มาคูณกับสัมประสิทธิ์เกรดเฉลี่ยของภาคเรียนที่ผ่านมา จากนั้น เรียงลำดับ คะแนนจากมากไปหาน้อย และกำหนดหมายเลขตำแหน่งให้แต่ละคน ซึ่งในแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วย เก่ง 1 คนปานกลาง 1 คนอ่อน 1 คน เช่น มีนักศึกษาทั้งหมด 13 คน จะแบ่งนักศึกษา ออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน แต่จะมี 1 กลุ่ม ที่มีสมาชิก 4 คน

3. ให้นักศึกษาลำดับคะแนนที่ 1-4 จับฉลาก เพื่อที่ว่านักศึกษาคนนั้นจะได้อยู่กลุ่มอะไร ซึ่งในฉลากจะระบุชื่อกลุ่มไว้ 4 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่ม A กลุ่ม B กลุ่ม C กลุ่ม D และกลุ่ม หลังจากนั้นก็ให้ลำดับคะแนนที่ 12-22, 23-33, 34-44 และ 45 จับฉลาก ตามลำดับ

4. เมื่อนักศึกษาทุกคนจับฉลากครบแล้ว ให้นั่งประจำกลุ่มของตนเองที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

1. ครูผู้สอนจะอธิบายวิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพโดยใช้บทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้เตรียมไว้ใน google classroom วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษามองเห็นภาพรวมวิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ

2. ครูผู้สอนจะใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 - 5 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน ครูผู้สอนจะแบ่งหัวข้อเรื่องที่จะ ศึกษาออกเป็นประเด็นย่อยเพื่อให้นักศึกษาทราบว่า สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและโดยผลัดกันอธิบายสามารถสรุปเนื้อหาออกเป็นประเด็นย่อยได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 วิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ

3. ในระหว่างที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มผลัดกันอธิบาย ครูผู้สอนจะคอยเป็นผู้แนะนำหรือชี้ทางในการศึกษาค้นคว้าในเนื้อหานั้น ๆ พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์การช่วยเหลือกัน

4. เมื่อนักศึกษาทำงานตามที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว ก็ให้อัพโหลดเอกสารคำตอบบน google classroom ที่ได้จัดเตรียมไว้ให้

ขั้นที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

ขั้นตอนนี้ นักศึกษาจะต้องได้รับการทดสอบย่อยที่ครูผู้สอนอัปให้บน google classroom จากการ ทำแบบทดสอบและคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่มซึ่งใน การทดสอบนักศึกษาทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตน โดยนักศึกษาทำแบบทดสอบย่อยเป็น รายบุคคลโดยไม่ช่วยเหลือกัน จำนวน 5 ข้อ และคิดคะแนนพัฒนา โดยนำคะแนนที่ได้จากการ ทดสอบไปเปรียบเทียบกับคะแนนฐานของแต่ละบุคคลแล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์เพื่อกำหนดคะแนน พัฒนารายบุคคลและหาคะแนนพัฒนาของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

1. ครูและนักศึกษาร่วมกันสรุปบทเรียนตามสาระการเรียนรู้ที่ได้เรียนมา
2. ครูยกย่องและมอบรางวัลแก่กลุ่มที่ทำคะแนนได้ตามเกณฑ์

5. นวัตกรรมการศึกษา

5.1 สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. บทเรียนบทสื่อสังคม เรื่อง วิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ
2. วิดีโอเรื่อง วิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ
3. แบบฝึกหัดที่ 4.1

5.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (741)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

6. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

การวัดและประเมินผล /จุดประสงค์	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด/แบบประเมิน	เกณฑ์การประเมินผล
ความรู้ความเข้าใจ (K)	- การฟัง การถาม และ การตอบ - สังเกตจากความรู้ที่ได้จากการทำใบงาน	- แบบฝึกหัดที่ 4.1 - แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	คะแนนประเมินพฤติกรรมอยู่ในระดับดี
ทักษะปฏิบัติ (P)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม - ตรวจใบงาน	- แบบฝึกหัดที่ 4.1 - แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม	คะแนนประเมินพฤติกรรมอยู่ในระดับดี
คุณลักษณะนิสัย (A)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	- แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม	คะแนนประเมินพฤติกรรมอยู่ในระดับดี

8. บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายปริญนท์ ประทุมตรี)

นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษา

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

วิชา การสร้างภาพกราฟิก

รหัสวิชา 2308 - 2004

หน่วยที่ 4 เรื่อง วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

คำชี้แจง ครูสังเกตการทำงานของนักศึกษา ประเมินนักศึกษาตามสภาพจริง โดยทำเครื่องหมายถูกลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม																				รวม คะแนน	
		ความตั้งใจในการเรียน				การแสดงความคิดเห็น				การตอบคำถาม				ทำงานที่ได้รับมอบหมาย				มีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองานกลุ่ม					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
																							20

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
16 - 20	ดีมาก
11 - 15	ดี
6 - 10	พอใช้
0 - 5	ปรับปรุง

ลงชื่อ ครูผู้สอน
 (นายปรียนนท ประทุมตรี)
 นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษา

ใบความรู้ที่ 4.1

เรื่อง วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

วิชา การสร้างภาพกราฟิก

รหัสวิชา 2308 - 2004

ใบความรู้บทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

วิธีการแต่งภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ

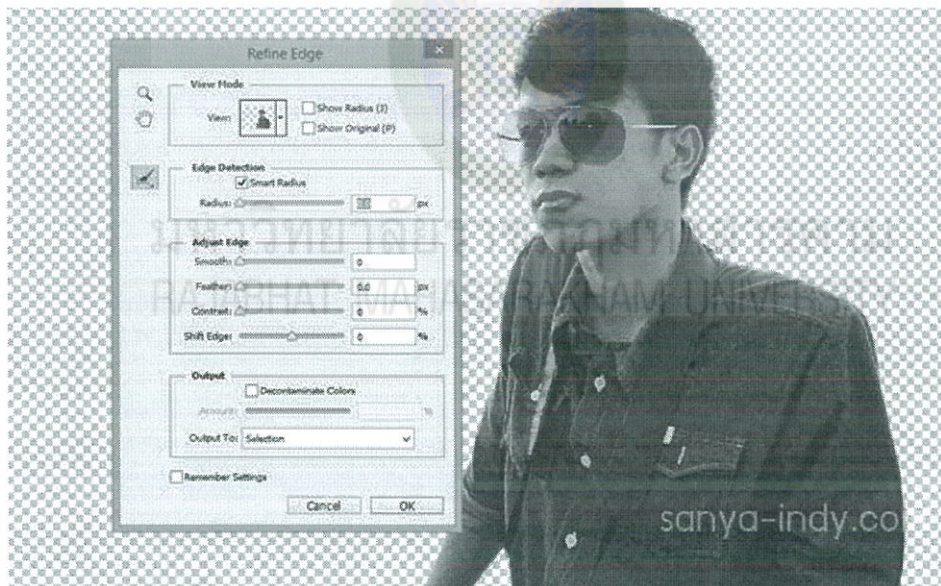
การแต่งภาพสไตล์ Double exposure ก็ได้มีผลตอบรับค่อนข้างดี มีเพื่อนๆ หลายคนชอบและอยากรู้ขั้นตอนวิธีทำ ซึ่งขั้นตอนก็ได้ซับซ้อนอะไรมาก ใช้โปรแกรม Photoshop กับเครื่องมือง่ายๆ ที่เราใช้กันอยู่ประจำและขั้นตอนการทำเพียงไม่กี่ขั้นตอน ลองมาดูกันได้เลยครับตามขั้นตอนด้านล่างนี้เลย



ขั้นตอนที่ 1 เปิดภาพ Portrait ที่ต้องการจะใช้เป็นภาพต้นแบบขึ้นมา และเริ่มต้นตัดภาพโดยใช้ เครื่องมือ Pen tool เดินเส้น Path จนรอบรูปของเรา



ขั้นตอนที่ 2 ให้คลิก ขวาที่บนเส้น Path แล้วเลือก Make selection และปรับค่า feather Radius 0.5 ตามภาพด้านบน



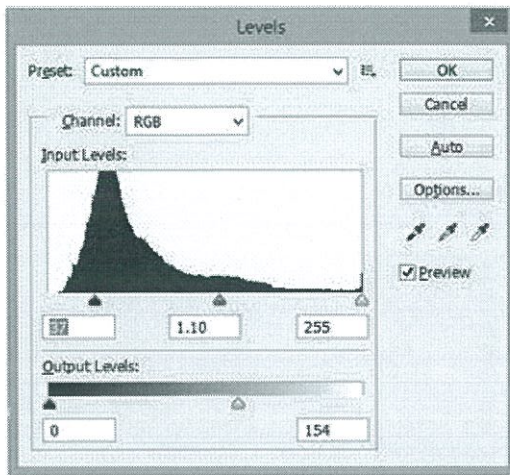
ขั้นตอนที่ 3 จากนั้นให้ไปที่ Select>Refine Edge เพื่อปรับความคมชัดของขอบภาพที่ตัดหรือส่วนที่เป็นเส้นผม โดยใช้พู่กัน ลากๆ ไปบริเวณผม จากนั้น เลือก Output To เป็น Selection ด้วย แล้วกด OK



ขั้นตอนที่ 3 คัดลอก Layer ของภาพที่ได้คัดลอกขึ้นมา (Ctrl+J) จากนั้นก็เลือกภาพพื้นหลังที่ต้องการจะใช้ซ้อนไปในภาพหลัก แล้วนำไปไว้ด้านบนสุด



ขั้นตอนที่ 4 สร้าง Layer สีขาวขึ้นมาอันหนึ่ง นำไปไว้ด้านล่าง จากนั้นให้ คลิก Ctrl ค้างไว้ แล้วคลิกเลือกที่เลเยอร์ รูปคน เพื่อทำการ Copy Mask จากนั้นคลิกที่ภาพวิว และ Add Layer Mask (ไอคอนขวามือติดกับ fx) ภาพวิวก็จะมี Mask ที่เป็นรูปคนดังภาพด้านบน



ขั้นตอนที่ 5 จากนั้น Copy Layer คนอีกครั้ง แล้วนำไปบนสุด จากนั้นให้ไปที่ Image>Adjustment Levels เพื่อปรับ Levels ให้ภาพดูมืดๆ หน่อย จากนั้นก็ปรับ Blending Mode ให้เป็น Screen



เพียงเท่านั้น ก็ได้ ภาพสไตล์ Double exposure

แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนที่ 4
แบบฝึกหัดที่ 4.1 เรื่อง วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

ชุดคำถาม แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

1. จงอธิบายวิธีการแต่งภาพซ้อนภาพ มาให้เข้าใจพอสังเขป

(5 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เฉลยแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนที่ 4

แบบฝึกหัดที่ 4.1 วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

ชุดคำถาม แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

1. จงอธิบายวิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ มาให้เข้าใจพอสังเขป

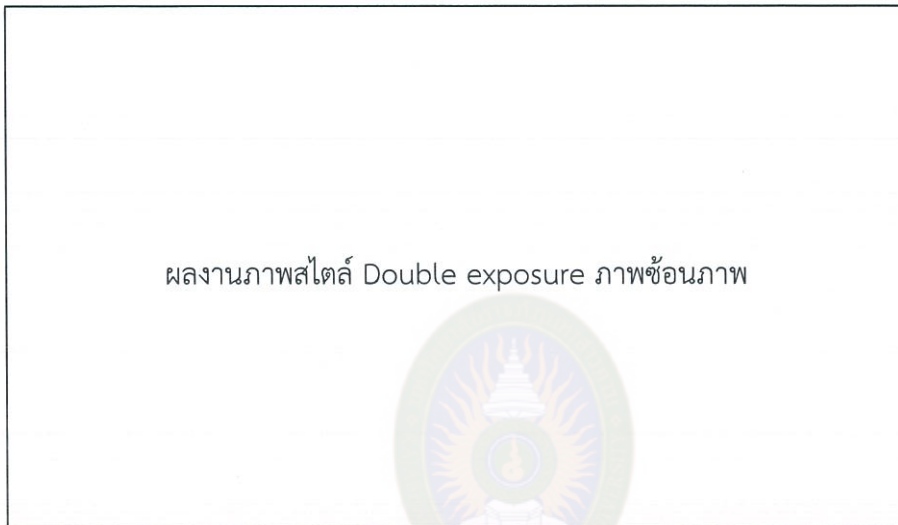
(5 คะแนน)

- เปิด Photoshop แล้วเปิดภาพ Model ที่ต้องการขึ้นมาซึ่ง Model นี้ต้องผ่านการ die cut มาแล้ว และต้องมีพื้นหลังโปร่งแสง
- นำ Background ที่ต้องการวางทับลงไปบนเลเยอร์ Model ปรับแต่งตำแหน่งตามความเหมาะสม
- เลือกเลเยอร์ Model (อันข้างล่าง) คลิกขวา > Select Pixels จะเกิดเส้นประรอบๆ Model
- เลือกเลเยอร์บน แล้วกดปุ่ม Layer Mask หรือปุ่มสี่เหลี่ยมที่วงสีแดงไว้จากนั้นส่วนเกินของเลเยอร์บนจะถูกตัดออกไป
- ปรับ Blending Mode โดยเลือก Mode ที่เราชอบ สามารถปรับค่า Opacity และ Fill ได้ตามชอบหลังจากนั้นกด Save as เป็นไฟล์ PNG เป็นอันจบงาน

ชิ้นงานที่ 1


เรื่อง วิธีการตกแต่งภาพซ้อนภาพ

1. ให้นักศึกษาออกแบบภาพสไตล์ Double exposure ภาพซ้อนภาพ ขนาด A4 และบันทึกไฟล์ภาพเป็นไฟล์ประเภท .PSD และ .JPG (15 คะแนน)



ส่งไฟล์งานที่ห้องเรียนบนสื่อสังคม Google Classroom

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

	แผนการจัดการเรียนรู้	
	ชื่อวิชา การสร้างภาพกราฟิก รหัสวิชา 2308 - 2004	หน่วยที่ 4
	ชื่อหน่วย เทคนิคการตกแต่งภาพ	สัปดาห์ที่ 15
ชื่อเรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ		จำนวน 5 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask เป็นเทคนิคง่ายๆ ที่ทำให้ Text ตัวอักษรธรรมดา ดูโดดเด่น และน่าสนใจยิ่งขึ้น เทคนิคนี้นักศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบโลโก้ หรือตกแต่งข้อความ ในเว็บไซต์ของท่าน เพื่อให้ดูโดดเด่นน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วย

1. อธิบายการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask ได้
2. สามารถตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask ได้

3. สาระการเรียนรู้

1. เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทิมเกมแข่งขัน มี 4 ขั้นตอน)

ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น

1. ครูผู้สอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้อัพโหลดให้ ใน google classroom ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนครูจะสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และแจ้งจุดประสงค์ เป้าหมาย ในการสอนพร้อมทั้งทบทวนเนื้อหาเดิมที่เรียนมาในคาบก่อนหน้าและบอกบทบาทหน้าที่ของการ ทำงานเป็นกลุ่มการช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมาย

2. ครูผู้สอนต้องเตรียมข้อมูลเนื้อหาในรายวิชาสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ให้ พร้อมก่อนที่จะทำการสอน ครูผู้สอนจัดกลุ่มนักศึกษาโดยนำคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนที่ได้ทดสอบในสัปดาห์ที่แล้ว มาคูณกับสัมประสิทธิ์เกรดเฉลี่ยของภาคเรียนที่ผ่านมา จากนั้นเรียงลำดับ คะแนนจากมากไปหาน้อย และกำหนดหมายเลขตำแหน่งให้แต่ละคน ซึ่งในแต่ละกลุ่มประกอบด้วย เก่ง 1 คนปานกลาง 1 คนอ่อน 1 คน เช่น มีนักศึกษาทั้งหมด 13 คน จะแบ่งนักศึกษาออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน แต่จะมี 1 กลุ่ม ที่มีสมาชิก 4 คน

3. ให้นักศึกษาลำดับคะแนนที่ 1-4 จับฉลาก เพื่อที่ว่านักศึกษาคนนั้นจะได้อยู่กลุ่มอะไร ซึ่งในฉลากจะระบุชื่อกลุ่มไว้ 4 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่ม A กลุ่ม B กลุ่ม C กลุ่ม D และกลุ่ม หลังจากนั้นก็ให้ลำดับคะแนนที่ 12-22, 23-33, 34-44 และ 45 จับฉลาก ตามลำดับ

4. เมื่อนักศึกษาทุกคนจับฉลากครบแล้ว ให้นัก์ประจำกลุ่มของตนเองที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย

1. ครูผู้สอนจะอธิบายวิธีการตกแต่งข้อความโดยใช้บทเรียนบนสื่อสังคมที่ได้เตรียมไว้ใน google classroom วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักศึกษามองเห็นภาพรวมของเทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask

2. ครูผู้สอนจะใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน โดยกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3 - 5 คนซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน ครูผู้สอนจะแบ่งหัวข้อเรื่องที่จะ ศึกษาออกเป็นประเด็นย่อยเพื่อให้นักศึกษาทราบว่า สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและโดยผลัดกันอธิบายสามารถสรุปเนื้อหาออกเป็นประเด็นย่อยได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask

3. ในระหว่างที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มผลัดกันอธิบาย ครูผู้สอนจะคอยเป็นผู้แนะนำหรือชี้ทางในการศึกษาค้นคว้าในเนื้อหานั้น ๆ พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์การช่วยเหลือกัน

4. เมื่อนักศึกษาทำงานตามที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว ก็ให้อัพโหลดเอกสารคำตอบบน google classroom ที่ได้จัดเตรียมไว้ให้

ขั้นที่ 3 การเล่นเกมแข่งขัน

ขั้นตอนนี้ นักศึกษาจะต้องได้รับการทดสอบย่อยที่ครูผู้สอนอัปให้บน google classroom จากการ ทำแบบทดสอบและคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่มซึ่งใน การทดสอบนักศึกษาทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตน โดยนักศึกษาทำแบบทดสอบย่อยเป็น รายบุคคลโดยไม่ช่วยเหลือกัน จำนวน 5 ข้อ และคิดคะแนนพัฒนา โดยนำคะแนนที่ได้จากการ ทดสอบไปเปรียบเทียบกับคะแนนฐานของแต่ละบุคคลแล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์เพื่อกำหนดคะแนน พัฒนารายบุคคลและหาคะแนนพัฒนาของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

1. ครูและนักศึกษาร่วมกันสรุปบทเรียนตามสาระการเรียนรู้ที่ได้เรียนมา
2. ครูยกย่องและมอบรางวัลแก่กลุ่มที่ทำคะแนนได้ตามเกณฑ์

5. นวัตกรรมการศึกษา

5.1 สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. บทเรียนบทสื่อสังคม เรื่อง เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask
2. วิดีโอเรื่อง เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask
3. แบบฝึกหัดที่ 4.2

5.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (741)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

6. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

การวัดและประเมินผล /จุดประสงค์	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด/แบบประเมิน	เกณฑ์การประเมินผล
ความรู้ความเข้าใจ (K)	- การฟัง การถาม และ การตอบ - สังเกตจากความรู้ที่ได้จากการทำใบงาน	- แบบฝึกหัดที่ 4.2 - แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้	คะแนนประเมินพฤติกรรมอยู่ในระดับดี
ทักษะปฏิบัติ (P)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม - ตรวจใบงาน	- แบบฝึกหัดที่ 4.2 - แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ - แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม	คะแนนประเมินพฤติกรรมอยู่ในระดับดี
คุณลักษณะนิสัย (A)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม	- แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม	คะแนนประเมินพฤติกรรมอยู่ในระดับดี

8. บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายปริญนท์ ประทุมตรี)

นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษา

ใบความรู้ที่ 4.2

เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ

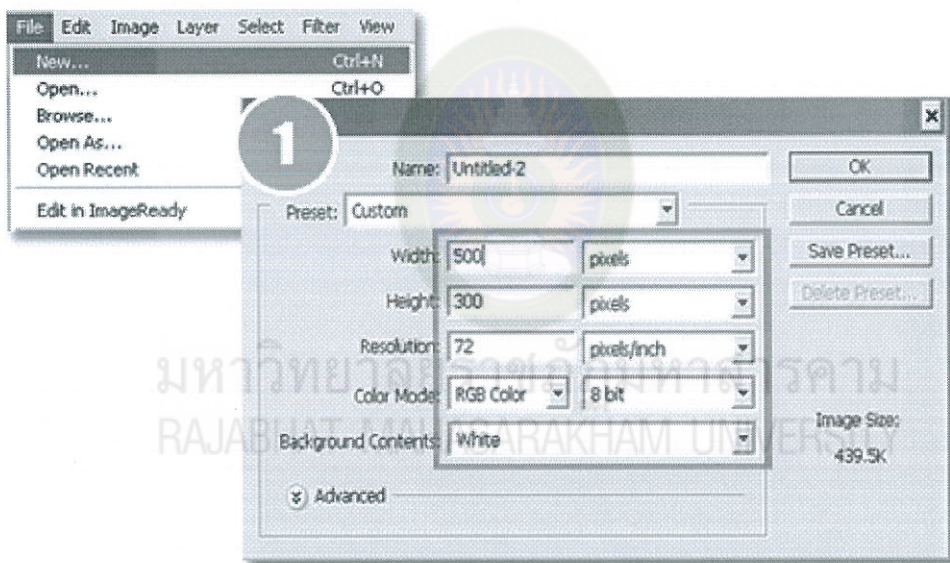
วิชา การสร้างภาพกราฟิก

รหัสวิชา 2308 - 2004

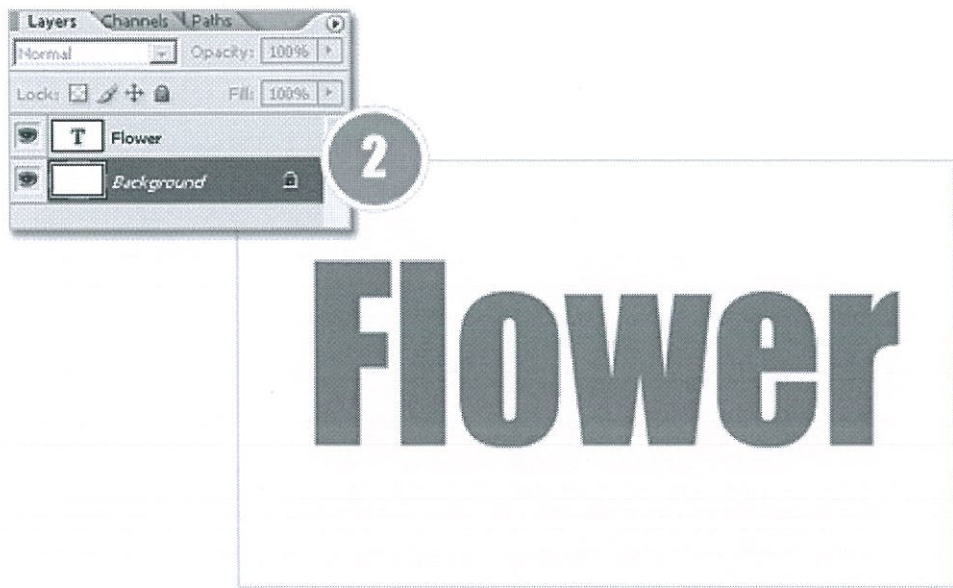
ใบความรู้บทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

เทคนิคการตกแต่งข้อความด้วยการใช้ Layer Mask เป็นเทคนิคง่ายๆ ที่ทำให้ Text ตัวอักษรธรรมดา ดูโดดเด่น และน่าสนใจยิ่งขึ้น เทคนิคนี้นักศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบโลโก้ หรือตกแต่งข้อความ ในเว็บไซต์ของท่าน เพื่อให้ดูโดดเด่นน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

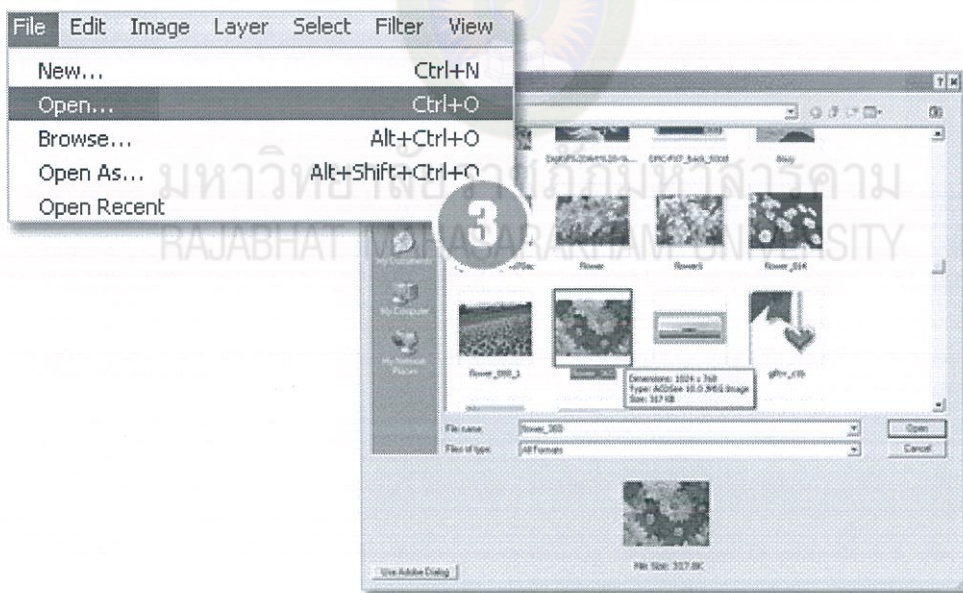
1. สร้าง File ขึ้นมาใหม่ขนาดประมาณ 500x300 pixel



2. ให้สร้างตัวอักษร โดยคลิกที่เครื่องหมาย  Horizontal Type Tool (T) แล้วพิมพ์ประโยคที่ต้องการ



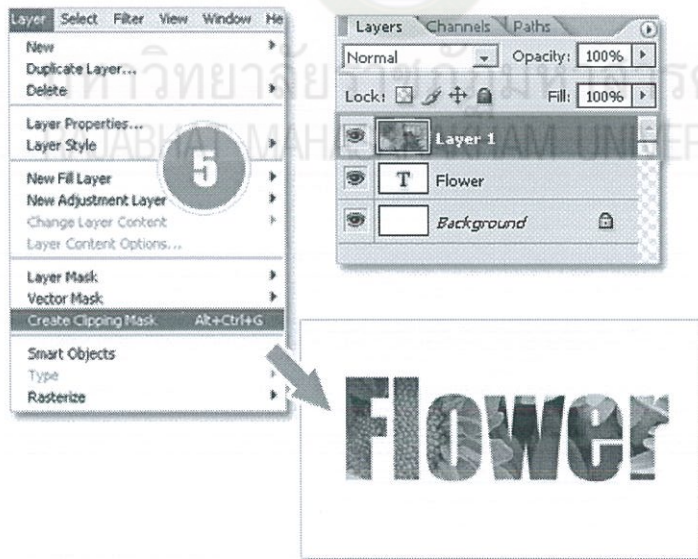
3.ไปที่ File-->Open เพื่อเปิดภาพที่ต้องการ



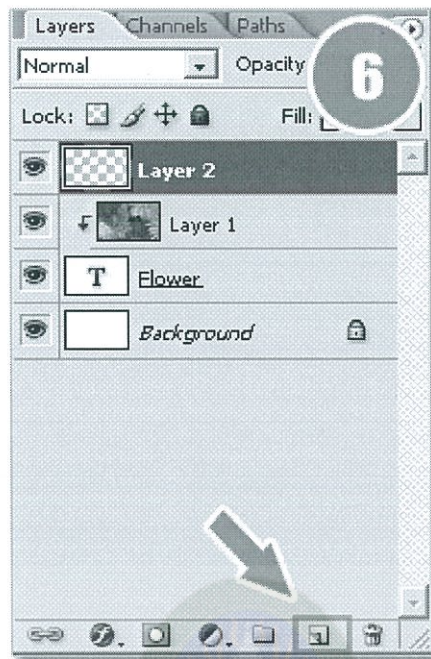
4. จากนั้นทำการลากรูป มายังข้อความที่สร้างไว้ โดยคลิกเมาส์ซ้ายค้าง แล้วลากมาปล่อยที่ไฟล์ข้อความ ดังตัวอย่าง




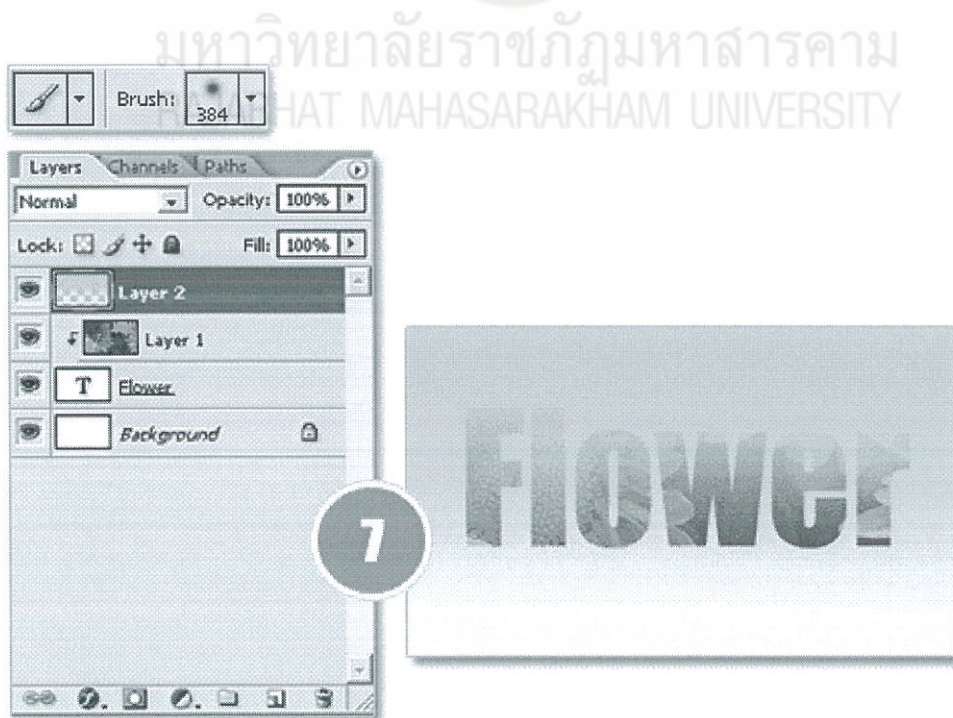
5. ทำการใส่ Layer Mask เพื่อให้ภาพเข้าไปอยู่ในข้อความ โดยคลิกที่ Layer รูปภาพ และไปที่ เมนู Layer-->Create Clipping Mask เท่านั้นีก็จะได้ข้อความที่มีพื้นหลังเป็นรูปภาพที่เราต้องการแล้วค่ะ



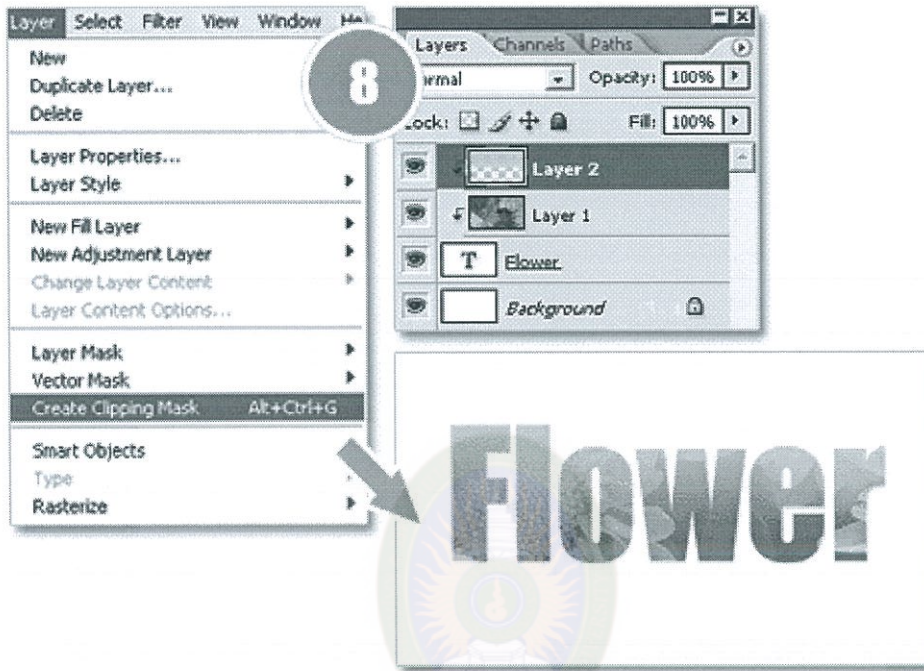
6. จากนั้นมาถึงขั้นตอนตกแต่งให้สวยงาม ขั้นแรก ให้สร้างเลเยอร์ขึ้นมาใหม่อีก 1 เลเยอร์ โดยคลิกที่เครื่องมือ Duplicate Layer ด้านล่าง



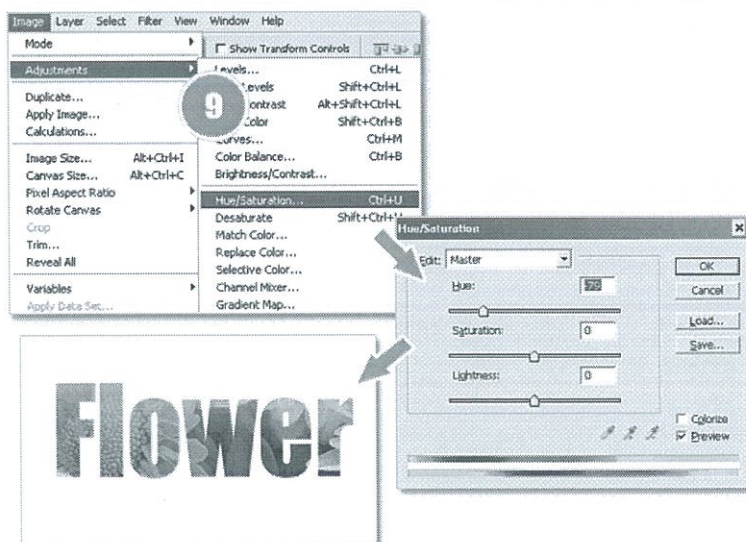
7. ให้คลิกเลือกแถบ Layer ใหม่ที่สร้างขึ้นเมื่อสักครู่ และเครื่องมือ  Brush เลือกหัวแปรงลักษณะฟุ้งกระจาย จากนั้นให้ทำสีลงใน Layer ใหม่ที่เลือกเอาไว้ตอนต้น ดังรูป



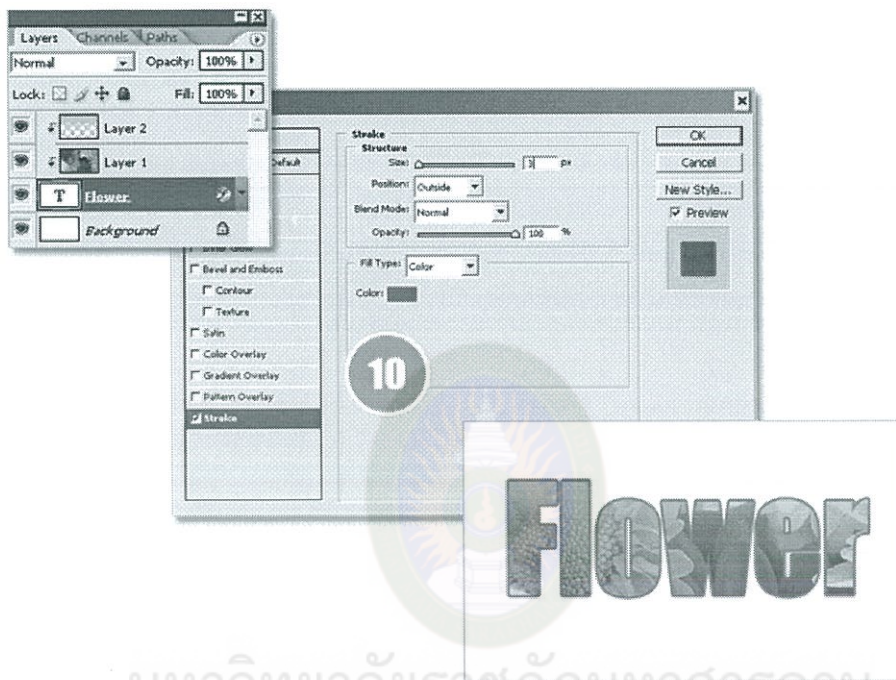
8. จากนั้นให้ใส่ Layer Mask โดยทำเหมือน ขั้นตอนที่ 5 คลิกเลือกที่ Layer สี และไปที่เมนู Layer-->Create Clipping Mask



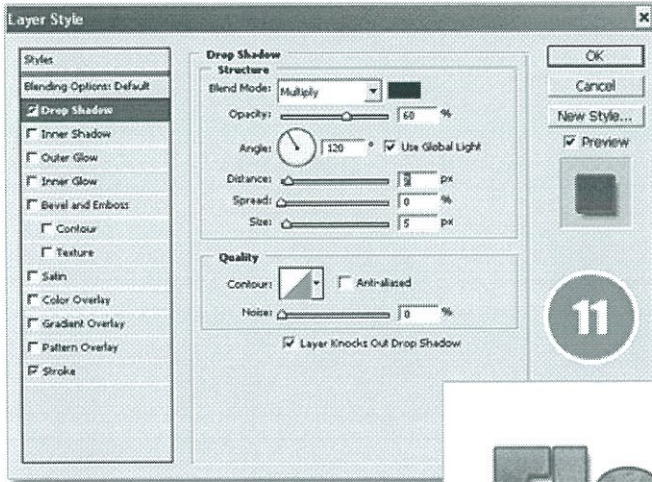
9. หากสีที่เลือกไว้ตอนแรกยังไม่ถูกใจ สามารถปรับสีได้ โดยเข้ามาที่เมนู Image-->Adjustments-->Hue/Saturation หรือ Ctrl+U เมื่อปรับได้สีที่ต้องการเรียบร้อยแล้วคลิก OK ได้เลยคะ



10. ทำการตกแต่งขอบข้อความให้ดูสวยงามขึ้น โดยดับเบิลคลิกที่ Layer ข้อความ จะมีกล่องเครื่องมือ Layer Style ขึ้นมา จากนั้นให้ คลิกเลือกที่ Stroke และปรับค่าดังนี้ Size = 3, Position = Outside, Blend Mode = Normal, Opacity = 100% ส่วนสีให้เลือกตามต้องการ (จากตัวอย่างใช้สี #c54e0c)



11. เมื่อทำการตกแต่งขอบข้อความ ให้ดูสวยงามขึ้นเรียบร้อยแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการทำให้ข้อความของเรานั้น ดูมีมิติขึ้น โดย ดับเบิลคลิกที่ Layer ข้อความ อีกครั้ง (ทำเหมือนขั้นตอนที่ 10) จะมีกล่องเครื่องมือ Layer Style ขึ้นมา เลือกไปที่ Drop Shadow ปรับค่า Distance = 7 Px, Opacity = 60% เมื่อปรับค่าเรียบร้อยแล้วคลิก OK ได้



ผลงานที่ทำเรียบร้อยแล้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

Flower

แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนที่ 4
แบบฝึกหัดที่ 4.2 เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ

ชุดคำถาม แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

1. จงอธิบายวิธีการสร้างรูปร่างและตัวอักษรด้วยเทคนิค Create Clipping Mask พร้อมกับฟังก์ชัน Liquify มาให้เข้าใจพอสังเขป (5 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เฉลยแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนที่ 4

แบบฝึกหัดที่ 4.2 วิธีการตกแต่งข้อความ

ชุดคำถาม แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนบนสื่อสังคม google classroom

1. จงอธิบายวิธีการสร้างรูปร่างและตัวอักษรด้วยเทคนิค Create Clipping Mask พร้อมกับฟังก์ชัน Liquify มาให้เข้าใจพอสังเขป (5 คะแนน)

วิธีการสร้างรูปร่างและตัวอักษร ด้วยเทคนิค Create Clipping Mask พร้อมกับฟังก์ชัน Liquify มีวิธีการดังนี้

1. พิมพ์อักษรเป็นคำที่ต้องการด้วยเครื่องมือ Horizontal Type
2. นำภาพอีกภาพที่เลือกไว้ ลากมาวางทับตัวอักษรที่พิมพ์ไว้ในขั้นตอนที่ 1
3. ไปที่ Layer คลิกขวา เลือกคำสั่ง Create Clipping Mask

เท่านี้ภาพที่นำมาก็จะซ้อนกับตัวอักษรอย่างสวยงาม วิธีการใช้ฟังก์ชัน Liquify เข้ามาช่วย

เสริม

1. ตัดภาพเฉพาะส่วนตัวอักษรออกมา
2. ไปที่ฟังก์ชัน Liquify
3. ใช้เครื่องมือ Twirl Clockwise Tool บิดภาพไปตามแนวตัวอักษร เพื่อให้

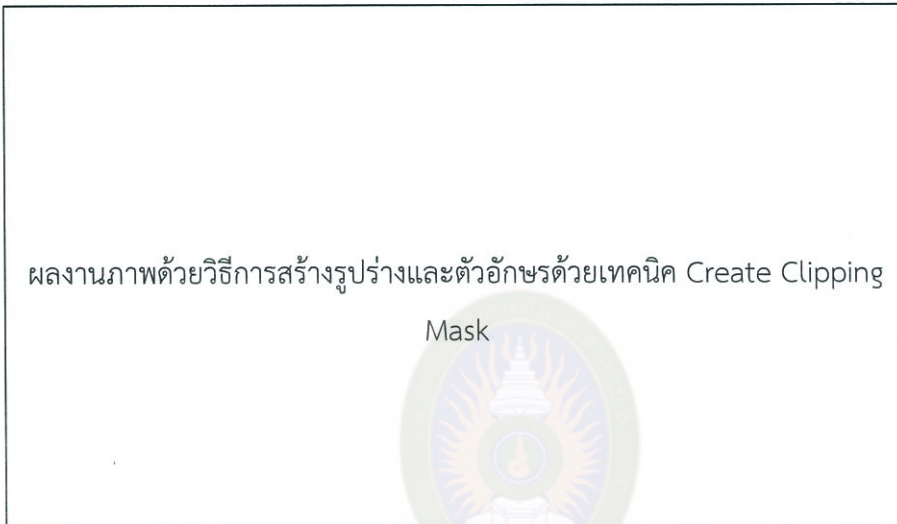
ภาพมีลักษณะเหมือนวาดด้วยสีน้ำ

เท่านี้ก็จะได้ตัวอักษรที่มีภาพซ้อนในลักษณะเหมือนวาดด้วยสีน้ำอย่างสวยงาม

ชิ้นงานที่ 2

เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ

1. ให้นักศึกษาออกแบบด้วยวิธีการสร้างรูปร่างและตัวอักษรด้วยเทคนิค Create Clipping Mask ขนาด A4 และบันทึกไฟล์ภาพเป็นไฟล์ประเภท .PSD และ .JPG (15 คะแนน)



ส่งไฟล์งานที่ห้องเรียนบนสื่อสังคม Google Classroom
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม**

คำชี้แจง: แบบประเมินมี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 พิจารณารายการประเมินว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมกับแบบประเมิน
แผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นด้วย

ตอนที่ 1: ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุลของผู้ประเมิน.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2: พิจารณารายการประเมินว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมกับแผนจัดการเรียนรู้
หรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นด้วย

โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

ให้คะแนน 5 คะแนน หมายถึง ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ให้คะแนน 4 คะแนน หมายถึง ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ให้คะแนน 3 คะแนน หมายถึง ความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ให้คะแนน 2 คะแนน หมายถึง ความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ให้คะแนน 1 คะแนน หมายถึง ความเหมาะสมอยู่ในระดับปรับปรุง

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่..... เรื่อง.....
 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ความคิดเห็น เพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
ด้านสาระสำคัญ							
1	สอดคล้องกับสาระสำคัญของหลักสูตร						
2	สอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้						
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้							
3	มีผลการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ พัฒนานักศึกษาเกิด K P A						
4	สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่พึงปรารถนา และคุณลักษณะที่พึงประสงค์						
ด้านสาระการเรียนรู้							
5	เป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักศึกษา						
6	เป็นเนื้อหาที่ใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนเนื้อหา อื่น						
7	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน						
8	เป็นเนื้อหาที่กระตุ้น ท้าทายต่อการเรียนรู้						
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักศึกษาเกิด ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา						
10	การจัดกิจกรรมเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ						
11	การจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษา แลกเปลี่ยนหรือเรียนรู้ร่วมกัน						
12	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษาช่วยเหลือ ซึ่งกันและกันทำให้เกิดความสามัคคี						
13	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษายอมรับ ความสามารถซึ่งกันและกัน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ความคิดเห็นเพิ่มเติม
		5	4	3	2	1	
14	เวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม						
ด้านสื่อการเรียนการสอน							
15	สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนตรงเนื้อหา						
16	สื่ออุปกรณ์ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะในการแก้โจทย์ปัญหา						
17	เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ซักถามแสดงความคิดเห็นและปฏิบัติจริง						
ด้านการวัดและประเมินผล							
18	ประเมินผลตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด						
19	เครื่องมือที่ใช้มีความสอดคล้องกับกระบวนการวัด						
20	มีการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน						

ข้อเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ตารางที่ ก.1

ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การจัดการพาเนล

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			เฉลี่ย	สรุปผล
		1	2	3		
ด้านสาระสำคัญ						
1	สอดคล้องกับสาระสำคัญของหลักสูตร	4	5	5	4.66	มากที่สุด
2	สอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้	4	5	5	4.66	มากที่สุด
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
3	มีผลการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ พัฒนานักศึกษาเกิด K P A	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4	สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	4	4	5	4.33	มาก
ด้านสาระการเรียนรู้						
5	เป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักศึกษา	5	5	4	4.66	มาก
6	เป็นเนื้อหาที่ใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนเนื้อหาอื่น	4	5	4	4.33	มาก
7	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	5	5	4	4.66	มาก
8	เป็นเนื้อหาที่กระตุ้น ท้าทายต่อการเรียนรู้	4	4	5	4.33	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักศึกษาเกิดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา	5	4	5	4.66	มาก
10	การจัดกิจกรรมเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ	4	5	5	4.66	มาก
11	การจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนหรือเรียนรู้ร่วมกัน	5	5	4	4.66	มาก
12	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษาช่วยเหลือ ชิงกันและกันทำให้เกิดความสามัคคี	4	5	5	4.66	มากที่สุด

ตารางที่ ก.1 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			เฉลี่ย	สรุปผล	
		1	2	3			
13	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษายอมรับ ความสามารถซึ่งกันและกัน	4	5	5	4.66	มากที่สุด	
14	เวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	5	5	5.00	มากที่สุด	
ด้านสื่อการเรียนการสอน							
15	สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนตรง เนื้อหา	4	5	5	5.00	มากที่สุด	
16	สื่ออุปกรณ์ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะในการ แก้โจทย์ปัญหา	5	4	5	4.66	มากที่สุด	
17	เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ซักถามแสดง ความคิดเห็นและปฏิบัติจริง	4	5	4	4.33	มาก	
ด้านการวัดและประเมินผล							
18	ประเมินผลตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด	5	4	5	4.66	มากที่สุด	
19	เครื่องมือที่ใช้มีความสอดคล้องกับ กระบวนการวัด	4	5	5	4.66	มากที่สุด	
20	มีการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน	5	5	5	5.00	มาก	
					เฉลี่ย	4.41	มาก

จากตาราง พบว่า ผลการประเมินแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่องการจัดการ
พาเนล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ผลปรากฏว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ ก.2

ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง วิธีการแต่ง ภาพซ้อนภาพ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			เฉลี่ย	สรุปผล
		1	2	3		
ด้านสาระสำคัญ						
1	สอดคล้องกับสาระสำคัญของหลักสูตร	5	4	5	4.66	มาก
2	สอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้	5	5	4	4.66	มาก
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
3	มีผลการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ พัฒนานักศึกษาเกิด K P A	5	5	4	4.66	มาก
4	สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	4	5	5	4.33	มาก
ด้านสาระการเรียนรู้						
5	เป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักศึกษา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6	เป็นเนื้อหาที่ใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนเนื้อหาอื่น	5	4	5	4.66	มาก
7	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	5	4	5	4.33	มาก
8	เป็นเนื้อหาที่กระตุ้น ท้าทายต่อการเรียนรู้	5	5	4	4.66	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักศึกษาเกิดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10	การจัดกิจกรรมเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ	5	5	4	4.66	มาก
11	การจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนหรือเรียนรู้ร่วมกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษาช่วยเหลือ ซึ่งกันและกันทำให้เกิดความสามัคคี	5	5	4	5.00	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ ก.2 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			เฉลี่ย	สรุปผล	
		1	2	3			
13	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษายอมรับ ความสามารถซึ่งกันและกัน	5	5	4	4.66	มากที่สุด	
14	เวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	4	4	4.33	มาก	
ด้านสื่อการเรียนการสอน							
15	สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนตรง เนื้อหา	4	5	5	4.66	มากที่สุด	
16	สื่ออุปกรณ์ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะในการ แก้โจทย์ปัญหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด	
17	เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ซักถามแสดง ความคิดเห็นและปฏิบัติจริง	5	5	5	5.00	มาก	
ด้านการวัดและประเมินผล							
18	ประเมินผลตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด	5	4	5	4.66	มากที่สุด	
19	เครื่องมือที่ใช้มีความสอดคล้องกับ กระบวนการวัด	4	5	4	4.66	มากที่สุด	
20	มีการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน	5	4	5	4.66	มาก	
					เฉลี่ย	4.64	มาก

จากตาราง พบว่า ผลการประเมินแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่องวิธีการแต่ง
ภาพซ้อนภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ผลปรากฏว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ ก.3

ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง วิธีการตกแต่งข้อความ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			เฉลี่ย	สรุปผล
		1	2	3		
ด้านสาระสำคัญ						
1	สอดคล้องกับสาระสำคัญของหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2	สอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้	5	5	4	4.66	มาก
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
3	มีผลการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ พัฒนานักศึกษาเกิด K P A	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4	สอดคล้องคุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	4	5	4	4.33	มาก
ด้านสาระการเรียนรู้						
5	เป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับนักศึกษา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6	เป็นเนื้อหาที่ใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนเนื้อหาอื่น	5	5	4	4.66	มาก
7	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	5	5	4	4.66	มาก
8	เป็นเนื้อหาที่กระตุ้น ท้าทายต่อการเรียนรู้	5	4	5	4.66	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักศึกษาเกิดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10	การจัดกิจกรรมเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ	4	4	5	4.33	มาก
11	การจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนหรือเรียนรู้ร่วมกัน	4	5	5	4.66	มาก
12	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษาช่วยเหลือ ซึ่งกันและกันทำให้เกิดความสามัคคี	5	4	5	4.66	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ ก.3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			เฉลี่ย	สรุปผล
		1	2	3		
13	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษายอมรับ ความสามารถซึ่งกันและกัน	5	4	5	4.66	มาก
14	เวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	5	4	4.66	มาก
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
15	สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนตรง เนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
16	สื่ออุปกรณ์ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะในการ แก้โจทย์ปัญหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
17	เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ซักถามแสดง ความคิดเห็นและปฏิบัติจริง	5	4	5	4.66	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล						
18	ประเมินผลตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
19	เครื่องมือที่ใช้มีความสอดคล้องกับ กระบวนการวัด	5	5	4	4.66	มาก
20	มีการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
					เฉลี่ย	มาก
					4.55	มาก

จากตาราง พบว่า ผลการประเมินแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่องวิธีการ
ตกแตงข้อความ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 ผลปรากฏว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษาที่เรียนด้วย
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

อนุทินครั้งที่

วันที่.....

สิ่งที่ได้จากการเรียน

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อจำกัดและข้อคิดเห็น

.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(.....)
..... /..... /.....

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม (สำหรับนักศึกษา)

ชื่อกิจกรรม.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง ให้นักศึกษารอกคะแนนลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นมีเกณฑ์ให้คะแนนจากการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมดังนี้

ให้คะแนน 3 คะแนน เมื่อนักศึกษามีทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี

ให้คะแนน 2 คะแนน เมื่อนักศึกษามีทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 1 คะแนน เมื่อนักศึกษามีทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปรับปรุง

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	หัวข้อการประเมิน					รวม เฉลี่ย (3.00)
		ร่วมกันวางแผน เป้าหมายวัตถุประสงค์ และแบ่งหน้าที่กันทำงาน	การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของ ตนเอง	การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาคำ และช่วยเหลือกัน	การรักษาระเบียบวินัยในการทำงาน และปรับตัวหากัน	การสื่อสารแบบเปิดมีการศึกษาและ แก้ไขปัญหาร่วมกัน	
1							
2							
3							
4							
5							
ผลรวมคะแนนเฉลี่ย(3.00)							คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การประเมินผลรวมคะแนนเฉลี่ย มีดังนี้

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
2.1 – 3.0	ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี
1.1 – 2.0	ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้
0 – 1	ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนนการทำงานเป็นทีม

ทักษะการทำงาน เป็นทีม	การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ร่วมกันวางแผนเป้าหมาย วัตถุประสงค์และแบ่ง หน้าที่กันทำงาน	มีการวางแผนและ ปรึกษากันในทีมและ กำหนดหน้าที่ของ สมาชิก	มีการวางแผนและปรึกษา กันในทีมแต่ไม่มีการ กำหนดหน้าที่ของสมาชิก	ไม่แสดงพฤติกรรมใด เลย
2. การตระหนักใน บทบาทหน้าที่ของ ตนเอง	อยู่ร่วมในทีม ช่วยทีมคิด ระดมสมองทำหน้าที่ ตนเองเป็นคนเขียนหรือ นำเสนอหน้าชั้นเรียน	อยู่ร่วมในทีม ช่วยทีมคิด ระดมสมองแต่ไม่ทำตาม หน้าที่ตนเอง	ไม่แสดงพฤติกรรมใด เลย
3. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาดูใจและ ช่วยเหลือกัน	ช่วยอำนวยความสะดวก ส่งของให้เพื่อนและ อาสาทำหน้าที่ในทีม	ช่วยอำนวยความสะดวก ส่งของให้เพื่อนแต่ไม่อาสา ทำหน้าที่ในทีม	ไม่แสดงพฤติกรรมใด เลย
4. การรักษาบรรยากาศ ในการทำงานและ ปรับตัวหากัน	บอกเพื่อนให้ช่วยกัน ทำงานและอยู่ร่วมในทีม ไม่แยกตัวออกไป	บอกเพื่อนให้ช่วยกัน ทำงานในทีม และไม่ แยกตัวออกไปทำอย่างอื่น	ไม่แสดงพฤติกรรมใด เลย
5. การสื่อสารแบบเปิดมี การปรึกษาและ แก้ปัญหาาร่วมกัน	เสนอความคิดเห็น ตนเอง รับฟังและ สนับสนุนเพื่อน ใช้ภาษา เหมาะสม ร่วมแก้ปัญหา ในทีม	เสนอความคิดเห็นตนเอง รับฟังและสนับสนุนเพื่อน ใช้ภาษาเหมาะสม ไม่รวม แก้ปัญหาในทีม	ไม่แสดงพฤติกรรมใด เลย

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

คำชี้แจง: แบบประเมินมี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 พิจารณารายการประเมินว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมกับแบบประเมิน

พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมหรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นด้วย

ตอนที่ 1: ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุลของผู้ประเมิน.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2: พิจารณารายการประเมินว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมกับประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมหรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นด้วย

โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

+1 หมายถึง เห็นด้วย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อที่	หัวข้อประเมิน	ความสอดคล้อง			ความคิดเห็น เพิ่มเติม
		-1	0	+1	
1	ร่วมกันวางเป้าหมายวัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่ กันทำงาน				
2	การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง				
3	การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ฟังพาทอาศัยและช่วยเหลือ กัน				
4	การรักษาบรรยากาศในการทำงานและปรับตัวหา กัน				
5	การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ปัญหา ร่วมกัน				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ตารางที่ ค.1

ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

ข้อที่	หัวข้อประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
		1	2	3			
1	ร่วมกันวางเป้าหมาย วัตถุประสงค์และแบ่งหน้าที่กัน ทำงาน	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
2	การตระหนักในบทบาทหน้าที่ ของตนเอง	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
3	การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พึ่งพาอาศัย และช่วยเหลือกัน	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
4	การรักษาบรรยากาศในการ ทำงานและปรับตัวหากัน	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
5	การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษา และแก้ปัญหาร่วมกัน	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
ผลรวม					3.00	1.00	ใช้ได้

ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

จากการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ซึ่งได้ทำการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยมีครูผู้ร่วมวิจัยและนักศึกษาเป็นผู้ประเมิน แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์เป็นวงรอบ จำนวน 3 วงรอบ ได้ผลวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ ค.2

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในวงรอบที่ 1

คนที่	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1	1.20	0.45	พอใช้
2	1.40	0.55	พอใช้
3	1.20	0.45	พอใช้
4	1.40	0.55	พอใช้

ตารางที่ ค.2 (ต่อ)

คนที่	\bar{x}	S.D.	แปลผล
5	1.40	0.56	พอใช้
6	1.00	0.00	ปรับปรุง
7	1.20	0.45	พอใช้
8	1.40	0.55	พอใช้
9	1.80	0.45	พอใช้
10	1.80	0.55	พอใช้
11	1.40	0.55	พอใช้
12	1.00	0.00	ปรับปรุง
13	1.80	0.45	พอใช้
เฉลี่ย	1.42	0.21	พอใช้

จากตารางที่ ง.2 พบว่า คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในวงรอบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.21 นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้

ตารางที่ ค.3

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในวงรอบที่ 2

คนที่	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1	1.85	0.89	พอใช้
2	2.25	0.89	ดี
3	1.85	0.89	พอใช้
4	1.80	1.15	พอใช้
5	2.20	1.05	ดี
6	1.85	0.80	พอใช้
7	2.70	0.84	ดี
8	1.90	0.89	พอใช้
9	1.95	0.87	พอใช้

ตารางที่ ค.3 (ต่อ)

คนที่	\bar{x}	S.D.	แปลผล
10	1.45	0.60	พอใช้
11	2.45	0.94	ดี
12	2.05	0.76	ดี
13	2.85	0.50	ดี
เฉลี่ย	1.90	0.30	พอใช้

จากตารางที่ ง.3 พบว่า คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในวงรอบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30 นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้

ตารางที่ ค.4

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในวงรอบที่ 3

คนที่	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1	2.45	0.60	ดี
2	2.05	1.05	ดี
3	2.45	0.94	ดี
4	1.85	0.89	พอใช้
5	2.25	0.93	ดี
6	2.25	0.50	ดี
7	2.05	0.76	ดี
8	2.40	0.60	ดี
9	2.65	0.60	ดี
10	1.90	0.76	พอใช้
11	2.05	1.05	ดี
12	2.45	0.60	ดี
13	2.85	0.50	ดี
เฉลี่ย	2.44	0.24	ดี

จากตารางที่ ง.4 พบว่า คะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในวงรอบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.24 นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา
ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. เพศ ชาย หญิง
2. ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

ตอนที่ 2 เจตคติของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

คำชี้แจง ให้นักศึกษาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับที่ตรงความพึงพอใจเพียงช่องเดียว โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

ให้คะแนน 5 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ให้คะแนน 4 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ให้คะแนน 3 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ให้คะแนน 2 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ให้คะแนน 1 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปรับปรุง

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านครูผู้สอน						
1	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ให้นักศึกษาเข้าใจอย่างชัดเจน					
2	ครูจัดแบ่งกลุ่มโดยคละความสามารถอย่างเหมาะสม					
3	ครูให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักศึกษาในการเรียนโดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน อย่างทั่วถึง					
4	ครูส่งเสริมให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน					
5	ครูให้การเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด					
ด้านเนื้อหา						
6	เนื้อหามีความยากง่าย เหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา					
7	เนื้อหามีความน่าสนใจหรือมากกว่าการเรียนในหนังสือ					
8	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก					

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
9	เนื้อหาในการเรียนโดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน เหมาะสมกับเวลาเรียน					
ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน						
10	กิจกรรมการเรียนการสอนกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้					
11	นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน					
12	นักศึกษาสามารถอธิบายเนื้อหาช่วยเหลือกันในทีมได้					
13	สื่อการเรียนและกิจกรรมย่อยต่าง ๆ มีความน่าสนใจสวยงาม					
14	กิจกรรมการเรียนโดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน ส่งเสริมให้นักศึกษาอยากเรียนด้วยวิธีนี้ในรายวิชาอื่น ๆ					
ด้านการวัดและประเมินผล						
15	การวัดและการประเมินมีการประเมินผลการเรียนนักศึกษาเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม					
16	มีการประเมินการเรียนรู้หลังเรียนในแต่ละชุดการเรียน					
17	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมร่วมกันของนักศึกษา					
18	นักศึกษาทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและทีม					
19	การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน					
20	ชุดการเรียนโดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน สร้างความรู้สึกรักพึงพอใจให้นักศึกษา					

แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา
ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน ร่วมกับสื่อสังคม

คำชี้แจง: แบบประเมินมี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 พิจารณารายการประเมินว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมกับแบบวัดความ

พึงพอใจของนักศึกษาหรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นด้วย

ตอนที่ 1: ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุลของผู้ประเมิน.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2: พิจารณารายการประเมินว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมกับแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา หรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นด้วย

โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

+1 หมายถึง เห็นด้วย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อที่	รายละเอียด	ความสอดคล้อง			ความคิดเห็น เพิ่มเติม
		-1	0	+1	
ด้านครูผู้สอน					
1	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกม แข่งขัน ให้นักศึกษาเข้าใจอย่างชัดเจน				
2	ครูจัดแบ่งกลุ่มโดยความสามารถอย่าง เหมาะสม				
3	ครูให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักศึกษาในการ เรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน อย่างทั่วถึง				
4	ครูส่งเสริมให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการ เรียน				
5	ครูให้การเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่ทีมที่ได้ คะแนนสูงสุด				
ด้านเนื้อหา					
6	เนื้อหาที่มีความยากง่าย เหมาะสมกับ ความสามารถของนักศึกษา				
7	เนื้อหาที่น่าสนใจหรือมากกว่าการเรียนรู้ใน หนังสือ				
8	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก				
9	เนื้อหาในการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน เหมาะสมกับเวลาเรียน				
ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน					
10	กิจกรรมการเรียนการสอนกระตุ้นให้นักศึกษาเกิด การเรียนรู้				
11	นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน				
12	นักศึกษาสามารถอธิบายเนื้อหาช่วยเหลือกันใน ทีมได้				
13	สื่อการเรียนและกิจกรรมย่อยต่าง ๆ มีความ น่าสนใจ สวยงาม				

ข้อที่	รายละเอียด	ความสอดคล้อง			ความคิดเห็น เพิ่มเติม
		-1	0	+1	
14	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน ส่งเสริมให้นักศึกษาอยากเรียนด้วยวิธีนี้ใน รายวิชาอื่น ๆ				
ด้านการวัดและประเมินผล					
15	การวัดและการประเมินมีการประเมินผลการ เรียนนักศึกษาเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม				
16	มีการประเมินการเรียนรู้หลังเรียนในแต่ละชุดการ เรียน				
17	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ร่วมกันของนักศึกษา				
18	นักศึกษาทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและทีม				
19	การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน				
20	ชุดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน สร้าง ความรู้สึกพึงพอใจให้นักศึกษา				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ตารางที่ ค.9

ผลการประเมินคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา

ข้อที่	รายละเอียด	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
		1	2	3			
ด้านครูผู้สอน							
1	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทิมเกมแข่งขัน ให้นักศึกษาเข้าใจอย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	ครูจัดแบ่งกลุ่มโดยคละความสามารถอย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	ครูให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักศึกษาในการเรียนโดยใช้เทคนิค ทิมเกมแข่งขัน อย่างทั่วถึง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	ครูส่งเสริมให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	ครูให้การเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
	เฉลี่ย				3.00	1.00	ใช้ได้
ด้านเนื้อหา							
6	เนื้อหามีความยากง่าย เหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	เนื้อหามีความน่าสนใจหรือมากกว่าการเรียนในหนังสือ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	เนื้อหาในการเรียนโดยใช้เทคนิคทิมเกมแข่งขัน เหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
	เฉลี่ย				3.00	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ ค.9 (ต่อ)

ข้อที่	รายละเอียด	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่า IC	สรุปผล
		1	2	3			
ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน							
10	กิจกรรมการเรียนการสอน กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรม ร่วมกัน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	นักศึกษาสามารถอธิบายเนื้อหา ช่วยเหลือกันในทีมได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	สื่อการเรียนและกิจกรรมย่อย ต่าง ๆ มีความน่าสนใจ สวยงาม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	กิจกรรมการเรียนโดยใช้เทคนิค ทีมเกมแข่งขัน ส่งเสริมให้ นักศึกษายากเรียนด้วยวิธีนี้ใน รายวิชาอื่น ๆ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
	เฉลี่ย				3.00	1.00	ใช้ได้
ด้านการวัดและประเมินผล							
15	การวัดและการประเมินมีการ ประเมินผลการเรียนนักศึกษา เป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	มีการประเมินการเรียนรู้หลัง เรียนในแต่ละชุดการเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	มีการประเมินพฤติกรรมการ ทำงานเป็นทีมร่วมกันของ นักศึกษา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	นักศึกษาทราบผลการเรียนรู้ ของตนเองและทีม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ ค.9 (ต่อ)

ข้อที่	รายละเอียด	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่า IC	สรุปผล
		1	2	3			
19	การประเมินผลครอบคลุม เนื้อหาที่เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	ชุดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ทีม เกมแข่งขัน สร้างความรู้สึกรัก พอใจให้นักศึกษา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
เฉลี่ย					3.00	1.00	ใช้ได้

จากตารางแสดงผลการประเมินแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผลปรากฏว่า ด้านครูผู้สอนด้านเนื้อหาด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้านการวัดและประเมินผล คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 ทั้งสามด้านมีความสอดคล้องอยู่ในระดับที่ใช้ได้

ตารางที่ ค.10

ผลการประเมินคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา

ที่	ด้านครูผู้สอน					ด้านเนื้อหา					ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน					ด้านการวัดและประเมินผล				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	3	4	5	4	4	3	3	3	3	4
2	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	3	3	5	4	4	4
3	5	3	3	3	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	5
4	3	4	5	3	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5
5	3	5	4	5	3	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3
6	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	5	4	5
7	3	3	3	4	3	5	5	5	4	5	5	3	4	3	5	5	5	4	4	3
8	4	5	5	4	4	5	5	3	5	3	3	3	4	5	4	3	3	3	4	4
9	5	4	4	3	3	5	3	3	3	4	5	5	3	4	3	5	5	3	5	5
10	4	4	3	5	4	3	3	3	3	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5
11	3	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	3	4
12	3	4	4	3	3	3	5	4	4	5	3	5	5	3	3	4	3	3	4	5
13	4	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	3	5	5	4	3	5	4	5	3
\bar{x}			4.13				4.18					4.22					4.09			
S.D.			0.15				0.10					0.13					0.09			

รวมทั้งหมด $\bar{x} = 4.16$

รวมทั้งหมด S.D. = 0.05

จากตาราง แสดงผลการประเมินแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา สำหรับนักศึกษาผล
ปรากฏว่า ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ด้านการวัดและ
ประเมินผลคะแนนเฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 4.16 และค่า S.D. เท่ากับ 0.05



ภาคผนวก ง

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. อาจารย์ ดร.มงคล แสงอรุณ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินผล และด้านสถิติการวิจัย
ตำแหน่ง : ครูชำนาญการพิเศษ
วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

2. อาจารย์ ดร.เทอดศักดิ์ นิสังกาศ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษา และด้านสถิติการวิจัย
ตำแหน่ง : ครูชำนาญการพิเศษ
วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

3. อาจารย์ศรีัญญา วรจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษา และด้านการวัดประเมินผล
ตำแหน่ง : ครูชำนาญการพิเศษ
วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ที่ อว ๐๖๑๙.๐๒/ว๔๗๘๓

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๔๐๐๐

๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอนแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.มงคล แสงอรุณ

ด้วย นายปริญนท์ ประทุมตรี รหัสประจำตัว ๖๐๘๒๑๐๕๖๐๑๑๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ปรีดี สารมะโน)

รองคณบดี รักษาการแทนคณบดี

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

ที่ อว ๐๖๑๙.๐๒/ว๔๗๘๓



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๕๐๐๐

๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.เทอดศักดิ์ นิลสังกา

ด้วย นายปริญนท์ ประทุมตรี รหัสประจำตัว ๒๐๘๒๑๐๕๖๐๑๑๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ปวิศ สาระมะโน)

รองคณบดี รักษาการแทนคณบดี

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

ที่ ยว ๐๖๑๙.๐๒/ว๔๗๘๓

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๕๐๐๐

๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ศรีบุญญา วรจันทร์

ด้วย นายปริญนท์ ประทุมตรี รหัสประจำตัว ๖๐๘๒๑๐๕๖๐๑๑๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ปวีศ สารมะโน)

รองคณบดี รักษาการแทนคณบดี

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นายปรียนนธ์ ประทุมตรี
 วันเกิด 12 สิงหาคม 2530
 สถานที่เกิด จังหวัดขอนแก่น
 ที่อยู่ปัจจุบัน 11 ซ.สารคาม-วาปีปทุม 4/1 ต.ตลาด อ.เมือง
 จ.มหาสารคาม 44000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2555 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชา นฤมิตศิลป์
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พ.ศ. 2562 ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY