

Ms 127445

การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น

โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตประชาวิทย์)

นางสาวจิราภา สุทธิประภา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2562

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ใบอนุญาตวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เรื่อง : การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)

ผู้วิจัย : นางสาวจิราภา สุทธิประภา

ได้รับอนุมัติเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ท.ดร.ณัฐรัชย์ จันทุม)
คณบดีคณะครุศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาชานอก)

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท ติเมืองชัย)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วณิชชา สาคร)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท)

กรรมการ

ชื่อเรื่อง : การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด
เกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์)

ผู้วิจัย : นางสาวจิราภา สุทธิประภา

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ดร.วณิชชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท

ปีการศึกษา : 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย และ 2) เพื่อศึกษาผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 17 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยแบบปฏิบัติการ โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (2) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (3) ขั้นปฏิบัติการกิจ (4) ขั้นเชื่อมโยงความรู้ และ (5) ขั้นสรุปบทเรียน ร่วมกับนิทานมัลติมีเดีย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย วิชาแนะแนว (2) แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน และ (3) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ (1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ ตีความ สรุป และรายงานผลในรูปแบบการบรรยาย และ (2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมด้านสังคมในด้านการร่วมมืออยู่ในระดับสูงที่สุด ($\bar{x}=2.54$, S.D. = 0.035) ด้านการช่วยเหลืออยู่ในระดับสูงที่สุด ($\bar{x}=2.53$, S.D. = 0.007) และด้านการแบ่งปันอยู่ในระดับสูงที่สุด ($\bar{x}=2.50$, S.D. = 0.021) เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านการร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และด้านการแบ่งปัน อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมแนวคิดเกมพีเคชั่นนิทานมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Title : The Enhancing Social Behavior by Applying Gamification with Computer Multimedia for Students Grade 1 of BanKhanHugNonyai (SiriketPrachawit) School

Author : Miss JirapaSuttiprapa

Degree : Master of Education (Computer Education)
RajabhatMahaSarakham University

Advisors : Dr.WanichaSakorn
Assistant ProfessorDr.SongsakSongsanit

Year : 2019

ABSTRACT

This research The objectives are 1) Study the practice of social behavior enhancement by learning activities based on the Gamification with multimedia tales and 2) Study the effect of social behavior enhancement with learning activities based on the Gamification with multimedia tales. The target group was 17 students in students grade 1. This research used the principle of laboratory research using 5 steps of Gamification techniques such as (1) Arouse interest (2) begin the lesson (3) Mission Procedure (4) Connect knowledge and (5) Summary of lesson with multimedia tales. The tools used in the research were (1) learning management plan social behavior enhancement by learning activities based on the Gamification with multimedia tales, in guidance department (2) assessment of social behavior of students and (3) Social behavior observation form of students, Data analysis is divided into 2 types: (1) qualitative data analysis By applying data to analyze, interpret, summarize and report results in lecture format and (2) quantitative data analysis By using mean values, percentages and standard deviations

The research found that The organizing of learning activities based on the Gamification with multimedia tales. Students have highest level of social behavioral cooperation is (\bar{x} = 2.54, SD = 0.035). The highest level of support is (\bar{x} = 2.53, SD = 0.007) and sharing highest level is (\bar{x} = 2.50, SD = 0.021) The process that focuses on students interacting with friends in the classroom Encourage students to develop cooperative behavior Help And sharing It also makes students more fun in learning.

Keyword: The Enhancing Social Behavior, Gamification, Multimedia Tales

Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท เตีเมืองซ้าย ประธานกรรมการควบคุมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน กรรมการควบคุมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.มานิต อาษานอก กรรมการควบคุมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.วนิชา สาคร ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณา ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ อาจารย์ อาจารย์ ดร.พงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์ อาจารย์อนุสรณ์ ภูสินแก่น อาจารย์พีระพร รัตนาเกียรติ์ อาจารย์ปัญญาพัฒน์ ชันทอง และคุณครูธงศิริ ทาวิเศษ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและตรวจสอบความเหมาะสมของ เครื่องมือ รวมทั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา เนื้อหา และให้คำแนะนำตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ งานวิจัยนี้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คุณครูสมปอง โสภากูทก ที่กรุณาเป็นผู้ร่วมวิจัยและเป็นครูพี่เลี้ยงให้ คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนร่วมดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จลุล่วง

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล จนทำให้วิทยานิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณมารดาและพี่สาว ที่สนับสนุนและให้กำลังใจงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและ บุรพจารย์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด และเป็น กำลังใจสำคัญที่ทำให้การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

นางสาวจิราภา สุทธิประภา

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ง
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	7
1.3 ขอบเขตการวิจัย	7
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	8
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	9
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	10
2.1 พฤติกรรมทางสังคมเกมทางการศึกษา	10
2.2 เกมพีเคชั่น	27
2.3 นิทานมัลติมีเดีย	47
2.4 การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน	52
2.5 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	62
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	68
2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย	73
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	74
3.1 รูปแบบการวิจัย	74
3.2 กลุ่มเป้าหมาย	75
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	75
3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	75

หัวเรื่อง	หน้า
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	84
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	84
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	85
บทที่ 4 ผลการวิจัย	90
4.1 ผลการปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย	90
4.2 ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)	107
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	109
5.1 สรุปผลการวิจัย	110
5.2 อภิปรายผล	113
5.3 ข้อเสนอแนะ	115
บรรณานุกรม	117
ภาคผนวก	124
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้	125
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	165
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	172
ภาคผนวก ง ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ	183
ภาคผนวก จ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	185
การเผยแพร่ผลงาน	193
ประวัติผู้วิจัย	194

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	แบบแผนทดลอง 74
3.2	โครงสร้างการจัดการเวลาเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 76
3.3	ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดจำนวนข้อสอบ ที่จะจัดสร้างและต้องการ 79
3.4	สัดส่วนน้ำหนักคะแนนของแบบทดสอบด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ขั้นพื้นฐาน 8 ทักษะ 82
4.1	ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติที่ 1 92
4.2	ปัญหาจากวงรอบที่ 1 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 2 94
4.3	ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติที่ 2 95
4.4	ปัญหาจากวงรอบที่ 2 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 3 97
4.5	ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติที่ 3 98
4.6	ปัญหาจากวงรอบที่ 3 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 4 99
4.7	ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติที่ 4 101
4.8	ปัญหาจากวงรอบที่ 4 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 5 102
4.9	ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติที่ 5 104
4.10	ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมในวงรอบการปฏิบัติที่ 1 ถึงวงรอบการปฏิบัติที่ 5 105
ค.1	ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติที่ 1 ของผู้วิจัย 173
ค.2	ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติที่ 1 ของผู้ช่วยวิจัย 174
ค.3	ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติที่ 2 ของผู้วิจัย 175

ตารางที่	หน้า
ค.4 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ของผู้ช่วยวิจัย	176
ค.5 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ของผู้วิจัย	177
ค.6 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ของผู้ช่วยวิจัย	178
ค.7 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ของผู้วิจัย	179
ค.8 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ของผู้ช่วยวิจัย	180
ค.9 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 5 ของผู้วิจัย	181
ค.10 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 5 ของผู้ช่วยวิจัย	182

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมฟิเคชัน (Yu-Kai, 2013	35
2.2 สถานะ Flow ที่อยู่ระหว่างความเบื่อหน่ายและความวิตกกังวล	39
2.3 ระบบการจัดการเรียนการสอน Duolingo	42
2.4 ระบบจัดการเรียนการสอน Classdojo	43
2.5 ระบบการจัดการเรียนการสอน ClassCraft	45
2.6 ระบบการจัดการเรียนการสอน Ribbon Hero	46
2.7 วงจรวิจัยเชิงปฏิบัติการ	61
2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย	73
4.1 ผลพหุติกรรมด้านสังคม	106



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ได้ทรงพระราชทานพระราชดำรัสในพิธีเปิดการประชุม การสังคมสงเคราะห์แห่งชาติครั้งที่ 15 ว่า “ปัญหาสังคมนั้น ถ้าพิจารณาดูจะเห็นความจริงข้อหนึ่งว่า ปัญหาทั้งปวงเกิดจากมนุษย์เองมีมนุษย์เป็นตัวการก่อปัญหา ถึงไม่ก่อให้เกิดคนอื่น โดยตรงก็ก่อให้เกิดตัวเอง แล้วทำให้เดือดร้อนไปถึงคนอื่นกลายเป็นปัญหาสังคม ปัญหาสังคม จึงมีมาคู่กับมนุษย์ แม้ปัจจุบันโลกเราจะวิวัฒนาการก้าวหน้าไปเพียงใดก็ตาม แต่ปัญหาต่าง ๆ ก็ได้เปลี่ยนแปลงไป เพียงแต่มีตัวอย่างทั้งดีและไม่ดีปรากฏให้เห็นเด่นชัดมากกว่าแต่ก่อน แต่ถ้าสังคมใดก็ตาม มีความเอื้อเฟื้อ เกื้อกูลกัน ด้วยความมุ่งดี มุ่งเจริญ สังคมนั้นย่อมเต็มไปด้วยไมตรีจิตมิตรภาพ มีความร่มเย็นเป็นสุข น่าอยู่” (พระบรมราโชวาท, 2549) เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า สังคมจะดีได้นั้น ต้องอาศัยคนที่อยู่ในสังคม ต้องเป็นคนดี คิดดีและทำดี จึงจะทำให้สังคมนั้นเจริญและมีความสุข การที่จะพัฒนาคนให้ดำรงชีวิตอย่างมีความสุขสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นกุญแจสำคัญที่จะมุ่งพัฒนาคนให้สมบูรณ์ นั้นจะต้องมีการพัฒนาอย่างสมดุล ทั้งทางด้านจิตใจ ร่างกาย ปัญญา และสังคมสามารถที่จะพึ่งตนเอง ร่วมมือกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม (สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์, 2543) ดังที่พระราชดำรัสของ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เนื่องในงานวันครูโลก วันที่ 5 ตุลาคม 2549 ณ หอประชุมคุรุสภาว่า “การที่จะทำให้เป้าหมายทางการศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้ย่อมต้องอาศัยครูเป็นปัจจัยสำคัญ ที่จะเพาะบ่มนิสัยให้เด็กแต่ละคนสามารถพึ่งตนเองได้ มีน้ำใจ ช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันต่อผู้อื่น” (รจนา เกาพันธ์, 2549) ซึ่งปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทยแบบดั้งเดิมกำลังเสื่อมหาย ความอบอุ่นความมีน้ำใจช่วยเหลือ แบ่งปัน และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติเริ่มลดน้อยลง เนื่องจากมีการแข่งขัน ช่วงชิง เอารอดเอาเปรียบ และ ความเขี้ยววนต่อกิเลสตัณหาที่จะเอาเปรียบ สังคมเอาเปรียบคนอื่นเพิ่มมากขึ้น การศึกษาจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคนไทย ให้เป็น

มนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญาความรู้ คุณธรรมจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร, 2547) พฤติกรรมทางสังคมเป็นการแสดงออกทางสังคมในการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น พฤติกรรมแสดงออกบ่งบอกให้เห็นถึงเจตคติและค่านิยมเฉพาะของบุคคลนั้น ผู้ที่มีการพัฒนาการทางด้านสังคมดีจะมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเช่นเดียวกับตนเอง (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2554) การพัฒนาทางสังคมของเด็กในวัยนี้ต้องฝึกให้เด็กเกิดความไว้วางใจในผู้อื่นเมื่ออยู่ร่วมกันทำงานและเล่นร่วมกับผู้อื่นได้มีความรับผิดชอบในงานต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นอย่างง่าย ๆ ให้เด็กเข้าใจข้อตกลงและเกณฑ์ต่าง ๆ ฝึกให้รู้จักอดทนรอคอยให้ถึงโอกาสของตน หัดให้เด็ก ระวังผู้อื่นชมเชยผู้อื่น (เยาวพา เดชะคุปต์, 2542) ซึ่งการศึกษาคือเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยซึ่งเป็นวัยรากฐานของการพัฒนาทั้งปวง ซึ่งเป็นการพัฒนามนุษย์ที่ยั่งยืนและป้องกันปัญหาสังคมในระยะยาว (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา มีวิสัยทัศน์เป็นโรงเรียนมุ่งเน้นจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษามุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ เช่น มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น โดยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนที่มีคุณสมบัติทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจตระหนักถึงการเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลกที่ดี ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยี สืบสานประเพณีมีวิชาการเป็นเลิศเชิดชูคุณธรรม น้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยเป็นโรงเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์กับชุมชน มีการจัดตั้งคณะกรรมการสถานศึกษา และจัดตั้งชมรมผู้ปกครอง (หลักสูตรสถานศึกษา, 2559) เพื่อใกล้ชิดกับชุมชนมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันสภาวะเศรษฐกิจและสังคมของคนไทยได้เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกซึ่งได้บั่นทอนคุณภาพชีวิตมนุษย์ในสังคมเป็นอย่างมาก ผู้ที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดคือ เยาวชน ที่อยู่ในสถาบันครอบครัวอันประกอบด้วย พ่อ แม่ ซึ่งมีเวลาให้ลูก น้อยลง บางครอบครัวแทบจะไม่มีเวลาอบรมสั่งสอน ติดตาม

พฤติกรรมของบุตรหลาน ทำให้การดูแลเยาวชนไม่ทั่วถึง ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนจึงได้จัดโครงการเยี่ยมบ้านนักเรียนขึ้น เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบ้าน และโรงเรียน อีกทั้งยังเป็นการช่วยแก้ไขและลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน เป็นการเสริมสร้าง พัฒนานักเรียนให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ (โครงการเยี่ยมบ้านนักเรียน, 2559) จากสภาพปัญหาที่พบในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสังเกตในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน พบว่า ในระหว่างการเรียน การสอนนักเรียนไม่ให้ความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายในห้องเรียนเท่าที่ควร นักเรียนบางคนสมาธิสั้น ไม่จดจ่อกับกิจกรรมที่กำลังทำหรือการจัดการเรียนรู้ในขณะนั้น ทำให้รบกวนเพื่อนร่วมชั้นเรียน ในขณะที่ทำกิจกรรมนักเรียนบางคนชอบอยู่คนเดียว ไม่สนใจทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ในบางครั้งการจัดกิจกรรมโดยใช้อุปกรณ์ จะเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น นำเอาอุปกรณ์ไปใช้คนเดียว ไม่หยิบยื่นอุปกรณ์ให้เพื่อน เป็นต้น (แบบรายงานวิชาสังเกตการณ์สอน, 2560, น. 27) ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์คุณครูสมปอง โสภากูทก ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหา ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน - 22 ธันวาคม 2560 สรุปได้ว่า สาเหตุของปัญหาสืบเนื่องมาจาก กระบวนการปรับตัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งนักเรียนบางคนเพิ่งจะย้ายมาจากโรงเรียนอื่นยังไม่คุ้นเคยกับสถานที่และเพื่อนใหม่ ทำให้เก็บตัวชอบอยู่คนเดียว อีกทั้งกระบวนการเรียนการสอนไม่เอื้ออำนวยให้นักเรียนมีกิจกรรมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กันนักเรียนจึงไม่มีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่าง ๆ (สมปอง โสภากูทก, 2560)

การปรับตัวทางสังคม เป็นกระบวนการสำคัญที่เด็กจะเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติตัวในสังคม ที่ถูกต้อง การปรับตัวนี้เพื่อให้บุคคลอื่นยอมรับตนเองและอยู่ร่วมสังคมกับบุคคลอื่นได้ กระบวนการนี้เด็กจะค่อย ๆ เรียนรู้ไปตลอดชีวิต นับตั้งแต่วัยทารก โดยเด็กจะเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์กับแม่ และขยายไปสู่บุคคลรอบข้าง เด็กจะเรียนรู้ภาษา การแสดงความรู้สึกต่อคนอื่น รู้จักการช่วยเหลือตนเอง รู้จักข้อตกลงทางสังคม การเรียนรู้แต่ละช่วงวัยมีผลต่อการประพฤติปฏิบัติอีกวัยหนึ่ง (บุบผา เรืองรอง, 2550) เด็กวัยเรียนหรือวัยประถมจะมีพัฒนาการทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงจากเด็กปฐมวัย เด็กวัยประถมจะมีพัฒนาการทางสังคมเนื่องจากการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนและสภาพสิ่งแวดล้อม เด็กวัยนี้ไปโรงเรียนจึงมีความเข้าใจภาษามากขึ้น และจะเริ่มลดการยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางผลจากการพัฒนาการดังกล่าวจะทำให้เด็กสามารถสร้างสังคมกับบุคคลอื่น และอยู่ในสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) แต่ขณะเดียวกันเด็กวัย 6-9 ปี จะไม่สนใจผู้ใหญ่เหมือนเด็กปฐมวัย

การตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และธรรมชาติของเด็กวัยประถม ถือเป็นหัวใจสำคัญของการอบรมเลี้ยงดูและการให้การศึกษาแก่เด็กในวัยนี้

การเล่นิทานเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็ก เนื่องจากการเล่นิทานทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์แล้ว เนื้อหาในนิทานยังสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมที่ตีงมอันเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนของเด็ก สิริมา ภิญญอนันตพงษ์ (2550, น. 65) กล่าวว่า การเรียนรู้ทางสังคมสอดคล้องกับแนวคิดของ แบนดูรา (Bandura) ที่ว่า การเรียนรู้ทางสังคม เกิดจากการได้เห็นการกระทำอันเป็นตัวอย่างจากบุคคลรอบข้างที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เพราะพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวละครในนิทานจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ สามารถจำแนกพฤติกรรมของตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ และเลียนแบบตัวละคร การใช้นิทานเป็นสื่อในการปลูกฝังคุณธรรมเป็นที่นิยมกันอีกวิธีหนึ่ง เนื่องจากเด็กวัยนี้ชอบฟัง ชอบดู ชอบคิด ชอบจินตนาการ ทำให้นิทานสามารถดึงความสนใจของเด็กได้นาน ผู้ใหญ่สามารถแฝงคติ ข้อคิด คุณธรรมจริยธรรมให้ซึมซับเข้าไปในจิตใต้สำนึกของเด็กได้โดยไม่รู้ตัว (จิตวิทยาสำหรับครู, 2558) ซึ่งอาจใช้เทคนิคจากนิทานมัลติมีเดียโดยเป็นการนำเอาเทคโนโลยีต่างๆเข้ามาผสมผสานกันทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงซึ่งจะช่วยทำให้เด็กมองเห็นลักษณะท่าทางที่แสดงออกได้อย่างชัดเจนเพิ่มความสนใจและทำให้เด็กเข้าใจมากยิ่งขึ้น นิทานมีอิทธิพลต่อเด็กมาก เด็กต้องการความน่าสนใจและประโยชน์ที่ได้จากการฟังนิทาน ในด้านของการสร้างสรรค์จินตนาการ ความคิด ความเข้าใจ ความฝันและการรับรู้ให้กับเด็ก ตัวละครแต่ละตัวในนิทานจะสร้างจินตนาการในสมองเด็ก (ธิติมา เหมบุรุษ, 2545) จึงจำเป็นอย่างมากที่จะปรับเปลี่ยนการเล่นิทานธรรมดาให้ก้าวเข้าสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการนำเอานิทานมัลติมีเดียเข้ามาใช้เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจของนิทานในเรื่องนั้น ๆ นิทานมัลติมีเดียจึงเป็นกิจกรรมที่มีความจำเป็นสำหรับเด็กในการสร้างเสริมเด็กได้ในทุกเรื่องรวมถึงการสร้างนิสัยรักการอ่าน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการตามวัยทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาให้เกิดขึ้นกับเด็ก ซึ่งเป็นหลักสูตรด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นหลักในทุกๆ สถานศึกษา (เกริก ยूनพันธ์, 2539)

แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่กำลังได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจนั้น คือแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดที่จะถูกนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษา โดยใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เกมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ทำให้กิจกรรมนั้นมีรูปแบบเหมือนเกม ความสนุกสนานหรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการทำ

กิจกรรมนั้นจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่อไปการนำแนวคิดเกมฟิเคชันมาใช้ในการเรียนรู้ต่างกับการเรียนโดยมีเกมเป็นฐานตรงที่ เกมฟิเคชันสอดแทรกแนวคิดของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ ซึ่งแม้ไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรงแต่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเหมือนการเล่นเกมได้ (Glover, 2013) ขณะที่การเรียนโดยมีเกมเป็นฐานให้ความสำคัญกับการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมผู้เล่นจะได้เรียนรู้เนื้อหาสาระของการเรียนในหัวข้อนั้นด้วยพร้อมๆกับการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับผู้อื่นซึ่งจะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว

Yu-kai Chou (2013) กล่าวว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฟิเคชัน สามารถดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมและจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองโดยการนำกลศาสตร์ของเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงสอดคล้องกับ Foreman (2013) ซึ่งกล่าวว่ารูปแบบของเกมนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง เกมให้ประสบการณ์ที่เห็นภาพอย่างละเอียดซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับแล้ว คุณสมบัตินี้ของเกมทำให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมหรือการสอนแบบบรรยายนั้นกลายเป็นเรื่องน่าเบื่อการบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน และแบบฝึกหัดในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจและมีความสามารถที่จะดึงดูดนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมทางสังคมในการมีส่วนร่วมกับการเรียนได้เป็นไปตามแนวทางการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่สามพุทธศักราช 2553 ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้นอันเกิดจากแรงจูงใจภายในตนเองของนักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมฟิเคชันเป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน หรืออาจจะกล่าวได้อีกนัยหนึ่งก็คือการนำเกมเข้ามาเกี่ยวข้องกับโลกของความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน โดยอาศัยหลักการของเกมการเล่นที่มีความสนุกสนาน ทำทายและนำติดตามผสมผสานกัน องค์ประกอบตามแนวคิดเกมฟิเคชันนั้นอยู่บนพื้นฐานของหลักพฤติกรรมศาสตร์และจิตวิทยาของมนุษย์ที่มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่นเพื่อให้ผู้ที่ใช้งานสามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อและมีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรม (วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง, 2556)

การนำเกมฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนย่อมจะส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เนื่องจากมีการนำเสนอที่คล้ายกับการเล่นเกมในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียน

เกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นด้วย โดยขณะทำกิจกรรมร่างกายจะหลั่งสารสื่อประสาทที่ทำหน้าที่ส่งสัญญาณระหว่างเซลล์ประสาทภายในสมองชื่อว่าเซราโทนิน (Serotonin) มีบทบาทสำคัญในการควบคุมอารมณ์และสารโดพามีน (Dopamine) มีหน้าที่ช่วยให้กระบวนการทำงานของสมองและการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นไปอย่างปกติ ช่วยควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก ควบคุมอารมณ์ความรู้สึก ช่วยในเรื่องของการรับรู้ ส่งเสริมระบบความจำ และการเรียนรู้ต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น โดยทางการแพทย์ยังได้วิจัยแล้วว่าสารนี้ยังมีหน้าที่ในการสร้างบุคลิกของผู้คนให้กลายเป็นคนที่มองโลกในแง่ดีได้ เนื่องจากร่างกายของคนเราหากมีสารโดพามีนอย่างเพียงพอ จะทำให้สมองตัดเรื่องแง่ลบหรือแง่ร้ายออกไปได้อย่างอัตโนมัติ รวมไปถึงในช่วงเวลาที่คุณเกิดปัญหานั้น จะช่วยทำให้มีสมาธิในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ (กรมสุขภาพจิต, 2549) กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักสิ่งแวดลอม สามารถตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียนทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน โดยเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะครอบคลุม 3 ด้าน คือ 1) ด้านการศึกษา 2) ด้านการงานอาชีพ 3) ด้านชีวิตและสังคม โดยในด้านชีวิตและสังคม มีเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นรักสิ่งแวดลอม มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีเจตคติที่ดีต่อการมีชีวิตที่ดี มีคุณภาพ มีทักษะ และสามารถปรับตัวให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นร่วมกับนิทานมัลติมีเดียในการเรียนการสอน ให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนและลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับผู้อื่น นำมาซึ่งการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมที่พึงประสงค์ของนักเรียน อันจะส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นและมีปฏิสัมพันธ์ที่จะสามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)

1.2.2 เพื่อศึกษาผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชาย-หญิง 17 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1

1.3.2 ผู้ช่วยวิจัย

ผู้ช่วยวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นางสาวสมปอง โสภากุทก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เป็นครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์)

1.3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.3.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย

1.3.3.2 ตัวแปรตาม คือ การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม

1.3.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

1.3.4.1 ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 วิชาแนะแนว หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 กายและใจ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การมีส่วนร่วม สอนสัปดาห์ละ 1 วัน จำนวน 5 สัปดาห์ มีแผนทั้งหมด 5 แผน

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

“พฤติกรรมทางสังคม” หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงความรู้สึกการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ในความร่วมมือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้อื่นและสังคมยอมรับความรู้สึกของตนเอง ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม โดยจำแนกได้ดังนี้

1. ความร่วมมือ หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันแล้วแสดงออก โดยการกระทำหรือ คำพูด มีการวางแผน ยอมรับความคิดเห็นของกลุ่ม

2. การช่วยเหลือ หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการแนะนำวิธีการ สนับสนุน หรือ ตอบสนองความต้องการของเพื่อนโดยใช้การกระทำ หรือ คำพูดเพื่อให้เพื่อนประสบความสำเร็จ ในกิจกรรมที่กำลังทำอยู่

3. การแบ่งปัน หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกโดยคำพูดหรือการกระทำ ในการแบ่ง หรือให้ยืม วัสดุอุปกรณ์สิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองครอบครอง โดยการชักชวนเพื่อมาทำกิจกรรมร่วมกัน

“เกมพีเคชั่น” หมายถึง การนำรูปแบบในลักษณะของเกมแต่ไม่ใช่เกมมาใช้ในการเรียน การสอนเพื่อกระตุ้น การแสดงออกทางพฤติกรรมของนักเรียนให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรม อันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานและมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

“นิทานมัลติมีเดีย” หมายถึง การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการเล่าเรื่องนิทาน มีการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกันเช่นข้อความกราฟิกภาพเคลื่อนไหวเสียงวีดิทัศน์

“การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย” หมายถึง การนำ เทคนิคเกมพีเคชั่นมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ และใช้นิทานมัลติมีเดียเพื่อเป็นตัวแบบในการ เสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน โดยใช้ระบบติดตามความก้าวหน้าในการทำกิจกรรมและ การให้คะแนนเพื่อติดตามพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยมีลำดับขั้นตอนของการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ (จุฑามาศ มีสุข, 2558)

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นของการดึงดูดความสนใจของนักเรียนมาสู่รายวิชา และบทเรียน โดยใช้นิทานมัลติมีเดียเพื่อดึงดูดความสนใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ โดยที่ครู เชื่อมโยงสิ่งที่นักเรียนได้ดูจากขั้นที่ 1 เข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติภารกิจ เป็นขั้นของการทำภารกิจ หรือกิจกรรมของบทเรียนที่มีความท้าทาย และมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นเชื่อมโยงความรู้ ในขั้นนี้ครูจะชี้ให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของภารกิจที่นักเรียนได้ทำกับบทเรียนที่ครูต้องการสอน พร้อมทั้งอธิบายขยายความรู้ ผ่านการอภิปรายร่วมกัน วิธีการทำภารกิจให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายของแต่ละกลุ่มเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร วิธีการใดที่เหมาะสมที่สุด รวมทั้งแนวทางการปรับปรุงวิธีการนั้นๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นทำได้อย่างไร

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน เป็นขั้นตอนของครูที่จะต้องประเมินผลว่านักเรียนได้ความรู้อะไรบ้างจากการเรียนในครั้งนั้น

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.5.1 นักเรียนได้ความสนุกสนานจากการเล่นเกมและได้รับความรู้ไปพร้อม ๆ กันจากการจัดกิจกรรม

1.5.2 เป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมด้านสังคม
2. เกมพีเคชั่น
3. นิทานมัลติมีเดีย
4. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน
5. การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 พฤติกรรมด้านสังคม

รองศาสตราจารย์ อุบลรัตน์ เพ็งสฤติย์ รายวิชา จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็ก (DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY FOR CHILDREN) กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคม เริ่มเกิดขึ้นจากการใช้ตัวเองเป็นศูนย์กลางเป็นอันดับแรก และมีความสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นลำดับ ปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กเริ่มจากครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและกลุ่มเพื่อน เด็กทุกคนจำเป็นต้องได้รับการเรียนรู้ในการเข้าอยู่ร่วมกับสังคม เพราะเด็กที่ปรับตัวเข้ากับสังคมได้จะเป็นเด็กที่มีความสุข การเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กทำได้โดยการใช้กิจกรรมเข้าช่วย เช่น การเล่น ร้องเพลง ทำกิจกรรมในวงกลม กิจกรรมอื่น ๆ ที่ช่วยพัฒนาเด็กได้ คือ การอ่าน ดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ และการฝึกกลางวัน ซึ่งจะเกิดขึ้นกับเด็กที่ปรับตัวเข้ากับสังคมไม่ได้ แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการด้านสังคม มีหลายทฤษฎี ได้แก่ แนวความคิดของแอดเลอร์

มีหลักสำคัญ 4 ประการ คือ 1) การเข้าร่วมสังคม 2) การมีปมด้อย 3) วิธีชีวิตในสังคม 4) เป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายในชีวิต ซึ่งเป็นเรื่องของแต่ละคนที่จะต้องปรับตัวเข้ากับสังคมให้ได้ รวมทั้งแนวความคิดของแบนคูร่า ที่ได้เน้นในเรื่องการใช้สติปัญญาเข้าช่วยในการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของเด็ก การวางพื้นฐานสำหรับการเข้าโรงเรียน แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ 1) วันเด็กตอนต้น เป็นการเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์และจิตใจให้กับเด็ก และ 2) วันเด็กตอนปลาย เป็นช่วงที่เด็กมีความพร้อมที่จะเข้าเรียนในโรงเรียน เพื่อศึกษาหาความรู้ทางด้านวิชาการอย่างแท้จริง เมื่อประสิทธิภาพของร่างกายเพิ่มมากขึ้นตามอายุ เด็กมีโอกาสดำเนินชีวิตกับผู้อื่นที่เป็นบุคคลภายนอกครอบครัว ทำให้พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กดำเนินต่อไปด้วยดี จึงควรต้องทำความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีและลักษณะพัฒนาการทางด้านสังคม การเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคม และการวางพื้นฐานสำหรับการเข้าสู่สังคมของเด็ก

1. ลักษณะพัฒนาการทางด้านสังคม

พัฒนาการด้านสังคมของเด็กขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการรูปแบบและการเรียนรู้ของเด็ก เด็กที่ปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีย่อมมีความสุขมีความเชื่อมั่นในตนเอง

1.1 ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการทางสังคม ประกอบด้วย

1.1.1 ครอบครัว ลักษณะของครอบครัวและบรรยากาศภายในครอบครัวจะมีผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก ถ้าครอบครัวใดมีความรักความอบอุ่นมีความสนใจและเอาใจใส่ซึ่งกันและกันจะเป็นพื้นฐานในการช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อน เมื่อเพื่อนยอมรับจะทำให้เด็กมีความสุข นอกจากนั้น เจตคติ ค่านิยม แนวทางการปฏิบัติภายในครอบครัว ก็เป็นแนวทางหรือรูปแบบของพัฒนาการทางสังคมได้เช่นกัน

1.1.2 สิ่งแวดล้อมของชุมชนที่ครอบครัวนั้นตั้งอยู่จะมีผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคม เช่น ในเมืองหรือชนบท กรุงเทพมหานครหรือต่างจังหวัด ชุมชนแออัดหรือไม่ใช่ชุมชนแออัด เป็นต้น

1.1.3 โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา รวมทั้งสภาพทั่วไป บรรยากาศของโรงเรียน กลุ่มครู นโยบายหรือปรัชญาการศึกษาของโรงเรียน สิ่งต่างๆเหล่านี้จะมีส่วนสนับสนุนหรือจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กโดยตรง

1.1.4 กลุ่มเพื่อนและการสร้างค่านิยมในระหว่างเพื่อน จะมีผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคมและมีผลต่อพฤติกรรมเด็ก คือ ถ้าเด็กคนใดเข้ากับเพื่อนได้ดีจะทำให้เด็กเรียนดี มีสุขภาพจิตดีมีความมั่นใจในตนเอง

2. การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมในวัยเด็ก

การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมในวัยเด็ก สามารถใช้กิจกรรมต่างๆ เข้าช่วยได้ ดังนี้

2.1 กิจกรรมการเล่น เด็กจะชอบการเล่น การเล่นช่วยให้เด็กปรับตัวได้ดี มีความมั่นคง มีความอบอุ่นใจ มีความรู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนและสังคมได้ ด้วยความสนุกสนาน ขณะเดียวกันกิจกรรมการเล่นยังช่วยเด็กให้มีการพัฒนาการทางการฟังและพูดได้เป็นอย่างดี

2.2 กิจกรรมการร้องเพลง การร้องเพลงเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางด้านสังคมและสติปัญญาของเด็ก เพลงช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เด็กร้องเพลงเด็กจะมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน

2.3 กิจกรรมในวงกลม คือกิจกรรมที่เด็กส่วนใหญ่มารวมกันเพื่อทำกิจกรรมเดียวกัน เช่นรวมกลุ่มเพื่อฟังนิทาน รวมกลุ่มเพื่อฝึกฟังเสียง การออกเสียง การฝึกทักษะ และการสังเกต

2.4 กิจกรรมอื่นๆ เช่น การอ่าน การดูภาพยนตร์ การฟังวิทยุ การดูโทรทัศน์ จะเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านสังคมให้กับเด็ก

2.1.1 ความหมายพฤติกรรมด้านสังคม

ได้มีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรมด้านสังคมไว้หลายทัศนะกล่าว คือ

English (1958, p. 506, อ้างถึงใน ขจิตพรธน ทองคำ, 2536, น. 12) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมด้านสังคมไว้ว่า พฤติกรรมด้านสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกเนื่องจากได้รับอิทธิพล จากพฤติกรรมของบุคคล หรือองค์กรทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน เป็นต้น

Dinkmeyer (1965, pp. 159 – 160, อ้างถึงใน ทศนัย อุดมพันธ์, 2541, น. 12 – 13) เมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนในระยะแรกนั้น เด็กเริ่มมองตัวเองว่าต่างจากคนอื่นเด็ก จะแหวดล้อมไปด้วยเพื่อนและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่คนอื่น ๆ มากกว่าพ่อแม่ เด็กเริ่มมองตัวเอง รู้จักวิเคราะห์ตัวเอง เมื่อมีสิ่งที่ผ่านมากระทบความรู้สึก เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักการแข่งขัน และรู้จักประนีประนอม เด็กจะรู้สถานะของคน และรู้จักความสัมพันธ์ของตนเองกับวัฒนธรรมที่เขามีส่วนเกี่ยวข้อง

Good (1973, p. 44, อ้างถึงใน จิตรา ชนะกุล, 2539, น. 12) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมด้านสังคมไว้ว่า เป็นการแสดงออกที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม หรือเป็นการแสดงออกของกลุ่มบุคคล

Page, Thomas & Marshall (1977, p. 314, อ้างถึงใน บุศรินทร์ สิริปัญญาธร, 2541, น. 11) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมด้านสังคมไว้ว่า พฤติกรรมด้านสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออก เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลที่ได้รับการควบคุม โดยองค์กรด้านสังคม หรือเป็นพฤติกรรมที่แสดงออก เพื่อพยายามมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น

Morrison and Macintyre (1975, p. 21, อ้างถึงใน ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2545, น. 23) ให้ความหมายพฤติกรรมด้านสังคมว่า เป็นพฤติกรรมที่คนเรากระทำออกไปโดยมิสาเหตุจากผู้อื่น หรือพฤติกรรมของเราเองที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น เช่น บรรยากาศการเรียนการสอนเคร่งเครียด ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดตามไปด้วย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา (2544, น. 273) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมด้านสังคมว่า พฤติกรรมด้านสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่เด็กแสดงควมมีมนุษยสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กให้เข้ากับบุคคลวัยต่างๆ ในสังคมที่เด็กเป็นสมาชิกอยู่

อริสรา โสคำภา (2551, น. 10) กล่าวว่าพฤติกรรมด้านสังคม หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมเฉพาะของแต่ละบุคคล หรือกลุ่มบุคคลในสังคมที่แสดงออก โดยอาจจะได้รับอิทธิพลจากบุคคลอื่นรอบข้าง หรือธรรมเนียมปฏิบัติแบบแผนทางสังคม

จรรยา สันตานนท์ (2553, น. 10) พัฒนาการด้านสังคมสรุปได้ว่าเป็นการแสดงออกของพฤติกรรมต่างๆที่มีความสัมพันธ์ต่อบุคคล สถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเริ่มจากการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสภาพแวดล้อมที่ใกล้ชิด สู่การปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นในสังคม สามารถปรับตัวร่วมเล่นร่วมทำงานและดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขเหมาะสมตามวัยและช่วงอายุของแต่ละบุคคล

ลักกะณา เสนอฤทธิ์ (2551, น. 8) กล่าวว่าพัฒนาการด้านสังคมเป็นการแสดงความสามารถของมนุษย์ให้สอดคล้องกับแบบแผนในการที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม เพื่อให้สังคมยอมรับ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2528, น. 220) กล่าวว่า พัฒนาการด้านสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในพฤติกรรมของมนุษย์ ให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับเพื่อเข้ากับสังคมได้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2546, น. 127) ได้กล่าวว่า พัฒนาการด้านสังคม เป็นพัฒนาการของความสามารถแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับได้ พฤติกรรมแสดงออกจะบ่งบอกให้เห็นถึง เจตคติและค่านิยมเฉพาะตนของบุคคลคนนั้น

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2550, น. 91) ได้ให้ความหมายของพัฒนาการด้านสังคมไว้ว่า พัฒนาการด้านสังคม หมายถึง ความสามารถของเด็ก ในการช่วยเหลือตนเองและสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน ปรับตัวในการเล่น หรืออยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ทำหน้าที่ตามเวลาที่มีความรับผิดชอบ รู้จักกาลเทศะ การช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน

ภรณี ศุรุรัตน์ (2523, น. 24) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบ ที่จะทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้เพียงใดนั้นมี 3 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะพฤติกรรมที่เหมาะสม เด็กจะเข้าสังคมได้ก็ต้องประพฤติตามแนวที่สังคมยอมรับ และนิยมชมชอบ ซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเอง เด็กจะต้องเข้าใจมาตรฐานและปฏิบัติให้เหมาะสม

2. บทบาทในสังคม หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียมของสังคม ซึ่งในแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน บทบาททางสังคมดังกล่าวได้แก่ บทบาทของพ่อแม่ของเด็ก ของครู ถ้าเด็กไม่เข้าใจ และไม่สามารถปฏิบัติตามบทบาทที่สังคมกำหนด เด็กคนนั้นจะมีปัญหาในการปรับตัว และอยู่ในสังคมอย่างไม่มีมีความสุข

3. เจตคติต่อสังคม หมายถึง ความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคม เด็กจะต้องรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีหน้าที่ต้องให้ความร่วมมือ และมีความรู้สึกพอใจในสังคมของตนเด็กจึงจะมีความสุข

จากความหมายของพฤติกรรมด้านสังคมที่นักการศึกษาได้ให้ไว้ สรุปได้ว่าพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น โดยมีอิทธิพลต่อกัน หรือมีปฏิริยาทางสังคมแก่กัน เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมีมนุษย์สัมพันธ์กับบุคคลอื่น การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

2.1.2 ลักษณะพฤติกรรมด้านสังคม

Hurlock (1964, pp. 237 – 239) กล่าวว่า รูปแบบของพฤติกรรมเด็กที่ปรากฏในขณะเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมีดังต่อไปนี้ คือการร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม การเป็นผู้นำ การเป็นผู้ตาม การเป็นผู้มีใจกว้างขวาง ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบแบ่งปันสิ่งของ และการ

เห็นอกเห็นใจ ซึ่งแสดงออกมาในรูปของการช่วยเหลือลอบโยน พฤติกรรมเหล่านี้มีผู้อธิบายรายละเอียดไว้ ดังนี้

Seefeldt (1980, pp. 7 – 11) ได้กล่าวถึง ลักษณะของพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ในช่วงอายุ 5 – 6 ปี ไว้ ดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมของเด็กอายุ 5 ปี เด็กวัยนี้ มีความเป็นมิตรมากขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะให้ความช่วยเหลือผู้อื่น เริ่มเข้ากลุ่มใหญ่ขึ้นจาก 2 คน เป็น 5 คน เริ่มมีเพื่อนที่ถูกใจเป็นพิเศษ ชอบเล่นละครสมมติ เล่นเลียนแบบ เล่นละครใบ้ การทะเลาะกับเพื่อนลดน้อยลง เพราะเริ่มเข้าใจและยอมรับความสำคัญของผู้อื่น เป็นระยะที่เริ่มจะมีความเห็นคล้อยตามคนอื่น และเริ่มมีความรู้สึกไม่พอใจ เมื่อเพื่อนในกลุ่มไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกลุ่ม

2. ลักษณะทางสังคมของเด็ก วัย 6 ปี เด็กเริ่มมีการประสานสัมพันธ์กับผู้อื่นดังจะเห็นได้จากลักษณะการเล่นที่เปลี่ยนไป คือ เล่นเป็นกลุ่มและมักจะเป็นเพื่อนเพศเดียวกัน ในการเล่นยังชอบแสดงเป็นตัวเด่น เล่นรุนแรงพยายามจะเป็นที่หนึ่ง ในการเล่นต้องการชนะ และถ้าหากการเล่นนั้นมีกฎเกณฑ์ที่ยากเกินความสามารถของตน ก็พยายามปรับกฎนั้นให้มาเป็นประโยชน์กับตน

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2523, น. 7 – 13) ได้จำแนกพฤติกรรมทางสังคมของเด็กในช่วง อายุ 5 ปี และ 6 ปี ดังนี้

อายุ 5 ปี มีความพอใจที่จะเล่นคนเดียวเป็นเวลานานๆ ชอบเล่นกับเพื่อน ชอบเล่นแข่งขัน และมีการร่วมทีมกัน ในการแข่งขันต้องให้ผู้ใหญ่ตัดสิน บางครั้งไม่พอใจเมื่อเห็นเด็กโตกว่าเล่นรุนแรง

อายุ 6 ปี เริ่มห่างจากผู้ใหญ่ แต่ต้องการความช่วยเหลือ และเรียกร้องคำชมเชยมักทะเลาะกับเพื่อน แต่ต้องการเพื่อนเล่น อาจจะรักเพื่อนบางคนเป็นพิเศษ หวังของเล่น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2537, น. 504 – 509) กล่าวถึงลักษณะทางสังคมของเด็กไว้ดังนี้

ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 5 ขวบ เด็กในวัยนี้ มักจะมีความเป็นมิตรให้ความร่วมมือและชอบกระทำการต่าง ๆ ให้ผู้อื่นพอใจ เริ่มที่จะชอบการมีเพื่อนฝูงเป็นกลุ่มเด็กประมาณ 2 – 5 คน และชอบมีเพื่อนสนิท เด็กวัยนี้ชอบสนุกสนานกับการแสดงบทบาทสมมุติการแสดงละคร การแสดงความขัดแย้งในกลุ่มลดน้อยลง เด็กในวัยนี้เริ่มที่จะสนใจสิ่งต่างๆ และสนใจผู้อื่นมากกว่าที่จะสนใจตนเอง นั่นคือ เด็กเริ่มลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เด็กวัยนี้เป็นวัยที่ยอมรับกฎเกณฑ์

ของกลุ่ม ซึ่งขณะเดียวกันก็จัดได้ว่า เป็นช่วงวิกฤตของเด็กบางคนที่อยู่ในกลุ่ม และไม่ยอมรับกฎเกณฑ์ของกลุ่ม

ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 6 ขวบ เด็กวัยนี้เริ่มที่จะมีการแลกเปลี่ยนของเล่นและร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ การเข้าเล่นร่วมกับเพื่อนในรายนี้นี้ มักจะเล่นกับเพศเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตามเด็กก็ยังจัดได้ว่าเป็นวัยที่ยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเขามักสนใจเกี่ยวกับตนเองและสิ่งที่ผู้อื่นทำกับเขา กิจกรรมกลุ่มได้รับความนิยมอย่างมากสำหรับเด็กวัยนี้ เด็กมักจะต้องการได้รับการยอมรับจากเพื่อนและมักแบ่งปันสิ่งของให้กับเพื่อน เมื่อต้องการให้เพื่อนยอมรับตนเอง

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2550, น. 91 – 92) กล่าวถึง ลักษณะทางสังคมของเด็กไว้ดังนี้

ลักษณะทางสังคมของเด็กวัย 5 – 6 ปี เริ่มมีการช่วยเหลือตนเอง เลือกเครื่องแต่งกายของตนเองได้และแต่งตัวเองได้ ใช้เครื่องมือเครื่องใช้ในการรับประทานอาหารได้ ทำความสะอาดร่างกายได้ เริ่มมีการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการมีคุณธรรมจริยธรรม เลือกเพื่อนของตนเองได้ช่วยเหลือผู้อื่นได้ รู้จักการให้และการรับ ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี มีมารยาทในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เล่นและทำงานร่วมกันในกลุ่มย่อยได้ เริ่มมีการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม แสดงความเคารพได้เหมาะสมกับโอกาส ทิ้งขยะให้ถูกที่ช่วยดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมรอบตัว

Mussen (1969, p. 358) ได้กล่าวว่า การร่วมมือ ในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม หมายถึง การทำกิจกรรมร่วมกันของคน 2 คน หรือมากกว่าเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายร่วมกัน เช่น ในการเล่น เกม การเล่นเกม เด็กจะเรียนรู้การเล่น และการทำงานร่วมกันกับเพื่อนคนอื่น เมื่ออายุเข้า 4 ปี และจะเล่น หรือทำงานร่วมกับเพื่อนได้เป็นเวลานานขึ้นทีละน้อย ถ้าเด็กยังมีโอกาส ในการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนมากเท่าใด เด็กก็จะเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ ในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อน ได้มากขึ้นเท่านั้น

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2528, น. 228, อ้างถึงใน Collins and Ashmors, 1970) อธิบายว่า การร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม หมายถึงการที่บุคคล 2 คน มีจุดมุ่งหมายอันเดียวกันในการกระทำต่าง ๆ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ ในทำนองเดียวกัน

Staub (1971, pp. 805 – 816) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการแบ่งปันพบว่า เด็กเพศหญิงจะตอบสนองการขอร้องของเพื่อนมากกว่าเพศชาย และเด็กชายจะแสดงพฤติกรรมแบ่งปันมากกว่า

เพศหญิง ในทำนองเดียวกัน จากงานวิจัยของ เบิร์ช และบิลส์แมน (Birch and Billman, 1986, pp. 387 - 395) แสดงให้เห็นว่าเด็กจะแสดงพฤติกรรมแบ่งปันให้เพื่อนที่คุ้นเคยมากกว่าคนที่คุ้นเคยน้อยกว่า

Nancy and Michael (1979, pp. 356 - 363) ได้กล่าวว่า การแบ่งปันเป็นการให้หรือยอมให้คนอื่นใช้ของที่ตนเคยเป็นเจ้าของมาก่อนได้ชั่วคราวการช่วยเหลือเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคม

Nancy and Michael (1979, pp. 356 - 363) ได้กล่าวว่า การช่วยเหลือเป็นการพยายามที่จะช่วยบรรเทาความต้องการที่ไม่ใช่ทางอารมณ์กับผู้อื่น เช่น ช่วยผู้อื่น โดยการให้ข้อมูลช่วยผู้อื่นทำงานหรือเสนอสิ่งของที่ตนไม่เคยเป็นเจ้าของมาก่อน

Bee (1985, pp. 396 - 401) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมการช่วยเหลือเพื่อนของเด็กปฐมวัยว่า เป็นการแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเชิงบวก ซึ่งอายุ 2 - 3 ปี จะมีชนิดของการปฏิสัมพันธ์เชิงบวกด้วยการให้ เช่น เด็กจะเสนอให้ความช่วยเหลือหรือให้ของเล่นหรือพยายามปลอบใจเด็กคนที่ได้รับบาดเจ็บ เด็กจะทำตามคำขอร้อง หรือคำแนะนำของเพื่อนมากกว่า เด็กคนอื่น ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ทั้งในครอบครัว และบุคคลอื่น ๆ รวมทั้งเพื่อน ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การช่วยเหลือเป็น การพยายามที่จะช่วยบรรเทาความต้องการ ใช้คำพูดและหรือแสดงท่าทาง เช่น ปลอบใจเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บ ให้สิ่งของที่ตนไม่เคยเป็นเจ้าของมาก่อน หรือช่วยเหลือเพื่อนทำงาน เป็นต้น

อริสรา โสคำภา (2551, น. 17) ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมที่เด็กแสดงออกนั้นเป็นการแสดงความรู้สึก เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้าใจถึงความต้องการของตนเอง ทั้งการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มการช่วยเหลือและการแบ่งปัน ลักษณะที่กล่าวมานี้ สามารถแสดงออกมาได้มากน้อยแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับช่วงอายุ การทำกิจกรรมร่วมกัน และการยอมรับของกลุ่มเพื่อน และบุคคลที่อยู่รอบตัวเด็ก ซึ่งเด็กจะแสดงพฤติกรรมด้านบวกเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่ทำกิจกรรมร่วมกันกับกลุ่มเพื่อน

จากการศึกษา เอกสารเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของเด็กสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะพฤติกรรมด้านสังคมหมายถึงพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงความรู้สึกการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ด้วยการแสดงออกถึงความร่วมมือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน ในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้อื่นและสังคมยอมรับความรู้สึกของตนเอง

2.1.3 ทฤษฎีพัฒนาการด้านสังคม

พัฒนาการด้านสังคมของเด็กนั้น มีความสำคัญและจำเป็นที่บุคคลในสังคมนั้นต้องเรียนรู้ เพื่อการปรับตนเองให้ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และการที่เด็กจะมีชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข จำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีแบบแผนตามลำดับ ขึ้นอยู่กับอายุและประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ในแต่ละช่วงอายุ ซึ่ง อิริคสัน (Erikson) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะพัฒนาการในช่วงวัยของบุคคลว่า ในแต่ละช่วงวัยของชีวิตนั้นมีงานประจำ ซึ่งเป็นงานที่เด็กแต่ละคนควรจะทำได้ในช่วงนั้น ๆ ซึ่งถ้าบุคคลใดไม่ประสบผลสำเร็จในงานนั้น จะมีผลต่อการปรับตัว โดยพัฒนาการทางสังคมของเด็กนั้นเป็นไปตามขั้นตอนและสอดคล้องกันตามทฤษฎีต่อไปนี้

2.1.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการด้านสังคมของฮาวิกเฮอ์ส (Havighurst's Theory of Development)

ฮาวิกเฮอ์ส (Havighurst) ได้รับอิทธิพลแนวความคิดจากอิริคสัน (Erikson) เกี่ยวกับลักษณะของพัฒนาการแต่ละช่วงวัยของบุคคล โดยเขาอธิบายว่า ในแต่ละช่วงวัยของชีวิตนั้นเป็นงานประจำวัน เป็นงานที่เด็กแต่ละคนควรจะได้ทำในช่วงนั้น ๆ ถ้าบุคคลใดไม่ประสบผลสำเร็จในงานนั้น จะมีผลต่อการปรับตัว ฮาวิกเฮอ์ส แบ่งงานที่แสดงถึงพัฒนาการทางสังคมในวัยทารกและวัยเด็กปฐมวัยออกเป็น 3 ประการ คือ

ประการที่ 1 เด็กสามารถมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความจริงทางสังคมและทางกายภาพ ซึ่งหมายถึง การที่เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น พ่อแม่ โรงเรียน ครู และสิ่งต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องด้วย

ประการที่ 2 เด็กสามารถที่จะเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับ พี่น้อง และ บุคคลอื่นๆ รวมทั้งชอบเลียนแบบบุคคลอื่น

ประการที่ 3 เด็กสามารถที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ถูกกับสิ่งที่ผิดและเริ่มมีพัฒนาการทางจริยธรรม (พรรณี เจนคติ, 2538, น. 77- 78)

2.1.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอิริคสัน (Erikson's Theory of Development)

Erikson (อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2545, น. 46) กล่าวว่า บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กที่ประสบความพึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่าง ๆ ของแต่ละวัย ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองเต็มที่ ก็จะมีบุคลิกภาพดีและพร้อมที่จะ

พัฒนาขั้นต่อไป อิริคสันได้แบ่งระยะพัฒนาการทางสังคมไว้ 8 ระยะ แต่สำหรับเด็กปฐมวัยที่เกี่ยวข้องมี 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ความไว้วางใจ - ความไม่ไว้วางใจ (Trust Versus Mistrust) เกิดขึ้นในวัยทารก อิริคสัน ถือว่าเป็นรากฐานที่สำคัญของพัฒนาการในวัยต่อไป เด็กทารกจำเป็นต้องมีผู้เลี้ยงดู เพราะช่วยตนเองไม่ได้ ผู้เลี้ยงดูจะต้องเอาใจใส่เด็ก ถึงเวลาให้นมก็ควรจะให้และปลดเปลื้องความเดือดร้อน ไม่สบายของทารก อันเนื่องมาจากการขับถ่าย เป็นต้น ผู้เลี้ยงดูจะต้องสนองความต้องการของเด็กอย่างสม่ำเสมอ เพราะเด็กมีความหวังว่าเวลาหิวจะมีคนมาให้กิน เวลาที่ผ้าอ้อมเปียกจะมีคนมาเปลี่ยนให้ เด็กจะอยู่ด้วยความหวังว่า พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูจะมาช่วยสนองความต้องการของตนแล้ว เด็กยังเชื่อในตนเองว่า มีความสามารถที่จะใช้อวัยวะของตนเองช่วยตนเอง เป็นต้นว่า สามารถจะหาหัวนมและคว่ำมาดูดได้ อิริคสัน กล่าวว่า ความไว้วางใจเป็นรากฐานที่สำคัญของพัฒนาการทางบุคลิกภาพ เด็กที่ขาดความไว้วางใจจะกลายเป็นคนที่ก้าวร้าวตีตัวออกจากสิ่งแวดล้อม

ขั้นที่ 2 ความเป็นตัวของตัวเองอย่างอิสระ-ความสงสัยไม่แน่ใจในตัวเอง (Autonomy Versus and Doubt or Shame) อยู่ในวัย 2 – 3 ปี วัยนี้เป็นวัยที่เริ่มเดินได้ สามารถที่จะพูดได้ และความเจริญเติบโตของร่างกายช่วยให้เด็กมีอิสระ พึ่งตนเองได้ และมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรับสิ่งของต่างๆ เพื่อต้องการสำรวจว่าคืออะไร เด็กอยากมีอิสระเป็นตัวของตัวเองฉะนั้นเด็กวัยนี้ จะต้องเรียนรู้พฤติกรรมหลายอย่างที่กำหนดโดยสังคม พ่อ แม่ และ ผู้เลี้ยงดู จำเป็นจะต้องรักษาสมดุล ช่วยเด็กให้เป็นอิสระ โดยต้องเป็นผู้ที่รู้จักใช้คำพูดอธิบายให้เด็กเข้าใจ ว่าสิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนทำไม่ได้ พยายามเลี่ยงการดุเด็กเวลาที่ทำสิ่งไม่ถูกต้อง แต่บางครั้งจำเป็นต้องปล่อยให้เด็กมีความอาย (Shame) และการสงสัยตัวเองว่าทำไม่ถูก (Doubt) เพราะเป็นสิ่งสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา เพราะว่าทุกคนควรจะต้องมีความละเอียดใจ ไม่กล้าทำสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับด้วย อย่างไรก็ตาม พ่อ แม่ ควรจะเน้นที่การให้โอกาสเด็กพึ่งตนเอง มีความเป็นอิสระทำอะไรด้วยตนเองมากกว่าการมีความรู้สึกอาย และสงสัยในตนเอง

ขั้นที่ 3 การเป็นผู้คิดริเริ่ม - การรู้สึกผิด (Initiative Versus Guilt) วัยเด็กอายุประมาณ 3 – 5 ปี อิริคสัน เรียกวัยนี้ว่า เป็นวัยที่เด็กมีความคิดริเริ่มอยากจะทำอะไรด้วยตนเองจากจินตนาการของตนเอง การเล่นสำคัญมากสำหรับวัยนี้ เพราะเด็กจะได้ทดลองทำสิ่งต่าง ๆ จะสนุกจากการสมมติของต่าง ๆ เป็นของจริง เช่น อาจจะใช้สิ่งกระดาษเป็นรถยนต์ ขับรถยนต์เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม เด็กก็พยายามที่จะเป็นอิสระพึ่งตนเอง อยากจะทำอะไรเองไม่ฟังผู้ใหญ่ เป็นวัยที่เด็ก

จะเลียนแบบจากผู้ใหญ่ ทั้งด้านการพูด และการกระทำ อิริคสันอธิบายการรู้สึกผิด (Guilt) เหมือนกับพรอยด์ คือ เน้น Resolution และ Oedipal Complex ดังที่ได้อธิบายมาแล้ว ดังนั้น เด็กชายวัยนี้ต้องการทำอะไรเหมือนพ่อ เด็กหญิงอยากจะทำอะไรเหมือนแม่ เด็กบางคนอาจทำงานซ้ำเสร็จซ้ำ แต่เมื่อเสร็จแล้วก็ เป็นสิ่งที่สมบูรณ์เรียบร้อยและถูกต้อง เด็กบางคนอาจจะเรียนไม่เก่ง แต่เล่นกีฬาเก่ง เป็นต้น การช่วยเหลือแบบนี้จะช่วยทำให้เด็กไม่มีปมด้อย และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ไม่เกลียดตนเองและไม่มีปมด้อย

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะทำกิจกรรมอยู่เสมอ – ความรู้สึกด้อย (Industry Versus Inferiority) อิริคสัน ใช้คำว่า Industry กับเด็กอายุประมาณ 6 – 12 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านร่างกาย อยู่ในขั้นที่มีความต้องการที่จะทำอะไรอยู่เสมอไม่เคยว่างหรืออยู่เฉยๆ แม้ว่าเด็กที่เจริญเติบโตในวัฒนธรรมที่ไม่มีการศึกษาในโรงเรียนทั่วโลกก็พบว่า เด็กในวัยนี้ เป็นวัยที่จะเริ่มฝึกหัดอาชีพ สำหรับสังคมที่มีการศึกษาในโรงเรียน เด็กก็จะอยู่ในความพยายามอย่างมาก ผู้ใหญ่จะต้องพยายามช่วยให้เด็กได้รับสัมฤทธิ์ผล ให้เขารู้ว่าจะต้องมีประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เขาคิดว่าคนเราเก่ง มีความสามารถทำอะไรก็ได้ เพื่อจะไม่ให้เกิดปมด้อย มีส่วนช่วยให้เด็กที่โชคไม่ดีที่ทำงานซ้ำ สู้คนอื่นไม่ได้ โดยพยายามหาสิ่งที่เด็กคนนั้นทำได้ดีกว่าเด็กคนอื่น และนอกจากชี้ให้เขาเห็นความสามารถพิเศษของเขา และประกาศให้คนอื่นเห็นด้วย เช่น เด็กบางคนอาจจะทำงานซ้ำเสร็จซ้ำแต่เมื่อเสร็จแล้วเป็นผลงานที่มีความถูกต้องสมบูรณ์ เด็กบางคนเรียนไม่เก่ง แต่ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้มือได้ดี หรือเล่นกีฬาเก่งการช่วยเหลือแบบนี้จะช่วยทำให้เด็กไม่มีปมด้อย และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง

2.1.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ด้านสังคม (Social Learning Theory)

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2550, น. 65 – 66) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้น มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้ โดยการให้ตัวแบบ โดยผู้เรียนจะทำการลอกเลียนแบบจากตัวแบบการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกต การตอบสนอง และปฏิกิริยาต่าง ๆ ของตัวแบบสภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ ซึ่งกระบวนการต่าง ๆ ของการเลียนแบบของเด็กประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กสังเกตตัวแบบและตัวแบบนั้น ดึงดูดให้เด็กสนใจที่เลียนแบบควรเป็นพฤติกรรมง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้ คือ กระบวนการบันทึกหรือเก็บเป็นความจำ การที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำ ในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำ ทั้งนี้ เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการกระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่น ๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ และในลักษณะของภาษา และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาเชื่อมโยงและต่อมาจะการใช้การเรียนรู้ มีเทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำ คือ การท่องจำ การทบทวน หรือการฝึกหัดคิดและการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกัน เหตุการณ์ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออก คือ การแสดงผลการเรียนรู้ด้วยการกระทำ คือการที่เด็กมีผลสำเร็จ ในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ เด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมา เป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อ ความรู้สึก ด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้น เด็กจำเป็นจะต้องลองทำหลายๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการ เพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย สิ่งนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เด็กที่มีอายุมากกว่า จะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและสามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อย

4. กระบวนการจูงใจ คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็ก เพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบ ตัวแบบที่จะมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง จากการเลียนแบบ ตัวแบบที่มาจากบุคคลที่เป็นเพศเดียวกันกับเด็กมากกว่า จะเป็นเพศตรงข้ามกัน จากการเลียนแบบ ตัวแบบที่เป็นรางวัล เช่น เงินทอง ชื่อเสียง สถานภาพทางเศรษฐกิจสูง จากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกลงโทษ มีแนวโน้มที่จะไม่นำมาเลียนแบบ และจากการที่เด็กได้รับอิทธิพลจากตัวแบบ ที่มีความคล้ายคลึงกันกับเด็ก ได้แก่ อายุ หรือสถานภาพทางสังคม

พฤติกรรมในการทำตามหรือเลียนแบบ จะเกิดขึ้นโดยผ่าน 3 กระบวนการ คือการเฝ้า การเสริมแรง และการประเมิน ดังกล่าวต่อไปนี้

1. การเร้าทางสังคม การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคม พฤติกรรมทางสังคมที่แสดงออกเกิดจากการเร้าทางสังคมทั้งสิ้น เช่น เร้าให้กระตือรือร้น เร้าให้เกิดการเอาอย่าง หรือเร้าให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เป็นต้น สิ่งเร้าทางสังคม หมายถึง “บุคคล” ที่มีอิทธิพล ซึ่ง “เพียงแต่บุคคลอื่นปรากฏกายเท่านั้นจะมีผลต่อพฤติกรรมของสังคม”

Robert Zajone ผู้สร้างทฤษฎีการเร้าทางสังคม กล่าวว่า ถ้างานง่ายเป็นสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วอย่างดี บุคคลจะทำหน้าที่ได้เร็วและดีขึ้น แต่ถ้าเป็นงานยากหรือซับซ้อนหรือไม่คุ้นเคย ซึ่งปกติบุคคลจะทำผิดได้ง่ายอยู่แล้ว เมื่อมีคนอื่นอยู่ด้วยจะทำให้งานนั้นดูเหมือนยากและทำผิดบ่อยขึ้น

2. การเสริมแรงทางสังคม พฤติกรรมทางสังคม เกิดจากการเร้าโดยบุคคลอื่นที่เข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากการเร้าแล้วการเสริมแรงทางสังคมก็มีความสำคัญมากในการแสดงถึงอิทธิพลของผู้อื่นที่มีต่อเรา กล่าวคือ “มนุษย์” จะเป็นผู้เสริมแรงทางสังคม ด้วยการให้รางวัลต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม แรงเสริม แบ่งเป็นแรงเสริมปฐมภูมิ และแรงเสริมทุติยภูมิ

แรงเสริมปฐมภูมิ เป็นแรงเสริมที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต อันได้แก่ปัจจัย 4 หรือ สิ่งที่จะนำมาซึ่งปัจจัย 4 คือ เงิน

แรงเสริมทุติยภูมิ เช่น การที่บุคคลให้การยอมรับ ทักทาย ให้ความสนใจ หรือการให้ความสำคัญการเสริมแรงนอกจากวิธีที่บุคคลอื่นกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมแล้ว การเสริมแรงยังให้ในลักษณะกระตุ้นให้หลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือเป็นการช่วยปรับพฤติกรรมทางสังคม เช่น การตัดสิทธิพิเศษ หรือการจำกัดผลที่ควรได้ให้มีจำนวนน้อยลง

การเสริมแรงทางภาษาทั้งภาษาพูดและภาษากายถือได้ว่า เป็นการเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพมาก คือการกล่าวคำ “ยกย่อง” หรือแสดงอาการ “ยกย่อง” เช่น ยิ้ม พยักหน้า โอบไหล่ หรือประสานสายตา เป็นต้น ในการทดลองกับเด็กวัยก่อนเรียนที่กำลังหยอดลูกหินอยู่ เมื่อผู้ใหม่แปลกหน้าให้เสริมแรงทางภาษา เช่น “เก่งจัง เยี่ยมมากเลย” จะมีอิทธิพลให้เด็กตอบสนอง คือ พยายามและพอใจ มากกว่าการเสริมแรงทางภาษาจากพ่อแม่ ที่เป็นเช่นนี้เพราะพ่อแม่ให้ความสนใจและรักลูกมาก และเสริมแรงทางภาษามาโดยตลอด ทำให้ประสิทธิภาพของการเสริมแรงทางภาษาด้อยลง

3. การประเมินผลทางสังคม การแสดงพฤติกรรมทางสังคม เป็นการกระทำที่มีการตัดสินใจด้วยการหาข้อมูลทุกครั้ง บุคคลรอบข้างคือแหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมนุษย์ จะใช้การสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นเมื่อตนเกิดความไม่แน่ใจว่าควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรออกมา

เฟสติงเจอร์ (Festinger, 1954) ผู้เสนอทฤษฎีเปรียบเทียบทางสังคม กล่าวว่า “เมื่อบุคคลเกิดความไม่แน่ใจ เกี่ยวกับความคิดเห็นและการตัดสินใจของตนเอง บุคคลจะมองหาผู้อื่นเพื่อหาข้อมูล นอกจากนี้ พฤติกรรมการตอบสนองของผู้อื่นจะเป็นเครื่องชี้แนะพฤติกรรมการตอบสนองของบุคคล” ซึ่งบุคคลจะเลือกแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่ให้ผลลัพธ์ทางสังคมสูงกว่าและให้ประโยชน์มากกว่า

2.1.5 ความสำคัญของการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม

กระทรวงศึกษาธิการ (2541, น. 36-38) ในการเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็ก ประเด็นสำคัญอย่างหนึ่งคือ ความเข้าใจถึงขั้นของพัฒนาการตามวัย และพัฒนาการของเด็กแต่ละคน เด็กในวัยประถมศึกษาซึ่งเป็นเด็กที่มีอายุระหว่าง 6-12 ปีนั้น เป็นวัยที่เด็กมีพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งรวมถึงพัฒนาการทางด้านสังคมด้วย โดยที่เด็กจะมีการพบปะกันทางสังคมมากขึ้น เด็กจะใช้เวลามากอยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่พ่อแม่ มากขึ้น ถึงแม้ว่าพ่อแม่ จะมีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูเด็กก็ตาม บุคคลอื่นก็มีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูเด็กพอ ๆ กับพ่อแม่

เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่สำคัญในการเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ที่จะสามารถรับผิดชอบตนเองได้ เช่น เริ่มเรียนรู้ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น การให้ความเป็นเพื่อนกับบุคคลอื่น เป็นต้น สังคมของเด็กวัยนี้จะเริ่มอยู่กับกลุ่มและกับเพื่อนวัยเดียวกัน เด็กจะเริ่มเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น เริ่มเรียนรู้มารยาททางสังคมและนิสัยเหมือนเด็กเล็ก ๆ ที่จะเริ่มลดลง

2.1.6 การเสริมสร้างพัฒนาการด้านสังคม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2544 ข, น. 31 – 36) การเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็ก เป็นการพัฒนาพฤติกรรมใหม่ให้เกิดขึ้นกับเด็กอาจทำได้ ดังนี้

1. การปรับพฤติกรรมของเด็กต้องให้เด็กค่อยๆ ปรับพฤติกรรมทีละน้อยด้วยการเสริมแรง เช่น ให้การเสริมแรงเวลาที่เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม หรือเมื่อเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ
2. การพัฒนาพฤติกรรมโดยให้ตัวแบบที่ดี การให้เด็กเห็นตัวอย่างที่ดีจะช่วยให้เด็กเลียนแบบตาม เด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้ที่เด็กชื่นชม เช่น พ่อแม่ ครู ญาติ พี่น้อง นักกีฬานักวิ่ง ตัวละครในนิทานและผู้มีชื่อเสียง
3. การให้สัญญาเตือนพฤติกรรม โดยการแสดงออกด้วยวาจาหรือท่าทางว่าเด็กควรทำหรือไม่ด้วยคำพูดหรือการพยักหน้า เป็นการให้สัญญาเตือนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก่อนที่เด็กจะทำอะไรลงไป จะดีกว่าการติเตียนเมื่อเด็กทำอะไรผิดลงไปแล้ว

สุขุมาล เกษมสุข (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2547, น. 82 – 83) ได้เสนอแนวทางในการเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมให้เด็กไว้ว่า ความสัมพันธ์อันอบอุ่นของคน ในครอบครัวและการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางสังคมกับบุคคลต่างๆ นอกครอบครัวและจากสถานการณ์สิ่งแวดล้อมอื่น ๆ จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมที่ดี การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กทำได้ ดังนี้

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีความรัก ความเมตตาต่อกัน เข้าใจกันมีน้ำใจต่อกัน ช่วยเหลือกัน บิดามารดา ต้องเป็นตัวอย่างของลูกและเป็นผู้สร้างบรรยากาศที่ดีดังกล่าวในหมู่สมาชิกของครอบครัว จะช่วยให้เด็กเรียนรู้การสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

2. ฝึกมารยาททางสังคมให้แก่เด็ก เช่น การไหว้ การทำความเคารพผู้ใหญ่ การเป็นคนยิ้มแย้มแจ่มใส การรู้จักขอบคุณ ขอโทษ การมีมารยาทในการรับประทานอาหาร การใช้คำพูด การรู้จักรอคอยเข้าแถว การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การมีมารยาทที่ดี จะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น

3. ปลูกฝังคุณลักษณะที่ดี เพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เช่น ความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย การให้ความร่วมมือ การให้เกียรติผู้อื่น การรู้แพ้รู้ชนะ รู้ถอย เป็นต้น

4. ให้โอกาสเด็กได้มีประสบการณ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น ๆ เช่น ให้เด็กได้เล่นได้คบหากับเพื่อน ๆ ในละแวกบ้าน ทั้งเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ พาลูกไปเข้าสังคมของผู้ใหญ่บ้าง ทั้งในหมู่เครือญาติและเพื่อน ๆ ของบิดามารดา โดยบิดามารดา จะคอยดูแลแนะนำให้ลูกรู้จักเลือกคบเพื่อนที่ดี รู้จักการวางตัว การสมาคมและการสร้างมิตรภาพกับบุคคลในระดับต่าง ๆ

2.1.7 การวัดพฤติกรรม

การประเมินพฤติกรรมหรือการกระทำ โดยทั่วไปเป็นไปตามกรอบแนวคิด KAP หรือ AP ซึ่งมักกำหนดให้ พฤติกรรม เป็นตัวแปรตาม พึงระลึกว่า ความรู้และทัศนคติหรือความเชื่อ เข้ากับพฤติกรรม มาจากข้อมูลที่เก็บ ณ ช่วงเวลาเดียวกัน สามารถนำมาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างกันได้ แต่หากนำพฤติกรรมไปเชื่อมโยงกับสภาวะสุขภาพโดยเฉพาะโรคเรื้อรังจะมีจุดอ่อน เนื่องจากต้องสังมพฤติกรรมมาระยะหนึ่งจึงจะส่งผลต่อสภาวะสุขภาพ ขณะที่คำตอบพฤติกรรมที่ได้อาจเพิ่งปรับเปลี่ยนเมื่อไม่นานมานี้ คือมีปัญหาสุขภาพก่อนจึงปรับพฤติกรรมตามมา สภาวะสุขภาพจึงหล่อหลอมให้เกิดการปรับพฤติกรรมได้ (เพ็ญแข ลากยิ่ง, 2555)

2.1.7.1 วิธีการเก็บข้อมูลพฤติกรรม

1) การสังเกต (Observation) มักใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพอาจเป็นแบบที่ผู้สังเกตมีหรือไม่มีส่วนร่วมกับสถานการณ์ที่ศึกษา โดยผู้ให้ข้อมูลอาจรู้หรือไม่รู้ตัว อาจบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหวของผู้ให้ข้อมูลแล้วนำมาก็เป็นการสังเกตรูปแบบหนึ่ง ในการศึกษาเชิงปริมาณมักมีแบบบันทึกข้อมูล (เช่น checklist ว่า ทำ/ไม่ทำ มี/ไม่) โดยทั่วไป มักใช้ร่วมกับวิธี/ข้อมูลชุดอื่น ๆ เช่น สังเกตว่า แปรงฟันตามขวาง สามารถนำไปใช้ประกอบหรืออธิบาย สภาวะเหงือกกรันหรือคอฟันสึกได้ (แม้ว่า แปรงถูกวิธี ก็อาจมีคอฟันสึกได้ หากเดิมแปรงฟันตามขวางแล้วเพิ่งเปลี่ยนมาแปรงถูกวิธี เมื่อไม่นานมานี้)

2) แบบสังเกต (Observation Form) คือ เครื่องมือที่ใช้ประกอบการสังเกต เป็นชุดของพฤติกรรมที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา แบบสังเกตมีหลายชนิด เช่น ระเบียบพฤติกรรม แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และแบบจัดอันดับคุณภาพ (Rating Scale) การสังเกตเป็นวิธีการซึ่งใช้ประสาทสัมผัสของผู้สังเกต โดยเฉพาะตา และหู เพื่อติดตามศึกษาพฤติกรรมที่บุคคลที่แสดงออกได้ทุกด้าน แบบสังเกตเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผู้วิจัยสามารถใช้ได้ตลอดเวลา (บุญธรรม กิจปริดาภิรุต, 2553, น. 81-156, พิสนุ พงศ์ศรี, 2552, น. 123-136, สมนึก ภัททิยธานี, 2551, น. 32-72, ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, น. 21-32)

2.1.7.2 หลักการสร้างแบบสังเกต

ในการสร้างแบบสังเกตนั้นประเด็นในการสังเกตจะถูกสร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดทฤษฎีของตัวแปรที่ต้องการสังเกตหรือต้องการวัด โดยแบบสังเกตจะมีหลักในการสร้างดังต่อไปนี้

1) ศึกษาพฤติกรรมที่จะสังเกต โดยการศึกษาพฤติกรรมย่อยที่ต้องการสังเกตให้ชัดเจนว่ามีกี่พฤติกรรมอะไรบ้าง โดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่จะสังเกต/วัด แล้วสรุปเป็นนิยามตัวแปรในเชิงปฏิบัติการ

2) นิยาม หรือให้ความหมายพฤติกรรมย่อยเหล่านั้น ซึ่งเป็นการนิยามแบบวัดได้เป็นพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น การเข้าห้องเรียนตรงเวลา

3) เขียนโครงร่างพฤติกรรมย่อยและส่วนประกอบของแบบสังเกตและกำหนดว่าจะเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ

4) ตรวจสอบแบบสังเกตด้านความเที่ยงตรงด้วยตนเองและผู้เชี่ยวชาญ และนำผลที่ได้ มาปรับปรุงแก้ไข

5) ทดลองใช้เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยการนำแบบสังเกตไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง หรือกลุ่มที่จะนำแบบสังเกตไปใช้จริงและนำมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น

6) ปรับปรุงแก้ไข พิมพ์แบบสังเกตฉบับจริง แล้วนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

แบบสังเกตที่นิยมใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมี 3 แบบ ได้แก่ แบบระเบียบพฤติกรรม ลักษณะเป็นแบบฟอร์มสำหรับบันทึกพฤติกรรม โดยเขียนบันทึกพฤติกรรมที่บุคคลนั้นแสดงออกเป็นข้อความบรรยาย มักใช้ในการสังเกตพฤติกรรมที่ไม่ให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว แบบมาตราประเมินค่า หรือแบบจัดอันดับคุณภาพลักษณะเป็นแบบฟอร์มกำหนดรายการพฤติกรรมที่จะสังเกต โดยให้ทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนนในการประเมินพฤติกรรมแต่ละรายการที่สังเกต และแบบสำรวจรายการ ลักษณะเป็นแบบฟอร์มกำหนดรายการพฤติกรรมที่จะสังเกต โดยให้ทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่อง เพื่อบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตพบแล้วและควรบันทึกซ้ำหลายครั้ง โดยแบบสังเกตมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด ดังนี้

ข้อดี

1. แบบสังเกตสามารถเป็นเครื่องมือที่ใช้ติดตามศึกษาพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาได้ทุกด้าน
2. แบบสังเกตเป็นเครื่องมือที่ใช้ได้สะดวก ใช้ได้ทุกเวลา และใช้ได้ทุกสถานที่
3. แบบสังเกตใช้สังเกตพฤติกรรมของบุคคล ทุกเพศ ทุกวัย โดยไม่ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา

ข้อจำกัด

1. พฤติกรรมหลายอย่างสังเกตได้ยาก และต้องสังเกตหลายครั้ง ทำให้เสียเวลาสังเกตนาน
2. ถ้าผู้สังเกตขาดความพร้อม และทักษะในการสังเกต จะทำให้การบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตเป็นข้อมูลที่ไม่มีประโยชน์หรือมีความผิดพลาด
3. ผู้สังเกตอาจมีความลำเอียงหรืออคติต่อผู้ถูกสังเกตบางคน ทำให้ได้ข้อมูลที่บันทึกลงใน แบบสังเกตบิดเบือนทำให้การแปลผลการสังเกตคลาดเคลื่อน
4. ถ้าผู้ถูกสังเกตรู้ตัว จะเกิดการระวังตัวและปิดบังพฤติกรรมที่แท้จริง

แบบสังเกตได้ถูกนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านพุทธิพิสัยหรือด้านปัญญา เป็นการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกถึงความรู้ ความคิดออกมาทางการพูดและการเขียน ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเกตได้ด้านจิตพิสัยหรือด้านความรู้สึกล้วนจนคุณธรรมซึ่งบุคคลจะแสดงออกมาทางการพูดและแสดงออกทางการประพฤติปฏิบัติจนทำให้ผู้วิจัยรับรู้ได้ด้วยการสังเกต และด้านทักษะพิสัยหรือด้านการปฏิบัติ ซึ่งบุคคลจะต้องลงมือปฏิบัติหรือมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานและกิจกรรม ผู้วิจัยจึงสามารถติดตามสังเกตความสามารถในการปฏิบัติของบุคคลนั้นได้ และผู้วิจัยจะพิจารณาคุณภาพของผลงาน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ทฤษฎีพัฒนาการด้านสังคมของแอดเลอร์ ข้อแรกคือการเข้าร่วมสังคม ในการเข้าสังคมเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมของเด็กที่มีผลในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนั้น เฮอร์ลอค กล่าวว่า รูปแบบของพฤติกรรมเด็กที่ปรากฏในขณะที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนคือการร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบแบ่งปันสิ่งของ สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ กล่าวว่า เมื่อเด็กเริ่มมีการอยู่ร่วมกับผู้อื่น จะรู้จักการให้และการรับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบของพฤติกรรมที่เด็กจะต้องแสดงออกเมื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ 3 ข้อคือ การร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน ในการเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมของเด็กนั้น มีหลายวิธี ที่สามารถมีส่วนช่วยในการพัฒนาและส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็กได้ อาทิเช่น การจัดสภาพแวดล้อม ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ต่างๆ ให้นักเรียนเกิดความร่วมมือ มีกิจกรรมที่ทำร่วมกัน รวมไปถึงการชมเชย ให้รางวัล เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมให้ตัวแบบที่ดี เด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้ที่เด็กชื่นชม เช่น พ่อแม่ ครู ญาติ พี่น้อง นักกีฬานักร้อง ตัวละครในนิทาน ซึ่งวิธีเหล่านี้ สามารถสร้างพฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

2.2 เกมพีเคชั่น

2.2.1 ความหมายของเกมพีเคชั่น

ฐาตุร บุญสาร (2560) กล่าวว่า เกมพีเคชั่นคือการนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกมมีความสนุกดึงดูดใจและน่าสนใจ มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุฑามาศ มีสุข (2558) สรุปความหมายของเกมพีเคชั่นไว้ว่า การประยุกต์รูปแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ทำให้การทำงานเกิดความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวว่า เกมพีเคชั่น เป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

สุนธา ทองรักษ์ (2558) อธิบายว่า เกมพีเคชั่น หมายถึง การนำองค์ประกอบทั่วไปของเกมไปประยุกต์กับกิจกรรมต่างๆ

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ให้ความหมายของเกมพีเคชั่นไว้ว่า กุศโลบายในการดำเนินธุรกิจโดยนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาประยุกต์เข้ากับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดประสบการณ์เหมือนกับการเล่นเกม และมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ

วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง (2556) กล่าวว่าเกมพีเคชั่นเป็นการนำรูปแบบ กลไกหรือวิธีคิดแบบในเกมมาประยุกต์ใช้ในสิ่งที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ความน่าใช้ น่าติดตามให้กับผู้ใช้งาน

Kapp (2012) อธิบายความหมายของเกมพีเคชั่นไว้ว่า การใช้กลไก สุนทรียศาสตร์ และแนวคิดของเกม มาจูงใจให้บุคคลเกิดการกระทำ ส่งเสริมการเรียนรู้ และแก้ปัญหาต่าง ๆ

Zicher mann (2015) ให้คำนิยามของเกมพีเคชั่นว่า กระบวนการใช้แนวคิดของเกมและกลไกเกี่ยวกับเกมในการกระตุ้นผู้ฟังและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

Lee (2011) ให้ความหมายของเกมพีเคชั่นว่า การใช้กลศาสตร์ของเกม พลวัตของเกม และโครงร่างเกี่ยวกับเกม เพื่อส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

จากคำจำกัดความของเกมพีเคชั่นดังกล่าวมาข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า เกมพีเคชั่น คือ กระบวนการในกิจกรรมต่าง ๆ ที่นำแนวคิดเกี่ยวกับเกม เช่น กลไกของเกม องค์ประกอบของเกมมาประยุกต์เป็นกลวิธีที่จะจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังได้ เมื่อนำมาใช้ในทางการศึกษา เกมพีเคชั่นซึ่งเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้จูงใจในการเรียนได้ (Glover, 2013) จึงมีบทบาทที่จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้มากขึ้น ทั้งนี้ เนื่องมาจากเกมพีเคชั่นมีเป้าหมายซึ่งแบ่งได้เป็น 3 ด้าน ดังนี้ (Lee and Hammer, 2011)

1. ด้านการรู้คิด เกมพีเคชันมีกฎกติกาที่เป็นระบบเพื่อทดสอบกลุ่มเป้าหมายผ่านการสำรวจและทดลอง ทำให้กลุ่มเป้าหมายเลือกวิธีการที่มีอย่างหลากหลายเพื่อไปสู่เป้าหมายได้เอง
2. ด้านอารมณ์ ระบบของเกมพีเคชันมีอิทธิพลต่ออารมณ์เชิงบวก เช่น การมองโลกในแง่ดี ความภูมิใจ ในทางกลับกัน เกมพีเคชันก็มีผลต่ออารมณ์เชิงลบซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงไปสู่อารมณ์เชิงบวกได้
3. ด้านสังคม กฎเกณฑ์ของเกมพีเคชันที่มีพื้นฐานมาจากเกมทำให้กลุ่มเป้าหมายต้องตัดสินใจเลือกสิ่งทีแสดงออกถึงความเป็นตัวตนเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

2.2.2 องค์ประกอบของเกมพีเคชัน

Kapp (2012, pp. 26-49) กล่าวว่า เกมพีเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตื้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม ซึ่งองค์ประกอบของเกมพีเคชัน มีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกมทีที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป
2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกติกาต่าง ๆ ให้ชัดเจน
3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน
4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝน

ให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญเพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า หัวใจสำคัญของเกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่างๆ ในเกมที่ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน กลไกของเกมมีหลายรูปแบบ เช่น แต้มสะสม (Points) ลำดับชั้น (Levels) ตารางคะแนนสูงสุด (Scoreboard) ความท้าทาย (Challenge) สินค้าเสมือน (Virtual Goods)

2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) คือ การขับเคลื่อนของเกมโดยอาศัยพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งในที่นี้หมายถึงความต้องการพื้นฐานในด้านต่างๆ เช่น ความต้องการรางวัล ตอบแทนความต้องการการยอมรับ ความต้องการแข่งขันกล่าวได้ว่า องค์ประกอบทั้ง 2 ส่วนนี้มีความสัมพันธ์กัน เช่น การที่มีแต้มสะสม ความท้าทายและสินค้าเสมือน มาช่วยเพิ่มความสนุกสนานในเกม ทำให้เกมขับเคลื่อนไปได้เพราะตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์คือ ความต้องการรางวัลตอบแทน

Kapp (2012) กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมิฟิเคชันว่าประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปแบบตามเกม เกมิฟิเคชันนำรูปแบบของเกมมาใช้สร้างระบบที่จะจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายใช้ความคิด เวลา และพลังงานเพื่อไปสู่จุดหมายที่ท้าทาย
2. กลไก องค์ประกอบต่างๆ เช่น การเลื่อนระดับ การได้รับเหรียญ การสะสมคะแนนการจำกัดเวลา ถูกนำมาใช้ในเกมอย่างหลากหลายเพื่อกระตุ้นให้เป็นไปตามกระบวนการของเกม
3. สุนทรียภาพ เกมิฟิเคชันที่มีการออกแบบที่ดีหรือมีสีสันหลากหลายจะทำให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ความงามได้
4. แนวคิดของเกม ปัจจัยสำคัญของเกมิฟิเคชัน เป็นแนวคิดที่แปลงกิจกรรมประจำวันไปสู่การแข่งขัน การร่วมมือร่วมใจ การสำรวจ การเล่าเรื่อง ฯลฯ
5. การมีส่วนร่วม เกมิฟิเคชันมีเป้าหมายหลักอยู่ที่การมีส่วนร่วมหรือการเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องของกลุ่มเป้าหมาย
6. กลุ่มเป้าหมาย อาจเป็นนักเรียน ลูกค้า หรือผู้เล่นทั่วไป ซึ่งจะถูกจูงใจให้เข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ต่อไป
7. การจูงใจให้เกิดการกระทำ ถือเป็นองค์ประกอบหลักของเกมิฟิเคชัน ในการจูงใจเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมต่างๆ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายเกินไปด้วย
8. การส่งเสริมการเรียนรู้ เกมิฟิเคชันช่วยสร้างกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้ เช่น การให้คะแนนการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม การแสดงความคิดเห็นเพื่อแก้ไขปัญหา
9. การแก้ปัญหา เกมิฟิเคชันมีส่วนช่วยจูงใจให้เกิดการแข่งขัน การช่วยเหลือและร่วมมือกันเพื่อแก้ปัญหา อันจะนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้รายละเอียดขององค์ประกอบเกมิฟิเคชันที่แตกต่างออกไปซึ่ง (Zimbrick, 2013) อธิบายว่าเกมิฟิเคชันประกอบด้วย

1. การวัด (Measurement) เป็นการวัดผลในเรื่องต่างๆ ทั้งเวลาการใช้งาน ปริมาณความสำเร็จ คุณภาพ ความสามารถ และการยอมรับจากผู้ใช้งานคนอื่น

2. พฤติกรรม (Behavior) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของเกมิฟิเคชันที่ต้องการให้ผู้ใช้งานเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ประกอบไปด้วย ความซื่อสัตย์ ความรอบรู้ คุณภาพของพฤติกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลง

3. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งสำคัญที่จะเกิดขึ้นเมื่อระบบเกมิฟิเคชันได้ตรวจสอบความรู้ความจำ สถานะการเข้าใช้งาน การได้รับสิทธิ์พิเศษ การผูกติดกับระบบ

4. กลไก (Mechanics) กลไกที่ถูกนำมาประยุกต์ในเกมิฟิเคชัน เช่น การให้คะแนน การเข้าใช้งาน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

วรวิสุทธิ ภิญโญยาง (2556) ได้อธิบายกลไกของเกมที่เป็นองค์ประกอบของแนวคิดเกมิฟิเคชัน ไว้ดังนี้

1. คะแนนสะสม (Points) เป็นการสะสมแต้มคะแนนที่ได้กำหนดไว้จากการร่วมทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความสำเร็จจากการใช้งาน

2. เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เปรียบเสมือนสิ่งที่ยังบอกถึงความพิเศษบางอย่าง ซึ่งจะได้รับสิ่งพิเศษเหล่านี้ก็ต่อเมื่อปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดไว้หรืออาจเป็นเงื่อนไขเพิ่มเติมในการได้มา

3. ระดับชั้น (Level) เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะ เนื่องจากเกมจะมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ หากสามารถเอาชนะได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจขึ้นภายในตัวเอง

4. ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับของผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันของผู้ร่วมเล่นในเกม

5. ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่จะต้องชักชวนเพื่อนรอบข้างให้มาร่วมทำกิจกรรม เพราะส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ยากเกินกว่าที่คนเดียวจะสามารถทำได้สำเร็จ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้น
3. กลุ่มเป้าหมาย
4. รางวัลจูงใจ
5. เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรม

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปแบบตามเกม
2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม
3. การมีปฏิสัมพันธ์

เมื่อนำองค์ประกอบในแนวคิดต่าง ๆ มาจัดเป็นกลุ่ม จึงอาจจำแนกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันได้ดังนี้

1. รูปแบบของเกม เกมมิฟิเคชันมีรูปแบบของการระบบของเกมมาใช้ โดยประยุกต์แนวคิดวิธีการมาเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ยิ่งขึ้น ได้แก่ การสะสมแต้มคะแนน (Score) ตารางคะแนน (Scoreboard) การเลื่อนระดับ (Level) รางวัล (Reward)

2. รางวัลจูงใจให้เกิดพฤติกรรมตามเป้าหมาย เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชันเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจโดยการกำหนดภารกิจต่าง ๆ และการสร้างความท้าทาย (Challenge) ในการทำกิจกรรมที่มีลักษณะไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา

3. เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรม รูปแบบเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกันของกลุ่มเป้าหมาย มีการวางแผนการทำงาน พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อกลุ่มเป้าหมายมีปฏิสัมพันธ์กันก็จะนำไปสู่การบ่งบอกการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมเป้าหมายได้

2.2.3 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

การนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ในกิจกรรมต่างๆ ก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย ในที่นี้ขอกล่าวถึงเฉพาะประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในทางการศึกษา ดังนี้

สุคนธา ทองรักษ์ (2558) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชันช่วยจูงใจให้บุคคลกระตือรือร้นต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำเข้าใจ และนำไปใช้ได้ นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชันยังช่วยให้การเรียนรู้สิ่งที่ยากง่ายขึ้นด้วย

Lee and Hammer (2011) กล่าวว่า ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันมีดังนี้

1. จูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. เป็นเครื่องมือของผู้สอนในการแนะแนวและให้รางวัลแก่นักเรียน

3. ทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน อันจะนำนักเรียนไปสู่การเรียนรู้
อย่างเหมาะสมได้

Jane Wolff (2012) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมฟิเคชัน ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา
2. ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์
3. ส่งเสริมทักษะทางสังคม

Horst Streck (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมฟิเคชัน ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. สร้างแรงจูงใจ
3. ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร
4. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร
5. เสริมสร้างความซื่อสัตย์

Ashley Deese (2014) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมฟิเคชัน ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด
2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

จุฑามาศ มีสุข (2558) เห็นว่าเกมฟิเคชันให้ประโยชน์ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการคิดแก้ปัญหาและพฤติกรรมมีส่วนร่วม
ในชั้นเรียน

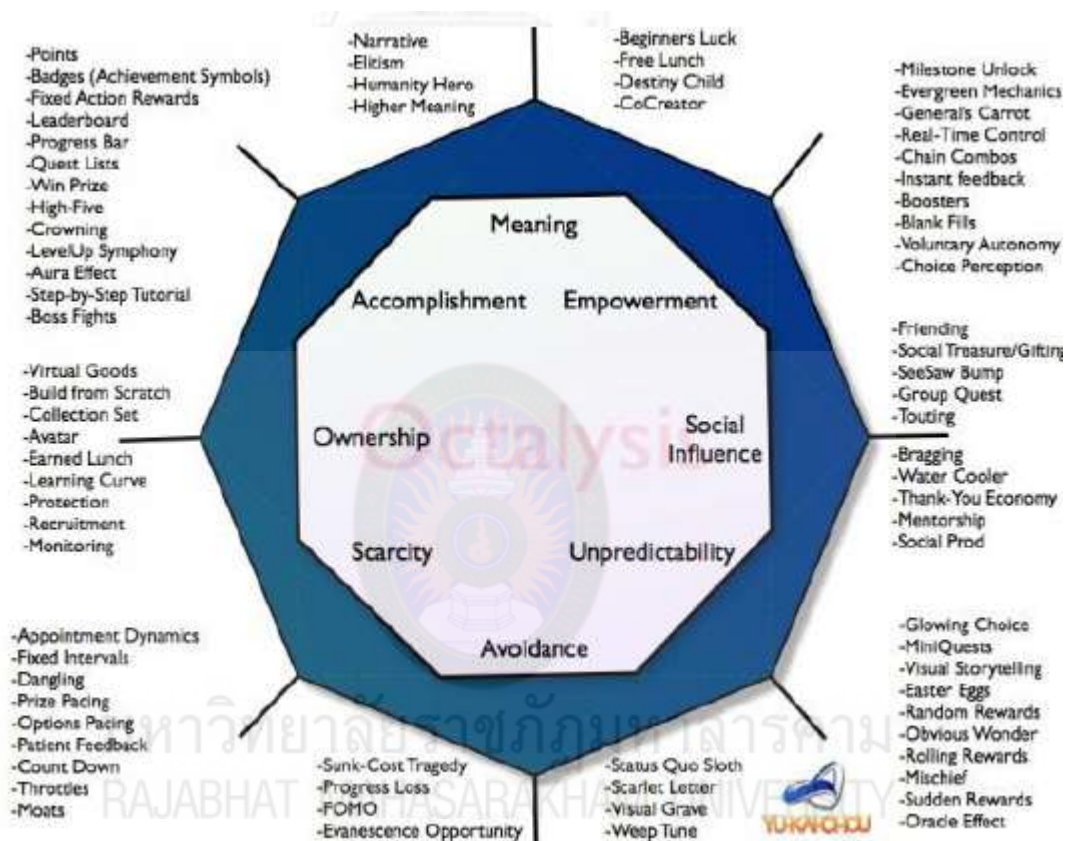
2. ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจ
3. ช่วยพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมของบุคคล
4. พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรืออีคิวของนักเรียน

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) กล่าวว่า เกมฟิเคชันมีประโยชน์ต่อการศึกษาและการจัดการ
เรียนการสอน ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนาน น่าสนใจยิ่งขึ้น
3. ช่วยให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลายและบรรลุสัมฤทธิ์ผลได้มากขึ้น

2.2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่น

2.2.4.1 ทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมพีเคชั่นเป็นทฤษฎีของ Yu-Kai (2013) ซึ่งมีลักษณะเด่นคือเป็นรูปแปดเหลี่ยมโดยทั้ง 8 เหลี่ยมมีความหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่น ดังนี้



ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมพีเคชั่น, โดย Yu-Kai, 2013.

- 1) ความหมาย (Meaning) เกมพีเคชั่นให้ความสำคัญแก่บุคคล โดยทำให้บุคคลรู้สึกถึงการมีความหมาย ทำให้เชื่อว่าตนกำลังทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่หรือถูกเลือกให้ทำสิ่งสำคัญ
- 2) ความสำเร็จ (Accomplishment) เกมพีเคชั่นสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเอาชนะความท้าทายต่างๆ หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ
- 3) ความเป็นเจ้าของ (Ownership) เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจจะรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและต้องการทำสิ่งนั้นให้ดีขึ้น

4) ความขาดแคลน (Scarcity) การที่บุคคลไม่มีหรือไม่สามารถได้สิ่งที่ต้องการโดยทันทีจะกระตุ้นให้บุคคลนึกถึงสิ่งนั้นอยู่ตลอดเวลา

5) การหลีกเลี่ยง (Avoidance) เป็นการหลีกเลี่ยงการเกิดเหตุการณ์ทางลบ เช่น ความกลัวว่าสิ่งที่ทำไปแล้วจะหายไป กลัวสูญเสียโอกาสที่จะกระทำสิ่งนั้นตลอดไป

6) ความไม่แน่นอน (Unpredictability) การที่บุคคลไม่สามารถล่วงรู้อนาคตได้ ทำให้ต้องจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งและคิดถึงสิ่งนั้นบ่อยๆ

7) อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสัมพันธ์ภาพระหว่างเพื่อน มีผลต่อความรู้สึกของบุคคลเช่นเดียวกับการแข่งขันและความอิจฉา เช่น เมื่อเพื่อนมีทักษะบางอย่างที่น่าสนใจ บุคคลมักถูกกระตุ้นให้พยายามไปถึงระดับเดียวกัน

8) การส่งเสริมความสำเร็จ (Empowerment) เมื่อบุคคลมีส่วนร่วมในกิจกรรมใดๆ ที่ต้องใช้ความพยายามแล้วก็ย่อมต้องการแสดงออกถึงพยายามนั้น และต้องการทราบผลลัพธ์ที่ตามมาด้วย

2.2.4.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ

ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขการกระทำพัฒนาขึ้นโดยสกินเนอร์ (1971) มีแนวความคิดพื้นฐานว่าพฤติกรรมของมนุษย์ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของเงื่อนไขการเสริมแรงและลงโทษ สกินเนอร์ ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์มาตีศึกษาการเรียนรู้ของมนุษย์ในปี ค.ศ. 1953 ได้เขียนหนังสือ Science and Human Behavior Skinner กล่าวว่า พฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์เป็นพฤติกรรมประเภท Operant Behavior ซึ่งสิ่งที่มีชีวิตทั้งคนและสัตว์เป็นผู้เริ่มที่จะกระทำต่อ (Operate) สิ่งแวดล้อมของตนเอง บางครั้งเรียก Instrumental Conditioning Skinner พบว่า ถ้าต้องการให้ Operant Behavior คงอยู่ตลอดไปจำเป็นจะต้องให้การเสริมแรง โดยแบ่งการเสริมแรงออกเป็น 2 ประเภทคือ

1) การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งของ คำพูด หรือสภาพการณ์ที่จะช่วยให้พฤติกรรมโอเปอเรนต์เกิดขึ้นอีก หรือสิ่งที่ทำให้เพิ่มความน่าจะเป็นของการเกิดพฤติกรรมโอเปอเรนต์

2) การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์หรือเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมบางอย่างอาจทำให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมโอเปอเรนต์ได้เช่น นักเรียนชอบคุย และแหย่เพื่อนเวลาครูให้งาน จึงถูกจับไปนั่งคนเดียวที่มุมห้อง และต้อง

นั่งทำงานคนเดียว หลังจากที่นักเรียนตั้งใจทำงานครู่ก็อนุญาตให้กลับมานั่งที่ตามเดิม การแยกนักเรียนออกไปจากเพื่อนเป็นแรงเสริมทางลบซึ่งต่างกับการลงโทษเพราะการลงโทษมักจะทำหลังจากนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา โดยหยุดการแยกนักเรียนจากหมู่เพื่อนเมื่อนักเรียนทำงานเรียบร้อยด้วยความตั้งใจ

สกินเนอร์ ได้นำหลักการเสริมแรงดังกล่าวมาใช้ในการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) คือการนำแนวความคิดของสกินเนอร์ในเรื่องกฎแห่งผลมาใช้อย่างเป็นระบบเพื่อทำการปรับพฤติกรรมของบุคคลหลักการนี้อาจจะใช้ ทั้งการเสริมแรงทางบวกและการเสริมแรงทางลบ ประกอบการ ตัวอย่างที่นิยมใช้กันมากในชั้นเรียนคือ หลักการชม และการเมินเฉย คือการชมผู้ที่ทำถูกต้องตามกฎระเบียบและเมินเฉยต่อผู้ที่ขาดกฎระเบียบ อย่างไรก็ตามพบว่าในหลาย ๆ ครั้งที่ใช้หลักดังกล่าวไม่เกิดผลนั้นก็คือ แม้จะใช้หลักการชมแต่นักเรียนก็ยังคงมีการกระทำผิดต่อไป ดังนั้นการใช้หลักดังกล่าวควรใช้ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ ด้วย ในการเสริมแรงสกินเนอร์ พบว่าการให้การเสริมแรงทุกครั้งแม้ว่าจะช่วยในระยะแรก ๆ ของการเรียนรู้ แต่ไม่มีประสิทธิภาพดีเท่ากับการเสริมแรงเป็นครั้งคราว สกินเนอร์ได้แบ่งการเสริมแรงเป็นครั้งคราวออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่แน่นอน (Fixed Interval)
2. การให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่ไม่แน่นอน (Variable Interval)
3. การให้การเสริมแรงตามอัตราที่แน่นอน (Fixed Ratio)
4. การให้การเสริมแรงตามอัตราที่ไม่แน่นอน (Variable Ratio)

ประเภทของตัวเสริมแรงโดยสิ่งที่มีศักยภาพเป็นตัวเสริมแรงได้นั้นแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. ตัวเสริมแรงที่เป็นสิ่งของเป็นตัวเสริมแรงที่ประกอบไปด้วยอาหารของที่เล่นได้ และสิ่งของต่าง ๆ
 2. ตัวเสริมแรงทางสังคมแบ่งเป็นสองลักษณะคือ
 - 2.1 คำพูด ได้แก่ คำชมเชย เช่น ดีมาก น่าสนใจมาก ผมชอบมากเลย ใจเลย ฉลาดจริงๆ เป็นความคิดที่ดี เป็นต้น
 - 2.2 การแสดงออกทางท่าทาง เช่น ยิ้ม มองอย่างสนใจ การแตะตัว จับมือ
- ตัวเสริมแรงทางสังคมเป็นตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องลงทุนซื้อหาขึ้นอยู่กับตัวเราและค่อนข้างจะมีประสิทธิภาพสูงในการปรับพฤติกรรม

3. ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม (Activity Reinforce) ตัวเสริมแรงลักษณะนี้คือ การใช้กิจกรรมหรือพฤติกรรมที่ชอบไปเสริมแรงกิจกรรมหรือพฤติกรรมที่ไม่ชอบ

4. ตัวเสริมแรงที่เป็นเบี้ยอรรถกร (Token Reinforce) เบี้ยอรรถกรจะมีคุณค่าเป็นตัวเสริมแรงได้ก็ต่อเมื่อสามารถนำไปแลกเป็นตัวเสริมแรงอื่นๆ ได้ เช่น ดาว คูปอง โบนัส เงินคะแนน เป็นต้น

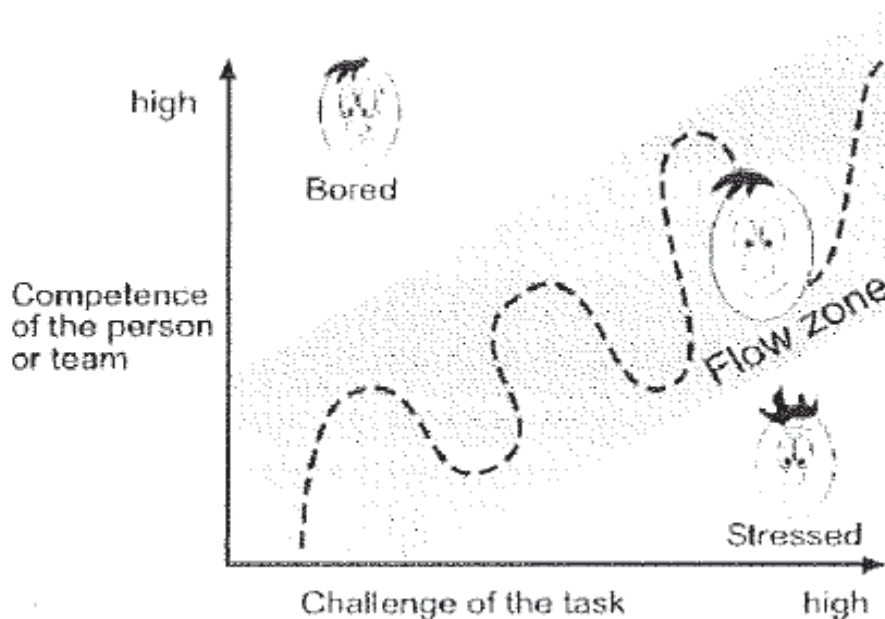
ดังนั้นตัวเสริมแรงของแต่ละคนจึงอาจไม่เหมือนกัน ถ้าเป็นไปได้ควรใช้ตัวเสริมแรงที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น เช่น การใช้กิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุดหรือใช้การเสริมแรงทางสังคม เป็นต้น

สกินเนอร์ ยังได้ให้ความสำคัญกับการเสริมแรงทางบวกโดยการลงโทษ (Punishment) ไว้ด้วยว่า การลงโทษจะให้ผลตรงข้ามกับการเสริมแรงก็คือการเสริมแรงเป็นการทำให้ตอบสนองเพิ่มมากขึ้น แต่การลงโทษเป็นการทำให้การตอบสนองลดน้อยลง การลงโทษทำโดยการให้สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์หรือสิ่งเร้าที่เป็นภัยในทันทีทันใด หลังจากการแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีหรือไม่ต้องการออกมา ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขขบวนการกระทำนั้น พฤติกรรมดำเนินไปอย่างซ้ำ ๆ สม่่าเสมอ และพฤติกรรมนั้น ๆ จะค่อยลดลงตามลำดับ

2.2.4.3 ทฤษฎีการลื่นไหล

Csikszentmihalyi (1975) ได้เสนอทฤษฎีการลื่นไหล (Flow Theory) ไว้ดังนี้ สถานะการลื่นไหล (Flow) คือ สถานการณ์เมื่อบุคคลกำลังทำบางสิ่งบางอย่างด้วยความจดจ่อ เช่น เมื่อผู้เล่นเกมกำลังเล่นเกม และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับเกม จนไม่คำนึงถึงเวลาที่ผ่านไป พยายามต่อสู้ ขัดขวางคนร้ายค้นพบเงื่อนงำต่างๆ ได้อย่างง่ายดายและรู้สึกถึงความท้าทายที่จะเอาชนะบางครั้งผู้เล่นรู้สึกกังวลแต่เชื่อมั่นว่าเขาสามารถผ่านด่านนี้ไปได้อย่างแน่นอนไม่มีอะไรมาขัดขวางเขาได้จนกระทั่ง 4 ชั่วโมงต่อมาเค้าเพิ่งตระหนักว่าตนเองรู้สึกหิวเค้าเล่นเกมจนลืมเวลาทานอาหารเย็นและยังไม่ได้ทานอะไรเลยถ้าหากบุคคลใดเคยมีประสบการณ์หนึ่งเก้ารหว่างการเล่นเกมที่งานอดิเรกการขี่จักรยานหรือ การทำงานนั้นคือสิ่งที่ Csikszentmihalyi เรียกว่าการลื่นไหล

การลื่นไหลเป็นสภาพทางจิตใจที่บุคคลมีความจดจ่อและแน่วแน่ต่อสิ่งที่กำลังกระทำ อันเป็นผลมาจากการมีพฤติกรรมมีส่วนร่วมทางจิตใจอย่างแน่วแน่และต่อเนื่องเป็นสถานะในอุดมคติที่อยู่ระหว่างความเบื่อหน่ายและความวิตกกังวล ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 สถานะ Flow ที่อยู่ระหว่างความเบื่อหน่ายและความวิตกกังวล, โดย Csikszentmihalyi, 1975.

Csikszentmihalyi (1975) กล่าวว่า การจะทำให้เกิด Flow ขึ้นต้องอาศัยองค์ประกอบ 8 ประการ ดังนี้

1. งานที่เป็นไปได้ (Achievable Task) บุคคลจะเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมเมื่อเชื่อว่าตนเองสามารถทำงานนั้นได้สำเร็จ ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปเป็นงานที่ดูเหมือนว่าจะทำได้สำเร็จ แต่ต้องอาศัยความพยายามในการบรรลุผลที่ต้องการ

2. สมาธิการ (Concentration) ที่บุคคลจะเข้าถึงสถานะ Flow ได้จะต้องทุ่มเทพลังงานทั้งร่างกาย และจิตใจอย่างแน่วแน่ จนทำให้สิ่งรบกวนรอบข้างเสมือนไม่มีอยู่การกระทำและความคิดของบุคคลสอดรับกันอย่างลงตัวเพื่อบรรลุผลสำเร็จของงาน

3. เป้าหมายที่ชัดเจน (Clear Goals) เป้าหมายที่ชัดเจน หมายถึง การที่บุคคลรู้อย่างแน่ชัดว่าตนเองจะต้องทำอะไร ไม่มีความคลุมเครือในสิ่งที่จะต้องทำให้สำเร็จ คำถามเพียงอย่างเดียวที่จะเกิดขึ้นคือทำอะไรถึงจะทำได้สำเร็จ

4. การตอบสนอง (Feedback) ขณะที่บุคคลกำลังเกิดการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือเกิด Flow ขึ้นการตอบสนองอย่างรวดเร็ว และทันท่วงทีถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น

เพราะทุกการกระทำต้องการการตอบสนองว่าทำได้ถูกต้องหรือไม่ การตอบสนองอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้บุคคลยังคงอยู่ในสถานะ Flow ต่อไปได้

5. เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมโดยง่าย (Effortless Involvement) เนื่องจากการมีสมาธิในระดับสูง ระดับของการตอบสนองและมีความสามารถที่จะไปถึงเป้าหมายทำให้บุคคลเกิดการมีส่วนร่วมได้ง่าย อาจดูขัดแย้งเรื่องงานอยู่ในระดับที่ยากและท้าทาย แต่ระดับของความท้าทายเป็นเหมือนกับปริมาณของทักษะความสามารถและความพยายามที่บุคคลจะต้องออกแรงเมื่ออยู่ในสถานะ Flow จะไม่มีความคิดภายนอกใดมารบกวนจิตใจ

6. การควบคุมการกระทำ (Control Over Actions) บุคคลรู้สึกถึงความสมบูรณ์ในการควบคุมสิ่งที่ตนเองกำลังกระทำอยู่และเชื่อมั่นว่าการกระทำนั้นจะส่งผลทันทีและมีจุดมุ่งหมาย

7. การไม่มีตัวตน (Concern for Self Disappear) ดังที่กล่าวในตัวอย่างของการเล่นเกมข้างต้นว่า ผู้เล่นไม่แม้แต่จะหยุดเพื่อทานอาหาร นี่เป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดสถานะ Flow ซึ่งบุคคลจะให้ความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมที่กำลังกระทำ สิ่งเดียวที่คำนึงถึงคือสิ่งที่กำลังทำอยู่เท่านั้น

8. สูญเสียความรู้สึกถึงเวลา (Loss of Sense of Time) เมื่อบุคคลกำลังอยู่ในสถานะ Flow เวลาไม่มีความหมายอีกต่อไป บุคคลจะจดจ่อและแน่วแน่ต่อกิจกรรมที่กำลังกระทำจนดูเหมือนว่าเวลาเพิ่งผ่านไปแค่มไม่กี่นาที แต่ในความเป็นจริงแล้วผ่านไปหลายชั่วโมง

เป้าหมายในอุดมคติของการออกแบบเกมคือเพื่อสร้างรูปแบบที่ผู้เล่นสามารถเข้าสู่สถานะ Flow ได้ เกมต้องการทำให้เกิดความสมดุลระหว่างระดับความท้าทายของเกมความสามารถและทักษะของผู้เล่น อย่างไรก็ตามแนวคิดของ Flow ยังเป็นแนวทางในการนำเกมพีเคชั่นไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนสามารถจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดสถานะ Flow กับนักเรียนขึ้นได้โดยใช้เกมพีเคชั่น

2.2.5 การประยุกต์ใช้เกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงหลักในการนำเกมพีเคชั่นไปใช้ว่าควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความเป็นไปได้ของกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้
2. รางวัลเมื่อกิจกรรมสำเร็จ
3. การติดตามพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง
4. ระบบการตอบกลับที่รวดเร็ว
5. ตัวแทนหรือสิ่งแทนตัวผู้ใช้

จากหลักการดังกล่าวนำมาสู่กระบวนการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้น ดังนี้ (Huang, 2013)

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา หากครูผู้สอนเข้าใจนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนศึกษาเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างถ่องแท้และถี่ถ้วน จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้คือสิ่งที่ครูผู้สอนต้องการให้เกิดแก่นักเรียนหลังจากได้เรียนรู้แล้ว จุดประสงค์การเรียนรู้แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ทั่วไป จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ และจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม

ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้ การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้เป็นการกำหนดกรอบการจัดการเรียนการสอนโดยเริ่มจากง่ายไปหายาก เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อไป

ขั้นที่ 4 การกำหนดทรัพยากร ครูผู้สอนต้องกำหนดและจัดสรรทรัพยากรที่ต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 5 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมิฟิเคชันแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบเฉพาะบุคคล ได้แก่ คะแนน เหรียญตรา ระดับ บันทึกลงเวลา องค์ประกอบเหล่านี้จะให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับการแข่งขันกับตนเองและทราบความก้าวหน้าของตน

องค์ประกอบด้านสังคม คือ ความร่วมมือและการแข่งขันระหว่างบุคคล เช่น ตราอันดับ คะแนน องค์ประกอบนี้จะเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมระหว่างนักเรียน โดยที่ความก้าวหน้าตลอดจนความสำเร็จของแต่ละคน จะถูกนำมาแสดงให้นักเรียนคนอื่นเห็น

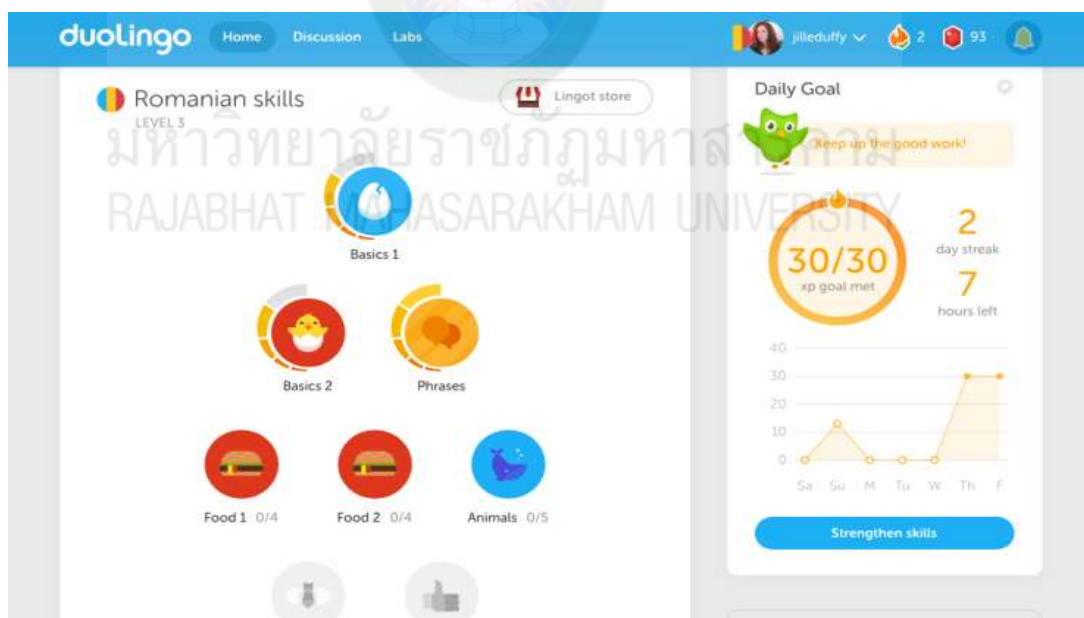
องค์ประกอบแต่ละอย่างจะกระตุ้นนักเรียนให้ตอบสนองในลักษณะที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนต้องระมัดระวังในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอน เช่น เมื่อผ่านบทเรียนใดแล้ว นักเรียนย่อมต้องการได้รับเหรียญ ตรา หรือรางวัลจากการผ่านบทเรียนทันที และต้องออกแบบกระบวนการขับเคลื่อนบทเรียนให้มีความน่าสนใจ ให้นักเรียนมีความรู้สึกท้าทายอยากเรียนรู้ในบทต่อไป

เกมิฟิเคชัน ได้ถูกนำมาเข้ามาใช้ในการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสามารถช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะทางสังคม เน้นการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดย Yu-kai Chou (2014) ได้นำเสนอระบบการจัดการเรียนการสอนเกมิฟิเคชันที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ดังนี้

2.2.5.1 Duolingo เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมฟิเคชันที่เน้นส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาได้แก่ ภาษาสเปน ฝรั่งเศส เยอรมัน อิตาลี โปรตุเกส เนเธอร์แลนด์ ไอริส เดนิช สวีเดน ฮังการี เกาหลี รัสเซีย โปแลนด์ และภาษาโรมาเนีย โดยระบบถูกออกแบบมาให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ในระบบออนไลน์ แบ่งเส้นทางการเรียนรู้เป็น 2 ส่วนคือ 1) Beginner สำหรับผู้เริ่มต้น และ 2) Placement ตามระดับความสามารถของนักเรียน โดยระบบจะทำการทดสอบความรู้ของนักเรียนเพื่อจัดเส้นทางการเรียนว่าควรจะเริ่มต้นในคัปเดต

ระบบการจัดการของ Duolingo

1. ระบบจากตำแหน่งความสามารถของนักเรียน
2. ระบบติดตามรายงานความก้าวหน้าของนักเรียน
3. ระบบการให้คะแนนประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คำศัพท์
4. ระบบแสดงจำนวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้
5. ระบบการให้รางวัลสำหรับความสามารถที่ระดับต่างๆตัวอย่างระบบ Duolingo



ภาพที่ 2.3 ระบบการจัดการเรียนการสอน Duolingo, สืบค้นจาก <https://th.duolingo.com>.

2.2.5.2 Classdojo เป็นระบบสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของแกมีฟิเคชั่น Classdojo เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยให้ครูผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ในรูปแบบเรียลไทม์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้

ระบบการจัดการของ Classdojo

1. ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียนโดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนในชั้นเรียนนักเรียนสามารถเลือกตัวละครด้วยตนเอง
2. ระบบการเสริมแรงครูผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดีและสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที
3. ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครองและผู้บริหารโรงเรียนได้ทราบ ดังอย่างระบบ Classdojo

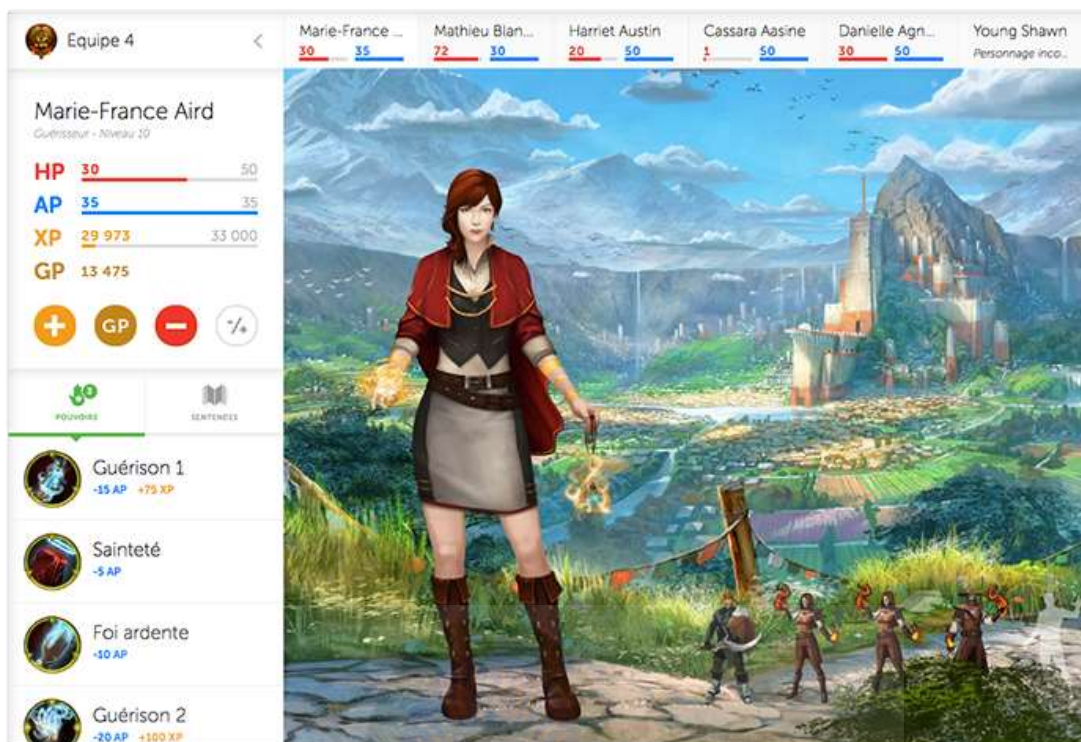


ภาพที่ 2.4 ระบบจัดการเรียนการสอน Classdojo, สืบค้นจาก <https://www.classdojo.com>.

2.2.5.3 ClassCraft เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมิพีเคชั้นโดยเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นการเล่นเกมผจญภัย มีครูเป็นผู้คอยควบคุมเกม (Game Master) นักเรียนเป็นผู้เล่นเกม (Player) เป็นลักษณะของการสมมติบทบาทเป็นผู้มีพลังวิเศษ แบ่งออกเป็นสายอาชีพ 3 อาชีพ ได้แก่ นักเวทย์ นักรบ และนักบุญ แต่ละอาชีพจะมีพลังที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งนักเรียนสามารถใช้ทักษะ (skill) ของตัวละครตัวเองได้ เช่น การใช้ทักษะปกป้องเพื่อนสมาชิกในกลุ่มกรณีที่จะโดนครุหักค่าพลังชีวิตในเกม เป็นต้น

ระบบการจัดการของ ClassCraft

1. ระบบการจัดการชั้นเรียนเป็นระบบการจัดการสมาชิกกลุ่มของนักเรียน
2. ระบบการสุ่มภารกิจเป็นภารกิจของเกมส์ที่นักเรียนจะต้องเผชิญทุกครั้งก่อนที่จะทำการเรียนการสอนเช่นภารกิจให้นักเรียนตัวแทนกลุ่มออกมาร้องเพลงทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานให้ฉับเรียน
3. ระบบสุ่มตัวละครเป็นการสุ่มเป็นทีมหรือรายบุคคลเพื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียน เช่นการสุ่มองค์ความรู้ที่ได้ในชั้นเรียนหรือการตอบคำถามจากครูเป็นต้น
4. ระบบการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลในการเรียนรู้การผ่านระบบการสนทนาโดยครูผู้สอนจะสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นหรือใช้ความช่วยเหลืออ่านระบบการสนทนากลุ่มได้
5. ระบบการให้คะแนนและเกรดของนักเรียนซึ่งผู้สอนสามารถให้คะแนนนักเรียนในระหว่างการจัดการเรียนการสอนและเมื่อจบภาคเรียนระบบก็จะทำการตัดเกรดของนักเรียนให้อัตโนมัติ
6. ระบบการวิเคราะห์ความก้าวหน้าของนักเรียนเป็นการแสดงกราฟความเคลื่อนไหวภายในระบบตั้งแต่เริ่มการจัดการเรียนการสอนไปจนถึงสิ้นสุดภาคเรียน ตัวอย่างระบบ ClassCraft



ภาพที่ 2.5 ระบบการจัดการเรียนการสอน ClassCraft, สืบค้นจาก <https://www.classcraft.com/>

2.2.5.4 Ribbon Hero เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของเกมพีเคซัน โดยเป็นเรื่องราวของตัวละครในสมัยอียิปต์โบราณ ซึ่งช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนเรื่องการใช้งานออฟฟิศ 2007 และ 2010 ได้ง่ายและสนุกมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นเกมจะต้องทำภารกิจต่างๆ ที่ระบบจะเอาไว้ให้โดยจะได้รับคะแนนหลังจากทำภารกิจสำเร็จ บทเรียนแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ การจัดการข้อความ รูปแบบ และการออกแบบหน้ากระดาษ ศิลปะการสร้างงานนำเสนอ และเรื่องทั่วไปอื่น ๆ เกี่ยวกับไมโครซอฟท์ออฟฟิศ

ระบบการจัดการของ Ribbon Hero

1. ระบบให้คะแนน โดย 3 บทแรก จะมอบหมายภารกิจให้ผู้เล่นใช้เครื่องมือของออฟฟิศ ในการแก้ใช้งานตามโจทย์ปัญหา ในขณะที่บทเรียนที่ 4 จะแนะนำคุณสมบัติและการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ที่ผู้เล่นจะนำไปใช้เมื่อใช้ซอฟต์แวร์ในการทำงานจริง
2. ระบบตอบสนองต่อผู้เล่น ด้วยการตอบสนองที่รวดเร็วและน่าสนใจซึ่งช่วยให้ผู้เล่นเกมสนใจและจดจ่อในการทำภารกิจต่อไปให้สำเร็จ

3. ระบบจัดการระดับความยากง่ายของภารกิจ โดยทำการประมวลผลข้อมูลสถิติการเล่นที่ผ่านมา นำมาใช้ในการจัดการระดับความยากง่ายของภารกิจ รวมถึงจัดเตรียมเครื่องมือสนับสนุนที่จำเป็นแก่ผู้เล่นในการทำภารกิจเพื่อให้ผู้เล่นสามารถทำภารกิจได้สำเร็จและพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรมออฟฟิศไปในขณะเดียวกัน

4. ระบบติดตามความก้าวหน้าของผู้เล่น ระบบจะติดตามความก้าวหน้าด้านทักษะการใช้เครื่องมือของออฟฟิศและจัดการระดับของความท้าทายของภารกิจ ไม่เพียงแต่คอยติดตามการเล่นเกมของผู้เรียนเท่านั้นแต่ยังติดตามถึงการใช้งานเครื่องมือในซอฟต์แวร์จริงของนักเรียนอีกด้วย

5. ระบบเชื่อมโยงทางสังคม ผู้เล่นเกมนี้สามารถโพสต์ หรือแชร์ความสำเร็จในแต่ละภารกิจของตนเองผ่านทางสังคมออนไลน์ได้อีกด้วย ตัวอย่าง Ribbon Hero



ภาพที่ 2.6 ระบบการจัดการเรียนการสอน Ribbon Hero, สืบค้นจาก <https://thomasplagwitz.com/2011/05/24/trying-excel-ribbon-hero-2/>

จึงสามารถสรุปได้ว่า เกมฟิเคชัน หมายถึง การนำรูปแบบในลักษณะของเกมแต่ไม่ใช่เกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้น การแสดงออกทางพฤติกรรมของนักเรียนให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานและมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

เกมิฟิเคชันมีประโยชน์ต่อการศึกาและการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนมีแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรมต่างๆกับผู้อื่น
2. ทำให้การเรียนรู้น่าสนใจ เพลิดเพลินในการเรียนไม่ทำให้รู้สึกเบื่อ
3. ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมที่ทำร่วมกัน
4. ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาค้นคว้าระบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมให้กับนักเรียน คือ Classdojo สามารถสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนด้วยระบบการสร้างตัวละครของนักเรียนโดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนในชั้นเรียนและแสดงคะแนนพฤติกรรม อันนำมาซึ่งการปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกต่อไป

2.3 นิทานมัลติมีเดีย

2.3.1 ความหมายของนิทาน

คำว่า "นิทาน" ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้

พัชรี วาศวิท (2537, น. 59-60) ได้กล่าวว่า นิทานคือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา หรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น ขวนติดตาม และเต็มไปด้วยจินตนาการที่จะช่วยแต่งแต้มสีสันและชีวิตชีวาให้กับโลกของเด็กอย่างแท้จริง นิทานอาจเป็นเรื่องที่อิงความจริง หรือเป็นเรื่องราวที่เล่าจากจินตนาการของผู้เล่าเอง เนื้อเรื่องย่อมาแล้วแต่จุดมุ่งหมายของผู้เล่าว่าต้องการให้ผู้ฟังรับรู้อะไรจากการเล่านั่นเอง

เกริก ยूनพันธ์ (2539, น. 16) ได้ให้ความหมายของนิทานไว้ว่า นิทาน คือ เรื่องที่มีการเล่าสืบทอดต่อ ๆ กันมา เนื้อหานิทานที่เล่าเป็นเรื่องราวที่ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความดี ความงามและเรื่องของการยกย่องเชิดชู ปลูกจิตสำนึกของคนให้คนประพฤติดูอยู่ในความดี และเป็นตัวอย่างแก่สังคม

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545, น. 212) ได้ให้ความหมายว่า นิทาน คือ เรื่องเล่า นิทานที่เล่าสืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อาจจะเป็นเรื่องราวที่อิงความจริง หรือเป็นเรื่องที่เกิด

จากจินตนาการของผู้เล่าเองก็ได้ บางเรื่องอาจจะมีการแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นสนุกสนาน บางเรื่องก็มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อเป็นข้อคิด ข้อเตือนใจ

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า นิทานหมายถึง เรื่องราวที่แต่งขึ้น หรือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาซึ่งอิงความเป็นจริงหรือจากจินตนาการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและแฝงไว้ด้วยคติสอนใจปลูกฝังให้ประพฤติกรรมอยู่ในความดีและเป็นตัวอย่างแก่สังคม

2.3.2 ความหมายของมัลติมีเดีย

ราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 941) มัลติมีเดีย หมายถึงกระบวนการหลายวิธีการหลายรูปแบบหลายวิธีทางวิธีการศึกษาหลายรูปแบบ

กิดานันท์ มลิทอง (2543, น. 269) ได้ให้ความหมายมัลติมีเดียไว้ว่าเป็นสื่อประสมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศหรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลประเภทต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวตัวอักษร และเสียงในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยที่ผู้ใช้มีการโต้ตอบกับสื่อโดยตรง

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2540, น. 109) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่า เป็นสื่อตัวกลาง (Media) หลาย ๆ ชนิดที่ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ ข้อความมาสัมพันธ์กันซึ่งแต่ละชนิดมีคุณค่าส่งเสริมกันและกัน ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ป้องกันการเข้าใจความหมายผิด เป็นการให้ ผู้เรียนใช้ ประสานสัมผัสผสมผสาน สามารถตอบสนองจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนได้อย่างสมบูรณ์

ธนะพัฒน์ ถึงสุข และชเนนทร์ สุขวาริ (2538, น. 9) ได้ให้ความเห็นว่ามัลติมีเดียในปัจจุบันก็คือการทำงานร่วมกันระหว่างเสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพนิ่ง (Still Image) ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) และวิดีโอ (Video) ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ซึ่งจะทำให้ระบบคอมพิวเตอร์มีชีวิตชีวาขึ้นตามความต้องการ

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2536, น. 181) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง วิธีการออกแบบเพื่อผสมผสาน กราฟิก ภาพ เสียง และตัวหนังสือบนคอมพิวเตอร์ โดยผู้ใช้สามารถสร้างและใช้สิ่งต่างๆ หลายสิ่งบนเครื่องคอมพิวเตอร์เดี่ยวนั่น

พรพิไล เลิศวิชา (2542, น. 11) กล่าวว่า มัลติมีเดียหมายถึง สื่อสมัยใหม่ที่สำคัญมากอย่างหนึ่งในจำนวนเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งหลาย ซึ่งได้นำเอาความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Technology) มาใช้ในวงการศึกษ สื่อมัลติมีเดียได้ใช้คอมพิวเตอร์นำเอาข้อความ ภาพ เสียง ทางจอและลำโพงผสมผสานกัน รวมทั้งการควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้นด้วยโปรแกรม

(Program) สิ่งงานคอมพิวเตอร์ ทำให้สื่อเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้นมีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวามากกว่าที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์อย่างอื่น

กิดานันท์ม ลิทอง (2548, น. 267) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึงการนำสื่อหลายๆ ประเภท มาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหา มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วยเพื่อการผลิตหรือควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพ กราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ และเสียง

สรุปได้ว่า มัลติมีเดีย เป็นการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่หลากหลายประเภทมาใช้ร่วมกันทั้ง วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ โดยนำเอาข้อความ ภาพ เสียง และอื่น ๆ มารวมกันและสามารถควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้นได้

2.3.3 ความหมายของนิทานมัลติมีเดีย

สุกานดา โรมวิลาส (2549) กล่าวถึงนิทานมัลติมีเดียว่ามีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว ประกอบเสียงบรรยาย เสียงดนตรีตามเนื้อเรื่อง มีเรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องผ่านตัวละครในนิทาน

ศุภลักษณ์ วัฒนาเฉลิมยศ(2554) ให้ความหมายว่า นิทานมัลติมีเดีย หมายถึง นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นในรูปแบบมัลติมีเดียประกอบด้วยภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหวและข้อความ

ศศิธร ททรัพย์วัฒนไพศาล(2554) นิทานมัลติมีเดียคือ การเล่าเรื่องราวต่างๆผ่านการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความกราฟ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์

สรุปได้ว่า นิทานมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการเล่าเรื่อง นิทานมีการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดิทัศน์

2.3.4 ประเภทและองค์ประกอบของนิทาน

วรรณิ ศิริสุนทร (2532, น. 14 – 17) กล่าวถึง นิทานคติธรรมประกอบด้วย

1. นิทานอีสป (Aesop Fables) ผู้เขียนคือ อีสป (Aesop) ซึ่งเข้าใจว่าเป็นทาสชาวกรีก มีชีวิตอยู่ระหว่าง 620 – 560 ปีก่อนคริสตกาล เนื่องจากเขาถูกจำกัดสิทธิเสรีภาพในการพูด และการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง ในสมัยนั้นออกมาในรูปแบบของนิทานสอนคติธรรม โดยตัวละคร

เป็นสัตว์ต่าง ๆ โดยเขียนออกมาเป็นภาษากรีก ต่อมาได้รับการแปลเป็นหลาย ๆ ภาษาตัวอย่างนิทานอีสป ได้แก่ หมาปากปลุกแกะ ราชสีห์กับหนู สุนัขจิ้งจอกกับนกกระสา สุนัขในรางหญ้า

2. ปัญจตันตระ (The Panchatantra) เป็นนิทานสอนคติธรรมของอินเดีย เชื่อว่าผู้แต่งเป็นคนอินเดียภาคใต้ ชื่อว่า วิชาญศรมา มีชีวิตอยู่ราว พ.ศ. 843 – 943 ต้นฉบับเดิม เป็นภาษาสันสกฤต ต่อมา มีการแปลเป็นหลายภาษา การเสนอเรื่องของนิทาน เป็นนิทานซ้อนนิทานมีตัวละครส่วนมากเป็นสัตว์ แต่ละเรื่องประกอบด้วยหลักธรรมและคติชีวิต เข้าใจว่า วิชาญศรมาแต่งนิทานขึ้นเพื่อใช้อบรมสั่งสอนองค์กุมารราชบุตรของพระมหากษัตริย์ ให้ข้อคิดในการปฏิบัติตน ในการประพฤติองค์ ให้ตั้งมั่นอยู่ในคุณธรรมความดี สาระของหลักธรรม แบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่ การผูกมิตร การตัดขาดจากมิตร สงครามและความสงบสุข การสูญเสียของที่ดินมีอยู่ และผลของการกระทำอันไม่สมควร นิทานเหล่านี้ เขียนเป็นเรียงความร้อยแก้วและตอนท้าย เป็นโคลงหรือกลอนสั้น ๆ ให้ข้อสรุปที่เป็นสุภาษิตสอนใจ เสถียรโกเศศ และนาคะประทีปได้แปลปัญจตันตระใหม่ให้ชื่อว่า หิโตปเทศ ดำเนินเรื่องเป็นแบบนิทานซ้อนนิทานไปเรื่อยๆเช่นเดียวกัน และยังมีฉบับที่ชื่อว่า หิโตปเทศวัตถุปรณัม ซึ่งมีเนื้อหาทำนองเดียวกัน เขียนไปแต่ชื่อบุคคลในเรื่องเท่านั้น นิทานภาพที่เขียนขึ้นใหม่ โดยได้เค้าโครงจากปัญจตันตระ ได้แก่ เรื่อง พราหมณ์กับแพะ แหกผู้มาเยือน ลิงกับจระเข้ บทเรียนของเจ้าป่า หนูกินเหล็ก สิ่งใดกับกระต่ายน้อย ทั้ง 6 เรื่อง เรียบเรียงโดย สัตถา ดวงแก้ว วาดภาพประกอบโดย ปรีดา – สิริชัย

3. นิทานเทียบสุภาษิต มีการยกสุภาษิตตั้งเป็นโครง 1 บท แล้วมีนิทานเทียบได้กับโครงนั้น เช่น นิทานเทียบสุภาษิต ของพระยาสิทธิราชฤทธิไกร (ทองคำ สีหุไร) ซึ่งรวบรวมไว้เป็นนิทาน 84 เรื่อง

4. นิทานชาดก (Jatakas) เป็นนิทาน สอนคติธรรมของอินเดีย ไม่ปรากฏชัดว่าเริ่มมีขึ้นครั้งแรกเมื่อใด แต่เป็นที่รู้จักในยุโรป เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 5 คำว่า ชาดก มาจากภาษามคธ แปลว่า เกิดแล้ว คือ หมายถึง เรื่องราวของพระพุทธเจ้า เมื่อยังเป็นพระสาวก ที่เกิดขึ้นมาแล้วในชาติก่อน ๆ ชาดกต่างๆ จะกล่าวถึงพระพุทธเจ้า เมื่อยังเป็นพระโพธิสัตว์ นิทานชาดก เข้ามาในประเทศไทย ด้วยอิทธิพลของพระพุทธศาสนา โดยโครงเรื่องของนิทานชาดกทุกเรื่องจะประกอบไปด้วย โครงเรื่องที่เป็นหลักสำคัญ 3 ประการ คือ หลักจริยธรรม ได้แก่ หลักทั่วไปที่เป็นหัวใจของพระพุทธศาสนา ได้แก่ การไม่ทำชั่ว ทำความดี ชำระจิตใจให้ผ่องแผ้ว หลักธรรมความเชื่อ หลักความกตัญญู เป็นต้น หลักความเชื่อเรื่องพระโพธิสัตว์ ได้แก่ ทานบารมี ศีลบารมี เนกขัมบารมี ปัญญาบารมี เป็นต้น และ

หลักความสัมพันธ์ระหว่างนิทานชาดกกับนิทานชาวบ้าน ส่วนใหญ่เขียนเป็นร้อยแก้ว แล้วสรุปเรื่องด้วยบทกลอน ที่เป็นคติสอนใจ เป็นเรื่องราวของสัตว์ที่อยู่ร่วมกันและให้บทเรียนที่เป็น คติสอนใจ นิทานที่เป็นที่รู้จักกันดีคือ ทศชาติชาดก

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2537, น. 235) กล่าวถึงองค์ประกอบของนิทานสอน คติธรรมประกอบด้วย

1.เค้าโครงเรื่อง เป็นเรื่องสั้นๆ และง่าย มีตัวละครเพียง 2 - 3 ตัว เช่น เรื่อง กระจ่างกับเต่า กระจ่างและเต่าวิ่งแข่งกันและเต่าเป็นผู้ชนะทั้งๆ ที่กระจ่างเป็นสัตว์ที่วิ่งเร็วกว่าเต่ามาก ทั้งนี้เป็นเพราะกระจ่าง มีความประมาทและเต่า มีความมานะพยายาม เรื่องทุกเรื่องของนิทาน สอนคติธรรม จะจบลงด้วยข้อสรุปที่เป็นคติสอนใจ

2. ตัวละคร เทพทุกเรื่องมีตัวละครเป็นสัตว์ เช่น เต่า กบ ลิง สิงโต ฯลฯ ตัวละคร ในบางเรื่องเป็นคน หรือเป็นสิ่งไม่มีชีวิต เช่น ต้นไม้ เป็นต้น

3. ฉาก เป็นธรรมชาติ มีป่าเขา ลำธาร ตามสถานที่อยู่อาศัยของสัตว์ในเรื่อง ซึ่งจะ แตกต่างจากสัตว์ในนิทานพื้นบ้าน ที่มีที่อยู่อาศัยและชีวิตแบบคน

4. คุณธรรม นิทานสอนคติธรรม มุ่งที่จะให้ข้อสรุปที่เป็นคติสอนใจ ในเรื่องของ ความดี ความชั่ว ความฉลาด ความโง่ ฯลฯ

เกริก ยूनพันธ์ (2539, น. 20 - 22) กล่าวถึง การแบ่งประเภทของนิทานตามรูปแบบ ของนิทานแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ 8 ประเภท คือ

1. เทพนิยายหรือเรื่องราวปรัมปรา เป็นนิทานหรือนิยายที่เกินเลยความเป็นจริงของ มนุษย์ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวละครเด่น ๆ จะมีอภินิหารหรือ เวทย์มนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ หรือถูกกำหนดขึ้นมา เช่น สรวงสวรรค์หรือเมืองบาดาล มีพระเอกเป็นตัวเจ้าชาย มีนางเอกเป็นเจ้าหญิง มีนางฟ้า เทวดายักษ์ เป็นต้น

2. นิทานประจำท้องถิ่นหรือนิทานพื้นบ้าน มักเป็นนิทานที่ถูกเล่าขานทอด ต่อเนื่องกันมาเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตำนานพื้นบ้าน ประวัติความเป็นมาของท้องถิ่น ภูเขาทะเล แม่น้ำ เรื่องราวของวัตถุโบราณที่มีเหตุที่มาของการสร้าง

3. นิทานคติสอนใจ เป็นนิทานที่เทียบเคียงชีวิตเปรียบเทียบกับชีวิตและความ เป็นอยู่ร่วมกันในสังคม ให้บังเกิดผล ในการดำรงชีวิต และความเป็นอยู่ให้พึงพิถีพิถันละเอียดรอบคอบ และไม่ประมาท ช่วยเหลือหรือเมตตาต่อผู้อื่น และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

4. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่กล่าวอ้างถึงบุคคล ที่มีความสามารถ อดอาจกล้าหาญ มักเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเรื่องจริงของบุคคลสำคัญๆ ไว้ มักสร้างฉากหรือสถานการณ์ที่น่าตื่นเต้นเกินความเป็นจริง เพื่อให้เรื่องราวสนุกสนานทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามบุคคลที่เป็นวีรบุรุษนั้นมีความสามารถและน่าสนใจจริง ๆ

5. นิทานอธิบายเหตุ เป็นเรื่องราวของเหตุที่มาของสิ่งหนึ่งสิ่งใดและอธิบายพร้อมตอบคำถามเรื่องราวนั้น ๆ ด้วย เช่น เรื่องกระต่ายในดวงจันทร์ ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม นกยูงกับกา เป็นต้น

6. เทพปกรณัม เป็นนิทานที่เกี่ยวกับความเชื่อ โดยเฉพาะตัวบุคคลที่มีอิทธิฤทธิ์เหนือความเป็นจริงลึกลับ ได้แก่ พระอินทร์ พระพรหม ทศกัณฐ์ เป็นต้น

7. นิทานที่มีสัตว์เป็นตัวเอก เปรียบเทียบเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม สอนจริยธรรม แฝงแง่คิดและแนวทางแก้ไข บางครั้งสอนแบบทางอ้อมผู้อ่านหรือผู้ฟังจะต้องพิจารณาเอง เป็นเรื่องบันเทิงคดีที่สนุกสนาน

8. นิทานตลกขบขัน เป็นเรื่องเปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่ แต่มีมุขที่ตลกขบขันสนุกสนาน ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นสุข เนื้อเรื่องเกี่ยวกับไหวพริบ เรื่องราวแปลก ๆ เรื่องเหลือเชื่อ เรื่องเกินความจริง เป็นต้นนิทานมีหลายประเภทด้วยกัน การแยกประเภทนิทานขึ้นอยู่กับ ลักษณะของเรื่อง และที่มาของนิทานเป็นสำคัญ ซึ่งจะขอแบ่งประเภทของนิทานออกเป็น 8 ประเภท

สรุปได้ว่า นิทานมีลัทธิเดียว หมายถึงการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ทางคอมพิวเตอร์ผสมผสานสื่อที่หลากหลายได้แก่ เสียง ภาพนิ่ง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ มาดำเนินเรื่องนิทานแทนการเล่าปากเปล่า เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและสามารถนำเอาตัวละครไปเป็นต้นแบบในการแสดงออกทางพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนการสอนให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.4 การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

2.4.1 ความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มีคำที่ใช้เรียกหลายคำ เช่น การวิจัยปฏิบัติการ การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิจัยในชั้นเรียน และการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2537, น. 10) ได้ให้ความหมายของการวิจัยปฏิบัติการ หมายถึงการ แสวงหาวิธีการแก้ปัญหาการศึกษาที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการวิจัยได้หลายอันดับ ทั้งในระดับ ห้องเรียนและระดับโรงเรียน กลุ่มผู้ร่วมงานการวิจัยอาจรวมถึงครู นักเรียน ผู้บริหารโรงเรียน ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชน

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537, อ้างถึงใน สมนึก ปฏิปทานนท์, 2550) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การวิจัยที่ใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบโดยผู้วิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการ ปฏิบัติการและวิเคราะห์วิจารณ์ผลการปฏิบัติ จากการใช้วงจร 4 ขั้นตอนคือ การวางแผน การลงมือ กระทำ การสังเกตและการสะท้อนการปฏิบัติซึ่งดำเนินการต่อเนื่องกันไปผลที่ได้นำไปปรับแผนเข้าสู่ วงจรใหม่จนกว่าจะได้ผลสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริง หรือพัฒนาสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

คงศักดิ์ ธาตุทอง (2542, น. 40) ได้ให้ความหมายของการวิจัยปฏิบัติการว่าเป็นการวิจัย อย่างมีระบบเกี่ยวข้องกับความร่วมมือในการเก็บข้อมูลที่ได้อย่างพินิจวิเคราะห์

ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล (2544, น. 27) ได้กล่าวว่า การวิจัยปฏิบัติการ สื่อความหมาย ของกิจกรรมว่าประกอบด้วย “การวิจัย” คือการค้นหาคำตอบอย่างมีระบบแบบแผนเชื่อถือได้และ “การปฏิบัติ” คือการนำแผนไปทดลองปฏิบัติในสถานการณ์จริงเพื่อยืนยันผล

บุญชม ศรีสะอาด (2545, น. 15) ได้ให้ความหมายของการวิจัยปฏิบัติการว่าเป็นการ วิจัยเพื่อนำผลมาใช้แก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน

ประวิต เอรารวรรณ์ (2545, น. 5) ได้สรุปความหมายของการวิจัยปฏิบัติการว่า หมายถึง กระบวนการการศึกษาค้นคว้าร่วมกันอย่างเป็นระบบของกลุ่มผู้ปฏิบัติงาน เพื่อทำความเข้าใจต่อ ปัญหาหรือข้อสงสัยที่กำลังเผชิญอยู่ และให้แนวทางการปฏิบัติหรือวิธีแก้ไขปรับปรุงที่ทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในการปฏิบัติงาน

กิตติพร ปัญญาภิบาล (2549) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การศึกษา ค้นคว้าอย่างมีระบบถึงการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติงานเอง เพื่อให้เข้าใจดีขึ้น หรือ การสะท้อนตนเอง และการใช้วิจารณ์ญาณประกอบภายใต้กรอบจรรยาบรรณที่ยอมรับกัน

Lewin (1946, อ้างถึงใน ยาใจ พงษ์บริบูรณ์, 2552) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือการวิจัยที่ใช้กระบวนการศึกษาในลักษณะกลุ่มรวมกันทำงานและตัดสินใจอย่างมีพันธะต่อกันเพื่อ

มุ่งมันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น และใช้การปฏิบัติการ 3 ขั้นตอน คือการวางแผน การปฏิบัติ และการสะท้อนผลการปฏิบัติ

Johnson and Kromann-Kelly (1995, อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวาณิช, 2551) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และตีความหมายโดยมีแผนงาน กำหนดและแลกเปลี่ยนผลกับเพื่อนร่วมวิชาชีพ กระบวนการวิจัยปฏิบัติการต้องตอบคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) คำถามที่ต้องการศึกษาคืออะไร 2) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องมีอะไรบ้าง 3) ข้อมูลที่ต้องจัดเก็บ คืออะไร 4) จะวิเคราะห์ข้อมูลอย่างไร และ 5) จะแปลความหมายนั้นว่าอย่างไร การตอบคำถาม เหล่านี้ต้องใช้เวลาวางแผน และในทุกขั้นตอนอภิปรายกับเพื่อนร่วมงาน

Zuber-Skerritt (1996, อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวาณิช, 2551) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนการทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผน กลยุทธ์ 2) การปฏิบัติ (นำแผนไปปฏิบัติ) 3) การสังเกต (โดยมีการประเมินตนเอง) และ 4) การสะท้อนผล เชิงวิพากษ์จากตนเองและเพื่อนร่วมงานในผลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1-3 จากนั้นมีการทำงานและสะท้อน ผลเพื่อปรับปรุงต่อไป

จากการศึกษาแนวคิดของนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ที่ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สามารถสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์เพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาโดยใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบ มีแบบแผนเชื่อถือได้ โดยวิจัยและเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการและวิเคราะห์วิจารณ์ ผลการปฏิบัติเพื่อยืนยันผล และนำผลมาใช้แก้ไขแก้ปัญหและพัฒนา ในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีขั้นตอนการทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผน 2) การปฏิบัติ (นำแผนไปปฏิบัติ) 3) การสังเกต (โดยมีการประเมินตนเอง) และ 4) การสะท้อนผลเชิงวิพากษ์จากตนเองและเพื่อนร่วมงาน ผลที่ได้นำไปสู่วงจรใหม่ จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหได้จริงหรือพัฒนาสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้กรอบจรรยาบรรณที่ยอมรับกัน

2.4.2 ลักษณะที่สำคัญของการวิจัยปฏิบัติการ

ลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการนั้น มีนักการศึกษาอธิบายลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

Kemmis and McTaggart (1990) ได้สรุปลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ ดังต่อไปนี้

1. เป็นวิธีปรับปรุงการปฏิบัติงาน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และเรียนรู้จากการเปลี่ยนแปลงนั้น
2. เป็นการดำเนินงานของผู้ปฏิบัติงานเอง เพื่อพัฒนางานของตนเองและกลุ่มงานอาชีพของตนเอง
3. เป็นกระบวนการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องเป็นวงจร โดยเริ่มจากการวางแผน การปฏิบัติตามแผน การสังเกต และการสะท้อนผล เป็นวงจรเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนกว่างานนั้น จะได้รับการปรับปรุงตามที่ต้องการ
 4. ต้องอาศัยความร่วมมือจากฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เน้นกระบวนการกลุ่ม
 5. เกิดจากความเต็มใจ และเห็นความสำคัญ ของการปรับปรุงพัฒนางานของตนเอง
 6. การอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยใช้ความรู้ และประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติงานหรือกลุ่มวิชาชีพของผู้ปฏิบัติงานเอง ภาพได้เจือปนไข และสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงมากกว่าจะเชื่อตามหรืออ้างอิงทฤษฎีจากภายนอกเพียงอย่างเดียว
 7. เป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่นสูง มีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง
 8. เน้นการสังเกตและบันทึกข้อมูลขึ้นจริงในแต่ละช่วงเวลา เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผลที่ถูกต้อง
 9. เน้นทั้งผลที่เกิดขึ้นและกระบวนการปฏิบัติงาน
 10. เน้นวิธีการเชิงคุณภาพมากกว่าเชิงปริมาณ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537) กล่าวถึง ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางการศึกษา (Action Research in Education) ดังนี้

1. เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและการร่วมมือ (Partipation and Collabortion) ใช้การทำงานเป็นกลุ่มผู้ร่วมวิจัยทุกคนมีส่วนร่วมสำคัญและมีบทบาทเท่าเทียมกันในทุกกระบวนการของการวิจัย ทั้งการเสนอความคิดเชิงทฤษฎี และการปฏิบัติตลอดจนการวางนโยบายการวิจัย
2. เน้นการปฏิบัติการ (Action Orientation) การวิจัยชนิดนี้ใช้การปฏิบัติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการศึกษาผลของการปฏิบัติเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนา
3. ใช้การวิเคราะห์ วิจาร์ณ (Critical Function) การวิเคราะห์การปฏิบัติอย่างลึกซึ้งจากสิ่งที่สังเกตได้จะนำไปสู่การตัดสินใจที่สมเหตุสมผลเพื่อการปรับแผนการปฏิบัติ

4. ใช้วงจรปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของ (Observing) และการสะท้อนการปฏิบัติ (Reflecting) การปฏิบัติ (Acting) การสังเกตเพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไป จนกว่ารูปแบบของการปฏิบัติงานเป็นที่พึงพอใจได้ข้อเสนอเชิงทฤษฎีเพื่อเผยแพร่ต่อไป

ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล (2543) ได้อธิบายลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่ามีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

1. เป็นการวิจัยที่เรียกว่า Self – Reflective Inquiry คือไม่ได้มุ่งพัฒนาความรู้ใหม่ แต่จุดเน้นอยู่ที่การมองสะท้อนกลับการวิจัย โดยอยู่ที่การมองสะท้อนกลับสภาพการณ์หรือปัญหาที่เผชิญอยู่

2. เป็นการดำเนินการวิจัย โดยผู้ที่มีส่วนร่วมภายในหน่วยงานหรือองค์กรนั้น โดยเป็นการวิจัยร่วมกันของบุคคลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

3. เป็นการวิจัย เพื่อหวังผลในการปรับปรุง พัฒนาการปฏิบัติในหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ เพื่อการพัฒนาตามแนวทางใดแนวทางหนึ่ง

จากลักษณะการวิจัยเชิงปฏิบัติการดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เป็นการมุ่งหาคำตอบเพื่อที่จะเป็นองค์ความรู้หรือข้อมูลที่จะนำไปใช้ในการแก้ปัญหาองค์กร โดยผ่านการวิเคราะห์ วิจัยอย่างเป็นระบบตามสภาพจริงอีก เพื่อมุ่งหวังในการแก้ปัญหาปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.4.3 ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537) ได้จำแนกขั้นตอนที่สำคัญ ๆ ของกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่ประสงค์จะศึกษา ผู้วิจัยและกลุ่มที่ทำการวิจัยจะต้องศึกษารายละเอียดของปัญหาที่จะศึกษาอย่างชัดเจน ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียนซึ่งจะทำวิจัยเชิงปฏิบัติการจะต้องมีทฤษฎีรองรับในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น การวิเคราะห์สภาพปัญหา (Thematic Concern) ควรพิจารณาให้ครบ 4 องค์ประกอบต่อไปนี้ คือ ปัญหาเกี่ยวกับครู นักเรียน เนื้อหาวิชา และสภาพแวดล้อม

1. เลือกปัญหาที่สำคัญเป็นสาระของการวิจัย เลือกโดยอาศัยทฤษฎีมาร่วมพิจารณา ลักษณะของปัญหา แล้วสร้างในตัววัตถุประสงค์ของการวิจัย ตลอดจนอาจจะต้องสร้างสมมุติฐานของ

การวิจัยในรูปแบบของข้อความ ที่ต้องการประเมินที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัญหา กับหลักการ หรือทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น

2. เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัยที่จะช่วยให้ได้คำตอบตามสมมุติฐานที่ตั้งเอาไว้ เครื่องมือจะมี 2 ลักษณะ คือเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ หรือฝึกหัดตามวิธีการ เช่นอุปกรณ์ การเรียนการสอน แบบฝึก เป็นต้น และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการปฏิบัติ เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

3. แบบบันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัยทั้งที่เป็น ความก้าวหน้าและเป็นอุปสรรคตามวงจรของการปฏิบัติการคือ ในขั้นตอนของการวางแผนการ ปฏิบัติการ การสังเกต และการสะท้อนการปฏิบัติการ สะสมข้อมูลบันทึกไว้เพื่อใช้ในการปรับปรุง วงจรปฏิบัติต่อไป และเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์หาคำตอบของสมมุติฐาน

4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่างๆของข้อมูลที่รวบรวมไว้ซึ่งส่วนใหญ่จะ เกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่การตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้เห็นใจความถูกต้อง แสดงรายละเอียด อธิบายสถานการณ์ จัดหมวดหมู่และแยกประเภทของกลุ่มข้อมูลตามหัวข้อที่ เหมาะสมเปรียบเทียบข้อแตกต่าง และความคล้ายคลึงของข้อมูล

5. ตรวจสอบข้อมูลที่กลุ่มผู้วิจัยได้พิจารณาไว้แล้วอีกครั้ง เพื่อสรุปหาคำตอบที่เป็น สาเหตุและวิธีแก้ปัญหานั้นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยสรุป ประมวลผลเป็นหลักการรูปแบบของการปฏิบัติหรือข้อเสนอเชิงทฤษฎีหรือทฤษฎี ทั้งนี้ต้องอาศัย ตรรกวิทยาโดยวิธีอุปมัยและความรู้เชิงทฤษฎีของผู้วิจัย

Kemmis and McTaggart (อ้างถึงใน ยาใจ พงษ์บริบูรณ์. 2537)ได้กล่าวถึงการวิจัย เชิงปฏิบัติการในแนวการนำไปใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียนซึ่งมี ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) เริ่มต้นด้วยสำรวจปัญหาสำคัญที่ต้องการให้มีการ แก้ไขระหว่างครูและผู้เกี่ยวข้อง อาจเป็นครูคนอื่น ๆ ที่สอนร่วมกัน นักเรียน ผู้ปกครอง หรือผู้บริหาร โดยการสำรวจสภาพการณ์ของปัญหาว่ามิอย่างไร ปัญหาที่ต้องการแก้ไขคืออะไรปัญหานั้นเกี่ยวข้องกับใครบ้าง เช่นครูต้องเปลี่ยนวิธีใช้คำถามในชั้นเรียน นักเรียนต้องทำงานเป็นกลุ่ม เนื้อหาบางข้อใน แบบเรียนจะต้องตัดทอนหรือขยายความเพิ่มเติมผู้บริหารต้องรับทราบการเปลี่ยนแปลงบางอย่างและ

การสนับสนุน เป็นต้นในขั้นการวางแผนจะมีการปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้แนวคิดวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในรูปแบบต่อไปนี้จะช่วยให้มองสภาพปัญหาชัดเจนขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติ (Action) เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมในขั้นวางแผนมาดำเนินการเมื่อลงมือปฏิบัติใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ประกอบกันไปด้วยโดยรับฟังจากผู้ร่วมวิจัยหรือผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ จากการปฏิบัติจะเป็นการย้อนกลับว่า แผนที่วางไว้อย่างสมเหตุสมผลนั้นปฏิบัติ ได้จริงมากน้อยเพียงใดและอาจจะมีอุปสรรคอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง โดยไม่คาดคิด ซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ฉะนั้นแผนงานที่กำหนดไว้อาจยืดหยุ่นได้โดยผู้วิจัยต้องใช้วิจารณญาณและการตัดสินใจที่เหมาะสม และมุ่งต่อการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observing) ขณะที่การวิจัยดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่วางไว้ เป็นเรื่องแน่นอนว่าในสภาพการณ์จริงต้องมีความไม่ราบรื่น มีอุปสรรค และข้อขัดข้องบางประการ ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องสังเกตควบคุมกันไปด้วย ใช้การสังเกตการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างระมัดระวังด้วยความใจกว้าง (คือ เปิดใจรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง)พร้อมกับการจดบันทึกสิ่งที่สังเกตขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่ได้คาดหวัง สิ่งที่ต้องการสังเกต คือกระบวนการของการปฏิบัติ (The Action Process) ผลของการปฏิบัติการ (The Effect of Action) ซึ่งอาจเกิดขึ้น โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ และสภาพการณ์แวดล้อมและข้อจำกัดของการปฏิบัติการ (The Circumstances and Constrains) การสังเกตนี้รวมถึงการรวบรวมผลที่เกิดขึ้นจาก การปฏิบัติ ทั้งโดยการเห็นด้วยตา การได้ฟังและการใช้เครื่องมือ/แบบทดสอบวัดผลออกมาในเชิงตัวเลขหรือใช้แบบสำรวจ/แบบทดสอบถามวัดสิ่งที่ต้องการทราบความเปลี่ยนแปลงด้วย ขณะที่การปฏิบัติการวิจัยกำลังดำเนินควบคู่กับการใช้การสังเกตผลการปฏิบัตินั้น ควรเลือกใช้เทคนิคต่างๆ ที่เหมาะสมช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยซึ่งมีหลายวิธีดังนี้

1. การจดบันทึกสะสม (Anecdotal Records) ครูหรือผู้วิจัยใช้ในการบันทึกบรรยายสภาพการณ์เชิงรูปธรรมที่เด็กคนหนึ่งๆ(หรือกลุ่ม)ได้พบในระยะยาวต่อเนื่องกัน เพื่อให้
2. เป็นภาพรวมของสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยนั้นการใช้นักสนาม (Field Notes) เป็นการจดบันทึกเหมือนกับการใช้ระเบียบวิธีสะสม แต่การใช้นักสนามจะจดตามสภาพการณ์ที่เห็นโดยใช้ข้อคิดเห็นส่วนตัว หรือการแปลความการบันทึกโดยวิธีนี้ครู/ผู้วิจัยจะเห็นพฤติกรรมเกิดขึ้นตามสภาพจริง

3. การบันทึกบรรยายถึงพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Ecological Behavioral Description) เป็นการจดบันทึกที่พยายามให้ความเข้าใจในลำดับขั้นของพฤติกรรมในชั้นเรียนที่กำลังเป็นไปอยู่และมีสิ่งใดเกิดขึ้นบ้างเช่น ขณะที่บรรยายภาคในชั้นเรียนกำลังเครียด มีนักเรียน 2-3 คน ส่งเสียงหัวเราะออกมา

4. การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องที่มีอยู่ เช่น คู่มือครู สมุดเตรียมการสอน และสมุดทำแบบฝึกหัด สมุดจดงาน บันทึกผลการเรียน รายงานประจำปีของโรงเรียน เอกสารแสดงกฎ/ระเบียบ เป็นต้น

5. การจดบันทึกอนุทินหรือจดหมายเหตุรายวัน (Diaries) เป็นการบันทึกส่วนบุคคลที่ระบุถึงหัวข้อหรือเรื่องราวที่ตนเองสนใจเกี่ยวกับสภาพการเรียนการสอนควรให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึกหรือข้อคิดเป็นในแง่มุมมองของตนเอง โดยการเขียนอนุทิน

6. การจดบันทึกลงกระดาษแข็งเป็นรายเรื่อง (Item Sampling Cards) เป็นการบันทึกเหมือนอนุทิน แต่เน้นเฉพาะเรื่องในช่วงเวลาหนึ่ง ครูหรือนักเรียนควรจดบันทึกเป็นรายวัน วันละหนึ่งเรื่องลงในกระดาษแข็งแต่ละใบแยกกัน

7. การใช้ข้อมูลจากแฟ้มรายการ (Portfolio) เช่น รายงานประชุมของโรงเรียน ของหมวดวิชาข่าวของทางราชการที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่กำลังดำเนินวิจัยอยู่บทความหรือการวิเคราะห์ปัญหาทางการศึกษาของหนังสือในเรื่องที่เกี่ยวข้องกัน

8. การสัมภาษณ์ (Interview) เทคนิคการสัมภาษณ์มีการยืดหยุ่นกว่าการรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ดำเนินการได้ 3 ลักษณะ คือ แบบไม่ได้วางแผน (Unplanned) คือการสนทนาแบบไม่เป็นทางการระหว่างครูกับครู หรือครูกับนักเรียนแบบวางแผนแต่ไม่มีโครงสร้าง (Planned but Unstructured) เปิดโอกาสให้ผู้สนทนาเลือกหัวข้อที่สนใจจะพูด ผู้สัมภาษณ์จะใช้คำถามอื่น ๆ ประกอบเพื่อให้คำตอบที่ชัดเจนเข้าใจประเด็น และแบบสุดท้าย แบบมีโครงสร้าง (Structured) คือ การสัมภาษณ์ที่เป็นไปตามชุดของคำถามที่เตรียมการไว้แล้ว

9. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ใช้แบบสอบถามศึกษาข้อมูลเชิงความคิดเห็นแบบปลายเปิด หรือใช้แบบปลายปิดมีตัวให้เลือกตอบจะให้ข้อมูลที่เป็นรายละเอียดครบถ้วนเพียงพอ ผู้วิจัยต้องกำหนดหัวข้อของเรื่องที่จะถามให้รัดกุมและครอบคลุม

10. การใช้สังคมมิติ (Sociometric Methods) เพื่อตรวจสอบดูความสัมพันธ์เชิงสังคมในกลุ่มนักเรียน โดยใช้คำถาม เช่นเขาชอบที่จะทำงาน/หรือไม่ทำงานกับใคร เขาชอบที่จะ

สังสรรค์ หรือไม่สังสรรค์กับใครเลย แล้วนำชื่อที่ถูกระบุไว้ไปโยนหาความสัมพันธ์ว่าใครเป็นที่นิยมของกลุ่มหรือใครถูกกลุ่มเพิกเฉย

11. การใช้แบบตรวจสอบปฏิสัมพันธ์และแบบสำรวจรายการ (Interaction Schedules and Chcklists) เพื่อความสะดวกและเชื่อถือได้ในการสังเกตพฤติกรรมระหว่างครูและนักเรียน ผู้วิจัยอาจสร้างรายงานแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน แล้วใช้ประกอบ การสังเกต โดยตรวจสอบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตามรายการที่มีอยู่ เช่นการใช้คำถามของครูโอกาสในการตอบคำถามของนักเรียน เป็นต้น

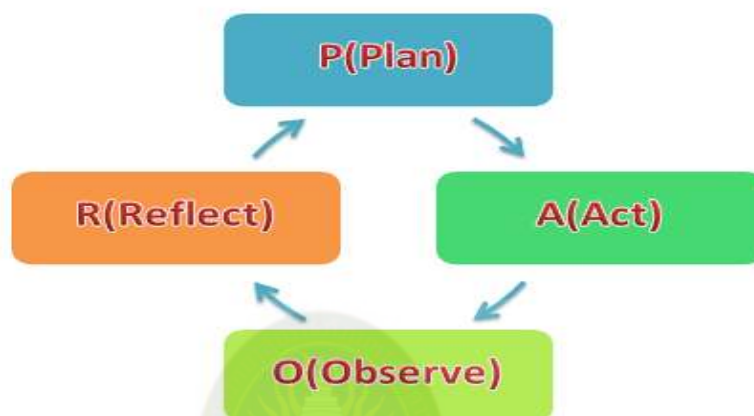
12. การใช้เครื่องบันทึกเสียง (Tape Recording) การบันทึกเสียงจะช่วยให้ประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างละเอียดลึกซึ้งในการเรียนการสอนเป็นกลุ่มเล็กๆ หรือการสนทนาตัวต่อตัว

13. การใช้วีดิทัศน์ (Video Recording) บันทึกภาพและเสียงลงวีดิทัศน์เพื่อให้เห็นกิจกรรมทั้งชั้นหรือเลือกบันทึกรายการประเด็นที่สนใจ จะมีประโยชน์มากในการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ภายหลังจากใช้แบบทดสอบ (Test) ใช้แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวัดจุดเด่นจุดด้อย ในเนื้อหาวิชาของผู้เรียน เป็นต้น เป็นการรวบรวมข้อมูลทางด้านความสามารถทางสมองของผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting) ขั้นสุดท้ายของวงจรทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การประเมินหรือการตรวจสอบกระบวนการปัญหา หรือสิ่งที่เป็นการจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่างๆ ที่สัมพันธ์กับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน และของระบบการศึกษาที่ประกอบกันอยู่ โดยผ่านการถก อภิปรายปัญหา การประเมินโดยกลุ่มจะทำให้ได้แนวทางของการพัฒนา ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมและเป็นพื้นฐานข้อมูลนำไปสู่การปรับปรุงและการวางแผนปฏิบัติการต่อไป หลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ต้องการตระหนักอยู่เสมอ คือ กลุ่มของบุคคลที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญต่อกระบวนการวิจัยประกอบด้วย การวางแผนการปฏิบัติ การสังเกต และการสะท้อนการปฏิบัติ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนงาน แล้วดำเนินกิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ วงจรทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวจะมีลักษณะการดำเนินการเป็นแบบบันไดเวียน กระทำซ้ำตามวงจร จนกว่าจะได้ผลการปฏิบัติตามจุดมุ่งหมายการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการอาจเริ่มจากครู/นักเรียน/หรือนักการศึกษา แล้วปฏิบัติการให้

เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางพัฒนาขึ้นโดยรับฟังข้อคิดเห็น/ข้อติเตียนของผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ คือ ครู นักเรียน ผู้ปกครองผู้บริหาร และสังคมภายนอก

วงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ



ภาพที่ 2.7 วงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

จากภาพปรัชญาแนวคิดของ Kemmis and McTaggart ในแต่ละวงจรประกอบด้วย 4 ขั้นตอนเพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไปจนกว่าจะได้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่เป็นที่พึงพอใจ ดังนี้

1. การวางแผน (Planning) เริ่มต้นด้วยสำรวจปัญหาพร้อมกันระหว่างบุคคลภายในโรงเรียนเพื่อให้ได้ปัญหาที่สำคัญที่ต้องการให้แก้ไขตลอดจนการแยกแยะรายละเอียดของปัญหานั้นเกี่ยวกับลักษณะของปัญหาเกี่ยวข้องกับใครแนวทางแก้ไขอย่างไรและจะต้องปฏิบัติอย่างไร

2. การปฏิบัติ (Action) เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมในขั้นวางแผนมาดำเนินการโดยการวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงานประกอบไปด้วยเพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผนฉะนั้นแผนที่กำหนดควรจะมีคามยืดหยุ่นปรับได้

3. การสังเกต (Observation) เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่คาดหวังโดยอาศัยเครื่องมือการเก็บข้อมูลเข้าช่วย

4. การสะท้อนผล (Reflection) เป็นขั้นสุดท้ายของวงจรการทำงานวิจัยปฏิบัติการคือการประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหาหรือสิ่งที่เป็นข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการผู้วิจัยร่วมกันกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่างๆที่สัมพันธ์กับ

สภาพของสังคมและสิ่งแวดล้อมของโรงเรียนและของระบบการศึกษาที่ประกอบการอยู่โดยผ่านการถกอภิปรายปัญหาการประเมินโดยกลุ่มจะทำให้ได้แนวทางของการพัฒนาขึ้นตอนการดำเนินกิจกรรมและเป็นพื้นฐานข้อมูลที่น่าไปสู่การปรับปรุงและวางแผนการปฏิบัติต่อไป

จากการศึกษาการวิจัยเชิงปฏิบัติการข้างต้นสรุปได้ว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและการร่วมมือเน้นการปฏิบัติการและควรใช้วงจรของกระบวนการวิจัยซึ่งประกอบด้วยวางแผนการปฏิบัติการสังเกตและการสะท้อนผลการปฏิบัติเพื่อนำมาปรับปรุงแผนงานแล้วดำเนินกิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่และจะกระทำซ้ำตามวงจรจนกว่าจะได้ผลปฏิบัติตามจุดมุ่งหมายแล้วปฏิบัติการให้เกิดเปลี่ยนแปลงในทางพัฒนาขึ้น

2.5 การจัดทำแผนการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของการจัดการศึกษาของหลักสูตรที่กำหนดไว้ ผู้สอนจะต้องหากกลยุทธ์และวิธีการในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครบถ้วนตามองค์ประกอบสำคัญว่าจัดทำแผนอย่างไร เพื่อใคร มีเทคนิคและวิธีการอย่างไร ผลที่ได้รับจะเป็นอย่างไร ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนเป้าหมายความสำเร็จที่ผู้สอนคาดหวังไว้

2.5.2 ขั้นตอนการจัดการทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.5.2.1 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เพื่อประโยชน์ในการกำหนดหน่วยการเรียนรู้ และรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

2.5.2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชาและมาตรฐานรายวิชา เพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ เจตคติและค่านิยม

2.5.2.3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น รวมทั้งวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่จะประโยชน์ต่อผู้เรียน

2.5.2.4 วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้) โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.5.2.5 วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผล ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.5.2.6 วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียนให้เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

2.5.3 องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างน้อยต้องมีสิ่งต่อไปนี้

- 2.5.3.1 สารสำคัญ
- 2.5.3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.5.3.3 สารการเรียนรู้
- 2.5.3.4 กิจกรรมการเรียนรู้
- 2.5.3.5 สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้
- 2.5.3.6 การวัดและประเมินผล
- 2.5.3.7 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

2.5.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ควรมีดังนี้

2.5.4.1 มีความละเอียด ชัดเจน มีหัวข้อและส่วนประกอบต่าง ๆ ครอบคลุมตาม ศาสตร์ของการสอนโดยสามารถตอบคำถามต่อไปนี้

- 1) สอนอะไร (หน่วย หัวเรื่อง ความคิดรวบยอดหรือสารสำคัญ)
- 2) เพื่อจุดประสงค์อะไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งควรเขียนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)
- 3) ด้วยสาระอะไร (เนื้อหา / โครงร่างเนื้อหา)
- 4) ใช้วิธีการใด (กิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ)
- 5) ใช้เครื่องมืออะไร (วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งการเรียนรู้)
- 6) ทราบได้อย่างไรว่าประสบความสำเร็จ (การวัดผลและประเมินผล)

2.5.4.2 แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

2.5.4.3 ส่วนประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องสัมพันธ์ เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน เช่น

1) จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมสาระ / เนื้อหา และเป็นจุดที่พัฒนา ผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการและเจตคติ

2) กิจกรรมการเรียนรู้ ควรสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา / สาระ

3) วัสดุอุปกรณ์ สื่อ และแหล่งการเรียนรู้ ควรสอดคล้องสัมพันธ์กับกิจกรรม การเรียนรู้

4) การวัดผลและประเมินผล ควรสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.5.4.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีและสอดคล้องกับหลักเกณฑ์อาจารย์ 3 ต้องเป็น แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1) มีการวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา หรือ วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ จัดทำหน่วยการเรียนรู้ และจัดทำกำหนดการสอนหรือโครงการสอน

2) มีการวิเคราะห์ผู้เรียน โดยการจัดกลุ่มผู้เรียนตามความรู้ ความสามารถ ความสนใจ และความถนัด แล้วนำไปเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามศักยภาพของผู้เรียนเพื่อเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ

3) มีการกำหนดเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับผล การเรียนรู้ที่คาดหวัง ศักยภาพของผู้เรียน และความต้องการของท้องถิ่น รวมทั้งการบูรณาการ ระหว่างวิชา

4) มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมและสอดคล้อง กับศักยภาพของผู้เรียน มีการบูรณาการ เน้นการคิด (ทักษะการคิด ลักษณะการคิด และกระบวนการ คิด) การฝึกทักษะ การปฏิบัติจริง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

5) มีการกำหนดสื่อ / นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กิจกรรมการเรียนรู้ วัยและความสามารถของผู้เรียน และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือก จัดหาและจัดทำสื่อ/แหล่งการเรียนรู้

6) มีการกำหนดการวัดผลและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและกิจกรรมการเรียนรู้ มีการวัดผลตามสภาพจริง ให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

7) มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น เน้นคุณธรรม จริยธรรม และมีการบูรณาการตามความเหมาะสม

8) มีความสมบูรณ์ถูกต้อง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ

2.5.5 รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้สามารถเขียนได้ทั้งแบบความเรียงและแบบตาราง โดยมีส่วนประกอบสำคัญดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ ประกอบด้วยรายละเอียดทั่วไป ได้แก่ ชื่อหลักสูตร ประเภทวิชา สาขาวิชา รหัสวิชา ชื่อวิชา หน่วยกิต จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

ส่วนที่ 2 โครงสร้างการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาและการกำหนดหน่วยการเรียนรู้และเวลาที่ใช้

ส่วนที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

2.5.6 ใบช่วยสอน

ใบช่วยสอน (Instruction Sheet) คือ สื่อประเภทสิ่งพิมพ์เฉพาะเรื่องที่จะช่วยสอนหรือใช้เสริมให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ได้แก่

2.5.6.1 ใบความรู้ (Information Sheet) คือ ประเภทสิ่งพิมพ์เฉพาะเรื่องที่จะช่วยหรือใช้เสริมให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ได้แก่

2.5.6.2 ใบงาน (Job Sheet) เอกสารที่ระบุชนิดของงาน ซึ่งจะต้องนำไปปฏิบัติตามรูปแบบที่กำหนด โดยมีลำดับขั้นตอนปฏิบัติงานไว้อย่างชัดเจน ส่วนใหญ่จะใช้กับการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพ ส่วนการปฏิบัติงานทางด้านวิชาการอาจใช้ใบกิจกรรม (Activity Sheet)

2.5.6.3 ใบปฏิบัติงาน (Operation Sheet) เอกสารที่ให้รายละเอียดในขั้นตอนหนึ่งของการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน

2.5.6.4 ใบมอบหมายงาน (Assignment Sheet) เอกสารที่มอบหมายงานให้ผู้เรียนปฏิบัติหรือค้นคว้าเพิ่มเติม

2.5.7 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.5.7.1 หลักการจัดกิจกรรมแนะแนว

เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการ ความสนใจธรรมชาติของผู้เรียนและวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาที่ตอบสนองจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้ครอบคลุมทั้งด้านการศึกษา การงานและอาชีพ ชีวิตและสังคม เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีอิสระในการคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง เรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการปฏิบัติ จนกระทั่งเกิดทักษะชีวิตหรือการเรียนรู้ ตลอดจนครูทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดยมีครูแนะแนวเป็นที่เล็งและประสานงาน

2.5.7.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ รู้จัก เข้าใจ รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถวางแผนการเรียน อาชีพ รวมทั้งการดำเนินชีวิตและสังคม
- 3) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

2.5.7.3 ขอบข่าย สาระการจัดกิจกรรมแนะแนว

กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียนทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน การจัดกิจกรรมแนะแนวครอบคลุม 3 ด้าน คือ

- 1) ด้านการศึกษา ให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการเรียนอย่างเต็มศักยภาพ รู้จักแสวงหาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนการเรียนหรือการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ มีวิธีการเรียนรู้และสามารถวางแผนการเรียนรู้หรือการศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม

2) ด้านการงานอาชีพ ให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเองในทุกด้าน รู้และเข้าใจโลกของงานอาชีพอย่างหลากหลาย มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต มีการเตรียมตัวสู่อาชีพ สามารถวางแผนเพื่อประกอบอาชีพตามที่ตนเองมีความถนัดและความสนใจ

3) ด้านชีวิตและสังคม ให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น รักรักษาสิ่งแวดล้อม มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีเจตคติที่ดีต่อการมีชีวิตที่ดี มีคุณภาพ มีทักษะ และสามารถปรับตัวให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.5.7.4 การวัดผล ประเมินผล

1) ประเมินการผ่านผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม และประเมินคุณลักษณะด้านคุณธรรม

2.1) ด้านความมีระเบียบวินัย ได้แก่ พฤติกรรมการเข้าเรียนตรงเวลา แต่งกายถูกต้องตามระเบียบ และผลงานสะอาดเรียบร้อยถูกต้อง

2.2) ด้านความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น ได้แก่ พฤติกรรมการยอมรับในผลงานตนเอง และผู้อื่น พฤติกรรมการไม่รบกวนผู้อื่นในขณะที่จัดการเรียนการสอน

2.3) ด้านความขยันหมั่นเพียรและมีความรับผิดชอบ ได้แก่ พฤติกรรมการปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ด้วยความตั้งใจ และพฤติกรรมการส่งงานตรงเวลา

2.4) ด้านความร่วมมือ ได้แก่ พฤติกรรมการร่วมมือกันปฏิบัติงานจนสำเร็จ และพฤติกรรมการมีความเป็นประชาธิปไตย

2.5) ด้านความช่วยเหลือ ได้แก่ พฤติกรรมการช่วยเหลือเพื่อน และพฤติกรรมการอธิบายความรู้และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2.6) ด้านการแบ่งปัน ได้แก่ พฤติกรรม ในการแบ่ง หรือให้ยืม วัสดุ อุปกรณ์สิ่งต่างๆ ที่ตนเองครอบครอง โดยการชักชวนเพื่อมาทำกิจกรรมร่วมกัน

3) ประเมินจากการมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาทั้งหมด ที่จัดกิจกรรม ตลอดปีการศึกษา

2.5.7.5 การตัดสินผลการประเมินกิจกรรมแนะแนว

เมื่อนักเรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาทั้งหมดที่จัดกิจกรรม ตลอดปีการศึกษา และปฏิบัติตามกิจกรรมตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังทั้งหมดที่กำหนด ให้ได้ผลการประเมิน “ผ” และถ้าไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดให้ได้ผลการประเมิน “มผ”

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

วรรณภา บุญลาโภ (2556) ได้ศึกษาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึม จากการสอนโดยใช้วิดีโอทัศน์แสดงต้นแบบพฤติกรรม (Video Modeling) ร่วมกับสถานการณ์จำลอง พบว่า 1) ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึม จากการสอนโดยใช้วิดีโอทัศน์แสดงต้นแบบพฤติกรรม (Video Modeling) ร่วมกับสถานการณ์จำลองอยู่ในระดับดี (ค่ามัธยฐาน = 13 คะแนน จาก คะแนนเต็ม = 24 คะแนน, $t = 2$, $P\text{-value} = 0.5000$) 2) ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึม จากการสอนโดยใช้วิดีโอทัศน์แสดงต้นแบบพฤติกรรม (Video Modeling) ร่วมกับสถานการณ์จำลองสูงขึ้น ($T = 0$, $p < .05$)

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิด เกมพีเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ

พิชญะ โชคพล (2558) ศึกษาผลการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเกมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของผู้เรียนในด้านการมีความตั้งใจในการทำงาน ด้านการแสดงออกถึงความคิดเห็น ด้านให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม และด้านการขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พนัญศ เงินวัฒนะ (2560) ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กด้วยวิธีการเสริมแรงทางบวก การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้(1) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็ก (2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กก่อนและหลังการใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก ผลการวิจัยมีดังนี้(1) พฤติกรรมการรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กหลังได้รับการเสริมแรงทางบวกอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ด้านการรับผิดชอบต่อตนเอง และด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม (2) พฤติกรรมการรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กหลังได้รับการเสริมแรงทางบวก สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งโดยรวมและด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ด้านการรับผิดชอบต่อตนเอง และด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

สุทธิกร กรมทอง (2559) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน แบบวัดแรงจูงใจ และแบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2 นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมากและมากที่สุด ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 และส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจมากขึ้น

ฐากร บุญสาร (2560) ศึกษาการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลยาณวัตร พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมมีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อริสา โสคำภา (2551) ได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง โดยในแต่ละช่วงสัปดาห์มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ $P < .01$ และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีการ

เปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นตลอดช่วงการทดลองยกเว้นสัปดาห์ที่ 3 เท่านั้นที่มีการเปลี่ยนแปลงลดลงเล็กน้อย เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และ ด้านการแบ่งปัน พบว่า คะแนนพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้น

จรรยา สันตานนท์ (2553) ศึกษาระดับและการเปลี่ยนแปลงการพัฒนาสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยเฉลี่ยรวมและแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ การพูดสื่อความหมายการแสดงท่าทางเป็นมิตร และการมีส่วนร่วมกับเพื่อนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมจากภาพปะติดเป็นกลุ่ม ก่อน ระหว่าง และหลังการจัดกิจกรรมในแต่ละช่วงสัปดาห์ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัย ก่อน ระหว่าง และหลังการจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมจากภาพปะติดเป็นกลุ่มในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีสัมพันธภาพทางสังคมโดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกช่วงสัปดาห์และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่าระดับสัมพันธภาพทางสังคมโดยเฉลี่ยและการเปลี่ยนแปลงสัมพันธภาพทางสังคมเพิ่มขึ้น เมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ การพูดสื่อความหมายการแสดงท่าทางเป็นมิตร และการมีส่วนร่วมกับเพื่อน พบว่าระดับคะแนนสัมพันธภาพทางสังคมทั้ง 3 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นทุกช่วงสัปดาห์

ศิริรัตน์ คอยเกษม (2558) การเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์กับการเล่านิทานแบบปกติที่มีต่อความสามารถในการจับใจความของเด็กปฐมวัยโรงเรียนนิคมทับทิวทองสงเคราะห์จังหวัดสระบุรีผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยโรงเรียนนิคมทับทิวทองสงเคราะห์ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานแบบปกติ มีความสามารถในการจับใจความหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีความสามารถในการจับใจความหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานแบบปกติ กับการเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีความสามารถในการจับใจความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานแบบปกติ มีความสามารถในการจับใจความสูงกว่า

จากการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า พฤติกรรมที่สามารถช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดี ช่วยเสริมสร้างและแสดงออกถึงกระบวนการปรับตัวด้านสังคมของนักเรียนได้แก่ ด้านการช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น เมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนหรือผู้อื่น

โดยการแสดงออกทางพฤติกรรมดังกล่าวทั้งนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพศ และอายุ แต่นักเรียนสามารถแสดงออกได้อย่างดี โดยผ่านการเล่นการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น มีแรงกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย จะทำให้นักเรียนได้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซึ่งได้รับแรงกระตุ้นจากเกมิฟิเคชันและการนำนิทานมัลติมีเดียมาประกอบเพื่อให้นักเรียนมีตัวตนแบบในการแสดงออกพฤติกรรมที่ดี มีความสนุกสนาน ไม่เกิดการเบื่อหน่าย

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Cristina Muntean (2011) ได้ทำการศึกษาเพื่อเพิ่มพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) โดยใช้เกมิฟิเคชันว่า จะสามารถประยุกต์ใช้เกมิฟิเคชันเข้าไปในเนื้อหาของบทเรียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างไร ทำการศึกษากับนักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มแรกเรียนรู้แบบปกติโดยมีบทเรียนสื่ออิเล็กทรอนิกส์สนับสนุน กลุ่มที่ 2 ศึกษาทางไกลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับการทำกิจกรรมในสถานที่จริง กลุ่มที่ 3 เรียนรู้ทางไกลร่วมกับการกำกับดูแลของครู กลุ่มที่ 4 เรียนรู้ทางไกลโดยไม่มีกำกับการกำกับดูแล โดยนำรูปแบบของเกมิฟิเคชันไปใช้ในการให้โบนัส เมื่อทำแบบฝึกหัดยากสำเร็จ และให้เหรียญรางวัลเมื่อนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนคนอื่น ๆ ผ่านระบบการเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่านักเรียนกลุ่มแรกที่เรียนรู้ในรูปแบบปกติโดยมีบทเรียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีรูปแบบเกมิฟิเคชันเป็นสื่อสนับสนุนมีพฤติกรรมมีส่วนร่วมเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนมากที่สุด ในขณะที่อีกสามกลุ่มที่ศึกษาทางไกลผ่านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยมีการติดตามดูแลของครูในรูปแบบที่แตกต่างกันไป มีพฤติกรรมมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้นเล็กน้อยในระดับที่ใกล้เคียงกัน ผลจากการศึกษา ทำให้เห็นว่าเกมิฟิเคชันช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้การตอบสนองในรูปแบบที่น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และทำแบบฝึกหัดให้สำเร็จได้มากขึ้น

Sophia and Athanassios (2012) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้บล็อกเป็นเครื่องมือในการสอบถามสำรวจความคิดเห็นและอภิปรายเรื่อง ปัญหาฝนกรด ทำการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อายุ 14 - 15 ปีจำนวน 21 คน ที่ได้มาจาก 2 ห้องเรียนโดยมีจุดประสงค์เพื่อ เพิ่มพฤติกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเขียนบล็อกการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู ใช้การสั่งงานการอภิปรายร่วมกันในชั้น และการตรวจสอบงานผ่านกิจกรรมบนบล็อก ซึ่งผลจากการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบล็อกที่

เหมาะสมช่วยให้นักเรียนมีประสิทธิผลของการเรียนรู้ที่สูงขึ้นทั้งด้านการทำงานร่วมกันและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Gabriel, Sandra, Joaquim and Daniel (2013) ทำการวิจัยโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโท โดยใช้การให้คะแนนเหรียญตรา อันดับคะแนนผู้นำ เลเวล และภารกิจ เพื่อศึกษาว่าเกมพีเคชันส่งผลต่อการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไร โดยทำการเปรียบเทียบการสอนวิธีการปกติในภาคเรียนก่อนหน้าและศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาโดยเปรียบเทียบกับนักศึกษากลุ่มอื่นในรายวิชาเดียวกัน ผลการศึกษาพบว่าระดับการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการเข้าไปศึกษาบทเรียนออนไลน์ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความเห็นว่า เกมพีเคชันทำให้การเรียนน่าสนใจกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้ดีขึ้น

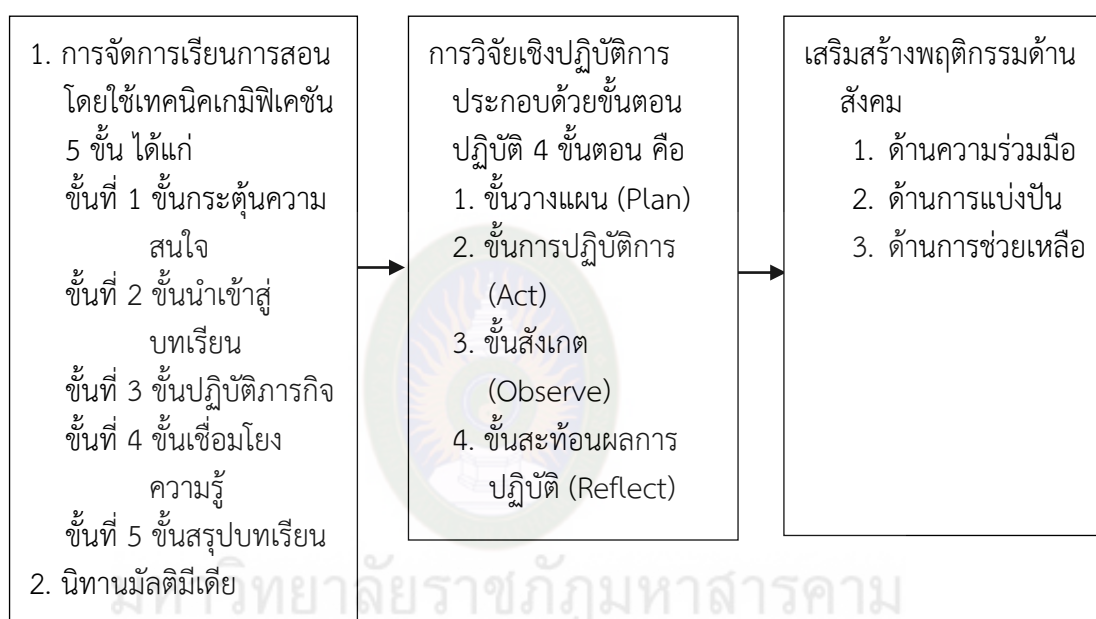
Sandusky (2015) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาโดยใช้แนวคิดเกมพีเคชัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับประถมศึกษา ใช้แบบประเมินในเกมที่ให้ผลป้อนกลับแบบทันที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจภายใน ในขณะที่นักเรียนบางคนเปลี่ยนจากแรงจูงใจภายในเป็นการใช้แรงจูงใจภายนอก ซึ่งมีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงของกลไกเกมที่ใช้ในการเรียน

JFDI Academy (อ้างถึงใน Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Soman, 2013) ได้นำเกมพีเคชันมาปรับใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี โดยสร้างโปรแกรมการสอนตามรูปแบบของเกมพีเคชัน ประกอบด้วยตารางคะแนนของผู้นำ การแจ้งเตือนภารกิจ และระดับเลเวล พบว่า 76% ของนักเรียนจากจำนวนทั้งหมด 51 คน กล่าวว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเป็นประโยชน์อย่างมากในการเรียนรู้ของพวกเขาและยังปรับปรุงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและครูให้ดีขึ้นอีกด้วยนักเรียน 71% เกิดแรงจูงใจภายในที่จะทำแบบฝึกหัดให้สำเร็จขณะที่ 33% ถูกจูงใจด้วยตารางคะแนนของผู้นำ เมื่อสิ้นสุดการเรียนในภาคเรียนนั้นทั้งครูและนักเรียนล้วนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ในการเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมด้วยการมีส่วนร่วมของนักเรียนผ่านการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนในครั้งนี้

2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) สามารถสรุปแนวความคิดการวิจัยได้ ดังภาพที่ 2.9



ภาพที่ 2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบทำนายนัย – สังเกต – อธิบาย ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. กลุ่มเป้าหมาย
3. เครื่องมือการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยแบบก่อนทดลองหรือวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre - experimental Research) ใช้กลุ่มเป้าหมายเดียว มีการวัดผล 2 ครั้ง คือ ก่อนและหลังการทดลอง (One-group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2552, น. 130)

ตารางที่ 3.1

แบบแผนทดลอง

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	Post-test
ทดลอง	T ₁	X	T ₂

T ₁	แทน	การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test)
X	แทน	การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย
T ₂	แทน	การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test)

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 21 คน โรงเรียนบ้านนาเรียงทุ่งเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

3.3 เครื่องมือการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย เรื่องลมฟ้าอากาศ โดยแบ่งออกเป็น 6 สาระการเรียนรู้ ได้แก่ การเกิดเมฆและหมอก การเกิดฝนและน้ำค้าง อุณหภูมิของอากาศ การเกิดลม วัฏจักรน้ำ และผลของปรากฏการณ์ลมฟ้าอากาศ

3.3.2 แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน 4 ทักษะ ได้แก่ การสังเกต การจำแนกประเภท การลงความคิดเห็นจากข้อมูลและการพยากรณ์

3.3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย เรื่องลมฟ้าอากาศ วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.4.1.1 วิธีสร้าง ดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา ขอบข่ายของเนื้อหาและเวลา สมรรถนะสำคัญของนักเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 4-32)

2) ศึกษา วิเคราะห์บริบท สารระการการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสารระการการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551, น. 92-131)

3) วิเคราะห์เนื้อหาสาระ และคู่มือครูรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และโครงสร้างการจัดการเวลาเรียน ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2

โครงสร้างการจัดการเวลาเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	ทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องลมฟ้าอากาศ	1. การเกิดเมฆและหมอก	การสังเกต การพยากรณ์ และการ จำแนกประเภท	2
	2. การเกิดฝนและน้ำค้าง	การสังเกต การพยากรณ์ และการ จำแนกประเภท	2
	3. อุณหภูมิของอากาศ	การลงความเห็นจากข้อมูล	2
	4. การเกิดลม	การสังเกต การพยากรณ์	2
	5. วัฏจักรน้ำ	การสังเกต การลงความเห็นจาก ข้อมูล	2
	6. ผลของปรากฏการณ์ ลมฟ้า อากาศ	การลงความเห็นจากข้อมูล	2
รวม			12

จากตารางที่ 3.2 แสดงการกำหนดโครงสร้างการจัดการเวลาเรียน วิชา
วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยแจกแจงเวลาเรียนแบ่งแยก
เนื้อหา ทั้งหมด 6 เรื่อง จำนวน 12 ชั่วโมง

4) ศึกษาหลักการแนวคิด ขั้นตอน และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย –
สังเกต – อธิบาย

5) กำหนดรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยยึดองค์ประกอบของ
แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

5.1) ส่วนหัวแผนการจัดการเรียนรู้

5.2) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

5.3) จุดประสงค์การเรียนรู้

5.4) สารสำคัญ

5.5) สารการเรียนรู้

5.6) การจัดการเรียนรู้

5.7) สื่อการเรียนรู้

5.8) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

5.9) กิจกรรมเสนอแนะ

5.10) บันทึกหลังสอน

3.4.1.2 การตรวจสอบคุณภาพ ดำเนินการ ดังนี้

1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อ
ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สารสำคัญ จุดประสงค์กิจกรรม
การเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลแล้ว ปรับปรุงตามคำแนะนำ

2) นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ พร้อมแบบประเมินความ
เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของมาตรฐานการเรียนรู้/
ตัวชี้วัด สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้
การวัดและประเมินผล แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

2.1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมาน เอกพิมพ์ วุฒิกการศึกษา ปร.ด. (หลักสูตรและการเรียนการสอน) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญในด้านความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

2.2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพศาล เอกะกุล วุฒิกการศึกษา ค.ม.(วิจัยและประเมินผลการศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญในด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา

2.3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พงศกร กองแก้ว วุฒิกการศึกษา ค.ม.(ฟิลิกส์) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญในด้านความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

2.4) รองศาสตราจารย์ ดร. ประสพสุข ฤทธิเดช วุฒิกการศึกษา ปร.ด. (ไทศึกษา) ผู้อำนวยการสำนักบริการวิชาการ สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ภาษา

2.5) นายเทพรัตน์ ชัยบุญมา วุฒิกการศึกษา คบ.(ชีววิทยา) โรงเรียนบ้านนาเรียงทุ่งเจริญ อำเภอบ้านแพง จังหวัดนครพนม ผู้เชี่ยวชาญในด้านการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน

3) นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามวิธีของลิเคิร์ท ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จากนั้นหาค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 68-74) โดยให้ค่าความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ตัดสินหมายถึงแผนการจัดการเรียนรู้ใช้ได้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง เหมาะสมระดับน้อย

4) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงให้เหมาะสมเป็นฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือวิจัยจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 21 คน โรงเรียนบ้านนาเรียงทุ่งเจริญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

3.4.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.4.2.1 วิธีสร้าง ดำเนินการ ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คู่มือการวัดและประเมินผล การสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร เทคนิคการเขียนข้อสอบ การสร้างแบบทดสอบ และวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย วิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา จากหนังสือ การวัดผลการศึกษา (สมนึก ภัททิยธนี (2549, น. 55-77)
- 2) ศึกษาสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์ สาระที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงของโลก หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ลมฟ้าอากาศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 3) ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อกำหนดตัวชี้วัดที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ลมฟ้าอากาศ วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 4) สร้างตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา เรื่องลมฟ้าอากาศ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วกำหนดจำนวนข้อสอบที่จะจัดสร้างและต้องการ ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3

ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดจำนวนข้อสอบ ที่จะจัดสร้างและต้องการ

เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			จัดสร้าง	ต้องการ
1. การเกิดเมฆและหมอก	ว 6.1 ป 5/1	- สํารวจ ทดลอง และอธิบายการเกิดเมฆและหมอกได้	8	5
2. การเกิดฝนและน้ำค้าง	ว 6.1 ป 5/1	- สํารวจ ทดลอง และอธิบายการเกิดฝนและน้ำค้างได้	8	5

(ต่อ)

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			จัดสร้าง	ต้องการ
3. ผลของ ปραกฏการณ์ ลม ฟ้าอากาศ	ว 6.1 ป 5/1	- อธิบายผลของปรากฏการณ์ลมฟ้า อากาศที่มีต่อคน สัตว์ พืช และ สิ่งแวดล้อมได้	8	5
4. อุณหภูมิของ อากาศ	ว 6.1 ป 5/3	- ทดลอง และอธิบายอุณหภูมิของ อากาศได้	8	5
5. การเกิดลม	ว 6.1 ป 5/4	- ศึกษาค้นคว้า อธิบาย การเกิดลม แล้วนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ใน ชีวิตประจำวันได้	8	5
6. วัฏจักรน้ำ	ว 6.1 ป 5/2	อธิบายวัฏจักรน้ำ และปัจจัยที่มีผล ต่อวัฏจักรของน้ำได้	8	5
	ว 6.1 ป 5/2			
	รวม		48	30

จากตารางที่ 3.3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา เรื่องลมฟ้าอากาศ มาตรฐานตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ การกำหนดจำนวนข้อสอบที่จะจัดสร้างและต้องการ รายวิชา พื้นฐานวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สาระที่ 6 มาตรฐาน ว 6.1 ซึ่งผู้วิจัยจะจัดสร้างข้อสอบ ทั้งหมด 48 ข้อ แต่ต้องการนำไปใช้ 30 ข้อ

5) กำหนดสัดส่วนน้ำหนักคะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

6) ศึกษาหลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบที่ดี และศึกษาวิธีการวิเคราะห์ ข้อสอบจากหนังสือวัดผลการศึกษา (อพันธ์รี พูลพุทธา, 2558, น. 77-99)

7) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องลมฟ้าอากาศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 48 ข้อ แต่ต้องการนำไปใช้จำนวน 30 ข้อ

3.4.2.2 การตรวจสอบคุณภาพ ดำเนินการ ดังนี้

1) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมตามหลักการ แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ

2) นำแบบทดสอบ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ พร้อมแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพิจารณาประเมินความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence)

3) นำผลคะแนนการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณและวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้ (อพันธ์ พูลพุทธา, 2558, น. 168)

IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามสอดคล้อง ให้นำไปใช้

IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรปรับปรุง หรือตัดทิ้ง หรือสร้างใหม่

4) นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองสอบ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวม 14 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปี 2561

5) นำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดลองสอบ (Try Out) กับนักเรียนทั้งหมดมาตรวจ โดยตอบถูกให้ 1 คะแนนตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือมากกว่า 1 คำตอบ ให้ 0

6) นำคะแนนที่ได้จากการตรวจแล้ว แล้วหาค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากเป็นรายข้อ เพื่อเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ โดยพิจารณาค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80 (อพันธ์ พูลพุทธา, 2558, น. 169-174) และค่าความยาก ตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 (สุรวาท ทองบุ, 2550, น. 99-101)

7) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มาใช้วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร Lovett (อพันธ์ พูลพุทธา, 2558, น. 181)

8) ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับสมบูรณ์ 25 ฉบับ แล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือการวิจัย

3.4.3 การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

3.4.3.1 วิธีสร้าง ดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยศึกษาจากเอกสาร ตัวอย่างงานวิจัย เพื่อออกแบบการสร้างแบบทดสอบให้ที่มีคุณภาพ

2) สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานทั้ง 4 ทักษะ จากนั้นนำตารางการวิเคราะห์เนื้อหา ไปวิพากษ์กับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และนำผลการวิเคราะห์มาสรุปเป็นจำนวนข้อสอบในแต่ละสาระการเรียนรู้

3) สร้างแบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ นำผลการวิเคราะห์ไปสร้างแบบทดสอบ โดยต้องการแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ดังนั้นจะสร้างข้อสอบจำนวน 32 ข้อ เพราะต้องนำแบบทดสอบที่สร้างไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ซึ่งต้องตัดข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์บางข้อออก

4) วิพากษ์และปรับแก้ข้อคำถาม นำแบบทดสอบจำนวน 32 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปวิพากษ์กับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านภาษา ข้อคำถาม และข้อบกพร่อง ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับแก้ในข้อคำถามให้กระตุ้นผู้ตอบค้นหาคำตอบ มีความชัดเจนและภาษาให้มีความเหมาะสมกับระดับชั้น

ตารางที่ 3.4

สัดส่วนน้ำหนักคะแนนของแบบทดสอบด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ชั้นพื้นฐาน 8 ทักษะ

เรื่อง	การสังเกต	การจำแนกประเภท	การลงความเห็นจากข้อมูล	การพยากรณ์	จำนวนข้อสอบ
1. การเกิดเมฆและหมอก	2	2	2	2	4
2. การเกิดฝนและ น้ำค้าง	2	2	2	2	4
3. ผลของปรากฏการณ์ลมฟ้าอากาศ	-	-	1	1	2
4. อุณหภูมิของอากาศ	2	-	1	2	4

(ต่อ)

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

เรื่อง	การสังเกต	การจำแนกประเภท	การลงความเห็นจากข้อมูล	การพยากรณ์	จำนวนข้อสอบ
5. การเกิดลม	2	2	1	-	2
6. วัฏจักรน้ำ	-	2	1	1	4
รวม	8	8	8	8	20

3.4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3.4.4.1 วิธีสร้าง ดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม ความพึงพอใจ (อพันธ์ พิลาพุทธา, 2558, น. 108-112) โดยกำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ

2) กำหนดกรอบคำถามในการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการ การเรียนรู้ แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 ข้อ

3) สร้างแบบสอบถามตามกรอบที่กำหนด แบบมาตราส่วนประมาณค่ามี 5 ระดับ โดยใช้คำถามครอบคลุมในด้านความรู้ ความรู้สึก และแนวโน้มพฤติกรรม ตามวิธี ของลิเคิร์ท จำนวน 32 ข้อ แต่ต้องการใช้จริง 20 ข้อ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 68-74)

3.4.4.2 การตรวจสอบคุณภาพ ดำเนินการ ดังนี้

1) นำแบบสอบถามความพึงพอใจ เสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ข้อคำถาม แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ

2) นำแบบสอบถามความพึงพอใจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับประเด็นที่ต้องการวัดความพึงพอใจ และนำผลคะแนนที่ได้ จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้ (อพันธ์ พิลาพุทธา, 2558, น. 168)

IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามสอดคล้อง ให้นำไปใช้

IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรปรับปรุง หรือตัดทิ้ง หรือสร้างใหม่

3) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 20 ข้อ แล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือการวิจัยสอบถามกลุ่มเป้าหมาย

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.5.1 ก่อนการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

3.5.2 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย จำนวน 6 แผน ได้แก่ การเกิดเมฆและหมอก การเกิดฝนและน้ำค้าง อุณหภูมิของอากาศ การเกิดลม วัฏจักรน้ำ และผลของปรากฏการณ์ลมฟ้าอากาศ รวม 12 ชั่วโมง พร้อมทั้งเก็บคะแนนระหว่างเรียนไว้เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

3.5.3 ทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้ไปหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) และใช้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.5.4 สอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 วิเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) กำหนดเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

3.6.2 ศึกษาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย โดยใช้สูตรการทดสอบค่าทีแบบ One sample t-test กำหนดเกณฑ์ร้อยละ 75

3.6.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย โดยใช้สูตรการทดสอบค่าที่ One sample t-test

3.6.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย วิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้สูตรการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.7.1 สถิติพื้นฐาน

3.7.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage) โดยคำนวณจากสูตร (ไพศาล วรคำ, 2555, น. 135)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \quad (3-1)$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
f แทน ความถี่ของข้อมูลที่ต้องการ
N แทน จำนวนที่ต้องการ

3.7.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (สุรวาท ทองบุ, 2550, น. 123)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (3-2)$$

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม
 $\sum X$ แทน ผลรวมคะแนนทั้งกลุ่ม
N แทน จำนวนตัวอย่าง

3.7.1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ไพศาล
วรคำ, 2552, น. 313) ดังนี้

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	ค่าคะแนน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสองทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนทั้งหมด

3.7.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ

3.7.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

1) สูตรการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E_1/E_2
(พิสนุ พงศ์ศรี, 2549, น. 185) ดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100 \quad (3-4)$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนที่ได้จากการวัดผลระหว่างเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	จำนวนคะแนนเต็มจากการวัดผลระหว่างเรียน

$$E_2 = \frac{\sum f}{N} \times 100 \quad (3-5)$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum f$	แทน	ผลรวมของคะแนนที่ได้จากการวัดผลหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	B	แทน	จำนวนคะแนนเต็มจากการวัดผลหลังเรียน

3.7.2.2 แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1) สถิติที่ใช้ในการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร IOC (ไพศาล วรคำ, 2552, น. 257) สูตรการหาค่าเฉลี่ยความสอดคล้อง ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{n} \quad (3-6)$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) สถิติที่ใช้ในการหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค 27 % (ไพศาล วรคำ, 2552, น. 291) ดังนี้

$$r = P_H - P_L \quad (3-7)$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	P_H	แทน	ค่าความยากข้อสอบของคนในกลุ่มสูง
	P_L	แทน	ค่าความยากข้อสอบของคนในกลุ่มต่ำ

4) สถิติที่ใช้ในการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ตามวิธีของโลเวท (Lovett Method) ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 104)

$$r_{cc} = 1 - \left[\frac{k \sum X_i - \sum X_i^2}{(k-1) \sum (X_i - C)^2} \right] \quad (3-8)$$

เมื่อ	r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนข้อสอบ
	X_i	แทน	คะแนนของแต่ละคน
	C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

3.7.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.7.3.1 สถิติที่ใช้ในการทดสอบความแตกต่างของคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้ แบบ ทำนาย - สังเกต - อธิบาย กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สูตร (One sample t-test) ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2561, น. 37)

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{S / \sqrt{n}} \quad (3-9)$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติทดสอบที
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

- μ แทน ค่าคงที่หรือค่าเฉลี่ยของประชากรที่ต้องการ
เปรียบเทียบ
- S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
- n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเรื่อง การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)

4.1 ผลการปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย

การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วยวงจรปฏิบัติการ 5 วงจร ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ยิ้มที่สดใส
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักฉันใหม่
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มีน้ำใจ
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คิดก่อนทำ
5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 5 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง พุดดีได้ดี

4.1.1 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ยิ้มที่สดใส ในวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2561 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.1.1 ขั้นวางแผน (Planning)

ขั้นการวางแผนในปฏิบัติการวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพและปัญหาที่จะดำเนินการวิจัย และกำหนดขอบเขตของการศึกษาโดยผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้เป็นครูประจำชั้น จากการสังเกตสภาพปัญหาในชั้นเรียนพบว่า ผู้เรียนที่เข้าศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บางคนย้ายมาจากต่างโรงเรียน อีกทั้งรูปแบบการเรียนการสอนจะแตกต่างไปจากการเรียนในระดับชั้นอนุบาล ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของผู้เรียนโดยสิ้นเชิง จึงทำให้ผู้เรียนมีลักษณะพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ไม่เข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ชอบแกล้งเพื่อน หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการวิจัย และวางแผนการดำเนินงานให้อยู่ในระยะเวลาที่กำหนด ออกแบบและสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ และเริ่มปฐมนิเทศผู้เรียนในเรื่องการจัดการเรียนการสอนและการใช้เครื่องมือ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในขั้นตอนสุดท้ายของขั้นวางแผน

4.1.1.2 ขั้นการปฏิบัติ (Action)

ขั้นการปฏิบัติผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นปฏิบัติการกิจ ขั้นเชื่อมโยงความรู้ และขั้นสรุปการสอน

1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและอธิบายการใช้เกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฟัง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนในระบบ Class Dojo ทั้งกลุ่มและรายบุคคล พร้อมทั้งประกาศผลคะแนนเป็นระดับพระราชา/พระราชินี ประชาชน และทาส/คนรับใช้ ตามลำดับ

2) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน แล้วสอนนักเรียนร้องเพลง ยืมโดยกลุ่มที่สามารถร้องเพลงได้และมีเสียงดังชัดเจนจะได้รับคะแนนลงในระบบ Class Dojo ของแต่ละกลุ่ม

3) ขั้นปฏิบัติการกิจ ผู้วิจัยเปิดนิทานมัลติมีเดียเรื่อง “พระราชากับเมืองที่ไร้รอยยิ้ม” ให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น แล้วทำภารกิจที่ผู้วิจัยกำหนดเป็นกลุ่ม โดยยังมีนักเรียนบางคนไม่สนใจที่จะดูนิทานมัลติมีเดียจนจบจึงไม่เข้าใจเนื้อเรื่องของนิทาน และไม่สนใจที่จะทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มของตัวเอง

4) ชั้นเชื่อมโยงความรู้ ผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่องประโยชน์ของการยิ้ม แล้วให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง ยิ้มที่สดใส โดยผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนไปด้วย เมื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยก็อธิบายเพิ่มเติม ปัญหาคือ นักเรียนบางคนยังทำงานไม่เสร็จในเวลาที่กำหนดเพราะยังพยายามเล่นและแกล้งเพื่อนไปด้วย

5) ชั้นสรุปการสอน ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ Class DOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี

4.1.1.3 ชั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมและทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทุกครั้งหลังการจัดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.1

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 1

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม			S.D.	แปลผล
	\bar{X} ผู้วิจัย	\bar{X} ผู้ช่วยวิจัย	\bar{X}		
1. ด้านการร่วมมือ	1.49	1.52	1.51	0.021	บางครั้ง
2. ด้านการช่วยเหลือ	1.46	1.52	1.49	0.042	เมื่อมีผู้อื่นบอก
3. ด้านการแบ่งปัน	1.51	1.52	1.52	0.007	บางครั้ง
รวม	1.49	1.52	1.50	0.018	บางครั้ง

จากตารางพบว่า โดยรวมระดับพฤติกรรมด้านสังคมอยู่ในระดับเกิดพฤติกรรมเป็นบางครั้ง ($\bar{X} = 1.50$, S.D. = 0.018) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือด้านการแบ่งปัน ($\bar{X} = 1.52$, S.D. = 0.007) รองลงมาคือ ด้านการร่วมมือ ($\bar{X} = 1.51$, S.D. = 0.021) และด้านการช่วยเหลือ ($\bar{X} = 1.49$, S.D. = 0.042)

4.1.1.4 ชั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting)

1) ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1.1) ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอนครูมีการสอนร้องเพลงเพื่อกระตุ้นความสนใจและนำเข้าสู่บทเรียนให้กับนักเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และทำกิจกรรม สังเกตได้จากการตั้งใจฟังที่ครูพูดและตั้งใจฝึกร้องเพลงให้ได้ตามครู ปัญหาที่พบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจจึงทำให้เกิดการแย่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจไม่ยอมช่วยเหลือเพื่อนเมื่อได้ทำงานเป็นกลุ่ม อีกทั้งนักเรียนยังซักถามถึงรายละเอียดต่าง ๆ เพิ่มเติม ทำให้การจัดกิจกรรมล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควร

(จिरามา สุทธิประภา, บันทึกหลังสอน, 7 กุมภาพันธ์ 2561)

1.2) ความคิดเห็นของผู้ช่วยวิจัย

ครูผู้สอนได้มีการชี้แจง กฎ กติกา จุดประสงค์การเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชันด้วยนิทานมัลติมีเดีย มีการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการนำนักเรียนร้องเพลง เพื่อดึงดูดความสนใจในเรื่องที่จะเรียน นักเรียนให้ความสนใจพร้อมทั้งให้ความร่วมมือกับครูผู้สอนเป็นอย่างดี ผู้เรียนตื่นตัวกับการเล่นเกมซึ่งก่อให้เกิดความท้าทายใหม่ๆในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แต่เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชันด้วยนิทานมัลติมีเดียเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่สำหรับนักเรียน ทำให้อาจจะต้องใช้เวลาในการอธิบายเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจ ผู้สอนควรใช้เวลาให้กระชับมากกว่านี้

(ครูผู้ร่วมวิจัย, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2561)

2) สรุปปัญหาจากการปฏิบัติการสอนรอบที่ 1

จากการปฏิบัติการสอนรอบที่ 1 ยังพบปัญหาและยังไม่ได้ผลตามที่กำหนดไว้ ดังนี้ นักเรียนหลายคนยังชอบแกล้งเพื่อนในขณะที่ครูสอนหรือเพื่อนกำลังทำกิจกรรมอื่น ๆ อยู่ และไม่ให้การช่วยเหลือในการทำภารกิจของกลุ่มให้บรรลุผล ดังนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปฏิบัติการสอนรอบที่ 2 เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 4.2

ปัญหาจากวงรอบที่ 1 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 2

ปัญหาวงรอบที่ 1	แนวทางแก้ไข
1. นักเรียนอยากจะทำงานของตนเองไม่สนใจช่วยเหลือเพื่อนทำงานกลุ่ม	1. จัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนสามารถแบ่งหน้าที่กันได้
2. นักเรียนหลายคนยังชอบแกล้งเพื่อนในขณะที่ครูสอนหรือเพื่อนกำลังทำกิจกรรมอื่น ๆ อยู่	2. กระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยการคอยถามเนื้อเรื่องของนิทานเพื่อให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับนิทานที่กำลังเปิดให้ดู

4.1.2 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 2

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักฉันฉันใหม่ ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2561 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.2.1 ขั้นวางแผน (Planning)

จากการนำผลที่ได้จากการสะท้อนผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไข แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักฉันฉันใหม่ ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยได้กำหนดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนสามารถแบ่งหน้าที่กันได้
- 2) ผู้วิจัยเพิ่มข้อความคำถามในขณะที่ทำเปิดนิทานมัลติมีเดียเพื่อให้นักเรียนจดจ่อ

อยู่กับนิทาน และมีสมาธิไม่สนใจอย่างอื่น

4.1.2.2 ขั้นการปฏิบัติ (Action)

ขั้นการปฏิบัติผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นปฏิบัติการกิจ ขั้นเชื่อมโยงความรู้ และขั้นสรุปการสอน

- 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและอธิบายการใช้เกมคอมพิวเตอร์เรียนให้แก่ผู้เรียนฟัง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนในระบบ Class Dojo ทั้งกลุ่มและรายบุคคล พร้อมทั้งประกาศผลคะแนนเป็นระดับพระราชา/พระราชินี ประชาชน และทาส/คนรับใช้ ตามลำดับ

2) ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน แล้วสอนนักเรียนร้องเพลง อวัยวะ พร้อมกับให้นักเรียนชี้อวัยวะตามเนื้อเพลง โดยกลุ่มที่สามารถร้องเพลงได้และมีเสียงดังชัดเจน จะได้รับคะแนนลงในระบบ Class Dojo ของแต่ละกลุ่ม

3) ชั้นปฏิบัติการภารกิจ ผู้วิจัยเปิดนิทานมัลติมีเดียเรื่อง “อวัยวะทุกส่วนล้วน สำคัญ” ในขณะที่นักเรียนกำลังดูนิทาน ผู้วิจัยก็จะคอยถามคำถามเกี่ยวกับนิทานโดยสุ่มถามนักเรียน ที่ไม่สนใจดูนิทานเท่าที่ควร จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคู่ทำภารกิจที่ผู้วิจัยกำหนด

4) ชั้นเชื่อมโยงความรู้ ผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเรื่องอวัยวะต่าง ๆ ของ ร่างกาย ว่ามีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของนักเรียนอย่างไรบ้าง พร้อมทั้งบอกวิธีการ ดูแลรักษา จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนทำใบงานเรื่อง "ร่างกายของฉัน" แล้วส่งภายในชั่วโมงเรียน

5) ชั้นสรุปการสอน ผู้วิจัยและนักเรียนช่วยกันสรุปตามแนวทางดังนี้ อวัยวะ ภายนอกประกอบด้วย ตา หู จมูก ปาก แขน ขา นิ้ว แต่ละส่วนมีความสำคัญทั้งสิ้น เช่น ตาทำให้ มองเห็น หูทำให้ได้ยินเรื่องต่างๆ จมูกทำให้ได้กลิ่น ปากสามารถสื่อสารกับคนอื่นได้ เป็นต้น ผู้วิจัย และนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ Class DOJO พร้อมกัน และ มอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี

4.1.2.3 ชั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมและทำการบันทึกการสังเกต พฤติกรรมทุกครั้งหลังการจัดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.3

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 2

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{X} ผู้วิจัย	\bar{X} ผู้ช่วยวิจัย	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านการร่วมมือ	1.60	1.60	1.60	0	บางครั้ง
2. ด้านการช่วยเหลือ	1.53	1.62	1.58	0.06	บางครั้ง
3. ด้านการแบ่งปัน	1.61	1.6	1.61	0.007	บางครั้ง
รวม	1.58	1.61	1.59	0.019	บางครั้ง

จากตารางพบว่า โดยรวมระดับพฤติกรรมด้านสังคมอยู่ในระดับเกิดพฤติกรรมเป็นบางครั้ง ($\bar{X} = 1.59$, S.D. = 0.019) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือด้านการแบ่งปัน ($\bar{X} = 1.61$, S.D. = 0.007) รองลงมาคือ ด้านการร่วมมือ ($\bar{X} = 1.60$, S.D. = 0) และด้านการช่วยเหลือ ($\bar{X} = 1.58$, S.D. = 0.06)

4.1.2.4 ชั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting)

1) ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1.1) ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอนครูมีการสอนร้องเพลงเพื่อกระตุ้นความสนใจและนำเข้าสู่บทเรียนให้กับนักเรียน แล้วยังมีการแสดงท่าทางร่วมกับเพลง เป็นการปรับเปลี่ยนอิริยาบถของนักเรียน เพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น แล้วยังเพิ่มข้อความเพื่อให้นักเรียนต้องจดจ่อสนใจกับการดูนิทานลดพฤติกรรมในการเบี่ยงเบนความสนใจอย่างอื่นได้เป็นอย่างดี ในส่วนของกิจกรรมใบงาน นักเรียนบางคนยังทำไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดเพราะยังมีพฤติกรรมแอบเล่นหรือเหม่อลอยเมื่อปล่อยให้ทำกิจกรรมเพียงคนเดียว

(จิราภา สุทธิประภา, บันทึกหลังสอน, 14 กุมภาพันธ์ 2561)

1.2) ความคิดเห็นของผู้ช่วยวิจัย

ครูผู้สอนมีกิจกรรมให้นักเรียนได้ทำ จึงทำให้นักเรียนให้ความสนใจและต้องกระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อแต่เมื่อแจกใบงาน ยังมีนักเรียนบางคนที่ไม่ได้ใส่ใจในการทำใบงานให้สำเร็จ

(ครูผู้ร่วมวิจัย, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561)

2. สรุปปัญหาจากการปฏิบัติการวงรอบที่ 2

จากการปฏิบัติการวงรอบที่ 2 เนื่องจากยังมีนักเรียนบางคนแอบเล่นหรือไม่สนใจในการทำกิจกรรมใบงานแบบรายบุคคล ดังนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปฏิบัติการวงรอบที่ 3 เพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 4.4

ปัญหาจากวงรอบที่ 2 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 3

ปัญหาวงรอบที่ 2	แนวทางแก้ไข
1. เรื่องของนักเรียนบางคนแอบเล่นหรือไม่สนใจในการทำกิจกรรมใบงานแบบรายบุคคล	1. ลดการทำกิจกรรมใบงานแบบรายบุคคล แล้วให้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มมากขึ้น

4.1.3 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 3

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องมีน้ำใจ ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2561 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.3.1 ขั้นวางแผน (Planning)

จากการนำผลที่ได้จากการสะท้อนผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไข แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มีน้ำใจ ดังนี้

1) ผู้วิจัยเพิ่มข้อความในขณะที่ทำเปิดนิทานมัลติมีเดียเพื่อให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับนิทาน และมีสมาธิไม่สนใจอย่างอื่น

2) ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น

4.1.3.2 ขั้นการปฏิบัติ (Action)

ขั้นการปฏิบัติผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นปฏิบัติการกิจ ขั้นเชื่อมโยงความรู้ และขั้นสรุปการสอน

1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและอธิบายการใช้เกมคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้เรียนฟัง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นดอกไม้

2) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้วิจัยถามนักเรียนในเรื่องของการแสดงออกถึงความมีน้ำใจ โดยให้นักเรียนยกตัวอย่างการแสดงออกถึงการมีน้ำใจต่อผู้อื่น

3) ขั้นปฏิบัติการกิจ ผู้วิจัยเปิดนิทานมัลติมีเดียเรื่อง “มดกับนกเขา” ในขณะที่นักเรียนกำลังดูนิทาน ผู้วิจัยก็จะคอยถามคำถามเกี่ยวกับนิทานโดยสุ่มถามนักเรียนที่ไม่สนใจดูนิทาน

เท่าที่ควร จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทตามพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจ

4) ชั้นเชื่อมโยงความรู้ ครูซักถามนักเรียนในประเด็นต่างๆดังนี้

มดมีนิสัยอย่างไร

มดช่วยนกเขาอย่างไรบ้าง

นกเขาได้รับผลดีอย่างไรในการช่วยเหลือมด

นักเรียนอยากเป็นอย่างมดหรือไม่เพราะเหตุใด

นักเรียนจะช่วยเพื่อนทำอะไรบ้าง

5) ชั้นสรุปการสอน ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปตามแนวคิดของกิจกรรม

ว่าการเป็นเพื่อนกันจำเป็นต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันเท่าที่เราสามารถจะช่วยให้ การช่วยเหลือแสดงว่าเรามีน้ำใจต่อเพื่อนเพื่อนจะชอบเราและรักเราทำให้เรามีความสุข ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ Class DOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี

4.1.3.3 ชั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมและทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทุกครั้งหลังการจัดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.5

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 3

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{X} ผู้วิจัย	\bar{X} ผู้ช่วยวิจัย	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านการร่วมมือ	1.93	1.85	1.89	0.057	บางครั้ง
2. ด้านการช่วยเหลือ	1.81	1.79	1.80	0.014	บางครั้ง
3. ด้านการแบ่งปัน	1.79	1.75	1.77	0.028	บางครั้ง
รวม	1.84	1.80	1.82	0.033	บางครั้ง

จากตารางพบว่า โดยรวมระดับพฤติกรรมด้านสังคมอยู่ในระดับเกิดพฤติกรรมเป็นบางครั้ง ($\bar{X} = 1.82$, S.D. = 0.033) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือด้านการร่วมมือ ($\bar{X} = 1.89$, S.D. = 0.057) รองลงมาคือ ด้านการช่วยเหลือ ($\bar{X} = 1.80$, S.D. = 0.014) และด้านการแบ่งปัน ($\bar{X} = 1.77$, S.D. = 0.028)

4.1.3.4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting)

1) ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1.1) ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอนครูนักเรียนเริ่มให้ความสนใจกับนิทานมัลติมีเดียมากขึ้น เพราะนักเรียนจะต้องตอบคำถามของครูและจะต้องรู้เรื่องราวในนิทานเพื่อใช้ในการปฏิบัติการกิจที่ครูจัดให้ในแต่ละกลุ่ม นักเรียนมีการช่วยเหลือกันมากขึ้น

(จिरาภา สุทธิประภา, บันทึกหลังสอน, 21 กุมภาพันธ์ 2561)

1.2) ความคิดเห็นของผู้ช่วยวิจัย

นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น มีความร่วมมือร่วมใจกันคิดและทำกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วง แต่ละคนมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานที่ได้ดู ทำให้นักเรียนได้ข้อคิดต่างๆจากนิทานมัลติมีเดีย

(ครูผู้ร่วมวิจัย, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2561)

2. สรุปปัญหาจากการปฏิบัติการวงรอบที่ 3

จากการปฏิบัติการวงรอบที่ 3 เนื่องจากยังมีนักเรียนบางคนไม่สนใจหรือแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน ยังคงทำตามใจตนเองหยิบใช้ของเพื่อนโดยไม่ได้ออก ดังนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปฏิบัติการวงรอบที่ 4 เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 4.6

ปัญหาจากวงรอบที่ 3 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 4

ปัญหาวงรอบที่ 3	แนวทางแก้ไข
การทำตามใจตนเองไม่สนใจทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	ครูเพิ่มข้อคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้ครบทุกคน

4.1.4 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 4

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องคิดก่อนทำ ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2561 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.4.1 ชั้นวางแผน (Planning)

จากการนำผลที่ได้จากการสะท้อนผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 3 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไข แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คิดก่อนทำ ดังนี้

1) ผู้วิจัยเพิ่มข้อคำถามในขณะที่ทำเปิดนิทานมัลติมีเดียเพื่อให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับนิทาน และมีสมาธิไม่สนใจอย่างอื่น

2) ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น

4.1.4.2 ชั้นการปฏิบัติ (Action)

ชั้นการปฏิบัติผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดียประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ชั้นกระตุ้นความสนใจ ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นปฏิบัติการกิจ ชั้นเชื่อมโยงความรู้ และชั้นสรุปการสอน

1) ชั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและอธิบายการใช้เกมคุมชั้นเรียนให้แก่ผู้เรียนฟัง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนในระบบ Class Dojo ทั้งกลุ่มและรายบุคคล พร้อมทั้งประกาศผลคะแนนเป็นระดับพระราชา/พระราชินี ประชาชน และทาส/คนรับใช้ ตามลำดับ

2) ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้วิจัยสนทนาซักถามว่านักเรียนเคยเห็นหรือรู้จักนกยางหรือไม่เป็นอย่างไร

3) ชั้นปฏิบัติการกิจ ผู้วิจัยเปิดนิทานมัลติมีเดียเรื่อง “ซาวนากับนกยาง” ในขณะที่นักเรียนกำลังดูนิทาน ผู้วิจัยก็จะคอยถามคำถามเกี่ยวกับนิทานโดยสุ่มถามนักเรียนที่ไม่สนใจดูนิทานเท่าที่ควร จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทตามพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจ

4) ชั้นเชื่อมโยงความรู้ ครูซักถามนักเรียนในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

4.1) นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดฝูงนกยางที่เป็นบริวารจึงถูกซาวนาก็

4.2) นักเรียนคิดว่าฝูงนกยางที่เป็นบริวารควรกระทำเช่นนั้นหรือไม่

เพราะเหตุใด

4.3) นักเรียนคิดว่านกยางที่เป็นนายฝูงควรกระทำเช่นนั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

4.4) นักเรียนคิดว่าชาวนาควรกระทำเช่นนั้นหรือไม่เพราะเหตุใด การที่ฝูงนกยางที่เป็นบริวารไม่ใช้ความคิดและเหตุผลก่อนทำเป็นผลอย่างไรให้ประโยชน์หรือให้โทษ ต่อใครบ้าง

5) ชั้นสรุปการสอน ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงผลที่จะได้รับจากการกระทำสิ่งต่างๆจากการรู้จักคิดและทำอย่างมีเหตุผลตามแนวทางดังนี้ “การกระทำสิ่งต่างๆถ้าเราใช้ความคิดใช้เหตุผลคำนึงถึงประโยชน์และโทษที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้นทั้งต่อตนเองและผู้อื่นจะช่วยให้เราสามารถปฏิบัติงานหรืออยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข” ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ Class DOJO ร่วมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี

4.1.4.3 ชั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมและทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทุกครั้งหลังการจัดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.7

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 4

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{X} ผู้วิจัย	\bar{X} ผู้ช่วยวิจัย	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านการร่วมมือ	2.28	2.19	2.24	0.064	บางครั้ง
2. ด้านการช่วยเหลือ	2.15	2.19	2.17	0.028	บางครั้ง
3. ด้านการแบ่งปัน	2.14	2.15	2.15	0.007	บางครั้ง
รวม	2.19	2.18	2.18	0.009	บางครั้ง

จากตารางพบว่า โดยรวมระดับพฤติกรรมด้านสังคมอยู่ในระดับเกิดพฤติกรรมเป็นบางครั้ง ($\bar{X} = 2.18$, S.D. = 0.009) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหา

น้อย อันดับแรก คือด้านการร่วมมือ ($\bar{X} = 2.24$, S.D. = 0.064) รองลงมาคือ ด้านการช่วยเหลือ ($\bar{X} = 2.17$, S.D. = 0.028) และด้านการแบ่งปัน ($\bar{X} = 2.15$, S.D. = 0.007)

4.1.4.4 ชั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting)

1) ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1.1) ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอน เมื่อครูให้นักเรียนปฏิบัติการกิจเป็นกลุ่ม โดยการแสดงบทบาทสมมุติ นักเรียนส่วนมากร่วมมือกันทำกิจกรรมดีมาก นักเรียนส่วนน้อยที่ยังพูดคุยกันขณะที่เพื่อนกลุ่มอื่นทำกิจกรรม และเวลาในการดำเนินกิจกรรมยาวนานเกินไปจนทำให้มีบางกลุ่มที่ไม่ได้ออกมาแสดงบทบาทสมมุติ

(จิราภา สุทธิประภา, บันทึกหลังสอน, 28 กุมภาพันธ์ 2561)

1.2) ความคิดเห็นของผู้ช่วยวิจัย

ครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมุติ แต่เนื่องด้วยระยะเวลาในชั่วโมงมีจำกัด จึงทำให้มีนักเรียนบางกลุ่มที่ไม่ได้ออกไปแสดงบทบาทสมมุติ แต่ครูผู้สอนก็แก้ไขสถานการณ์โดยการถามความคิดเห็นของนักเรียนในกลุ่มที่ไม่ได้ออกมาแสดงบทบาทสมมุติ เพื่อเป็นการสังเกตและวิเคราะห์ความเข้าใจของนักเรียน

(ครูผู้ร่วมวิจัย, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2561)

2. สรุปปัญหาจากการปฏิบัติการวงรอบที่ 4

จากการปฏิบัติการวงรอบที่ 4 เนื่องจากระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีจำนวนจำกัด จึงทำให้นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมุติไม่ครบถ้วน ดังนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปฏิบัติการวงรอบที่ 5 เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 4.8

ปัญหาจากวงรอบที่ 4 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 5

ปัญหาวงรอบที่ 4	แนวทางแก้ไข
กิจกรรมในชั้นปฏิบัติการกิจยาวนานเกินไปจึงทำให้นักเรียนไม่ได้ออกมาแสดงบทบาทสมมุติ	แก้ไขโดยการสอบถามนักเรียนเพื่อวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน

4.1.5 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 5

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องรู้จักฉันใหม่ ในวันที่ 7 มีนาคม 2561 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.5.1 ขั้นวางแผน (Planning)

จากการนำผลที่ได้จากการสะท้อนผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 4 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไข แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง พูดดีได้ดี ดังนี้

1) ผู้วิจัยเพิ่มข้อความในขณะที่ทำเปิดนิทานมัลติมีเดียเพื่อให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับนิทาน และมีสมาธิไม่สนใจอย่างอื่น

2) ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น

4.1.5.2 ขั้นการปฏิบัติ (Action)

ขั้นการปฏิบัติผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นปฏิบัติการกิจ ขั้นเชื่อมโยงความรู้ และขั้นสรุปการสอน

1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและอธิบายการใช้เกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฟัง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นดอกไม้

2) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้วิจัยพูดประโยคง่ายๆกับนักเรียนเช่น ขอโทษนะที่ครูมาช้าไปหน่อย ครูขอโทษที่น้ำหวานช่วยครูถือของเมื่อวานนี้

3) ขั้นปฏิบัติการกิจ ผู้วิจัยเปิดนิทานมัลติมีเดียเรื่อง “เราลองเพื่อนกัน” ในขณะที่นักเรียนกำลังดูนิทาน ผู้วิจัยก็จะสุ่มนักเรียนที่ไม่สนใจดูนิทานเพื่อสอบถามเนื้อเรื่องของนิทาน จากนั้นผู้วิจัยแจกแผนภาพให้กลุ่มละ 3 ใบ แล้วช่วยกันดูแผนภาพว่าควรจะใช้คำพูดแบบใดในการโต้ตอบ

4) ขั้นเชื่อมโยงความรู้ ผู้วิจัยอธิบายการใช้คำขอโทษขอโทษและขอบคุณพร้อมยกตัวอย่างแล้วให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างบ้าง

5) ขั้นสรุปการสอน ผู้วิจัยและนักเรียนช่วยกันสรุปการฟังผู้อื่นด้วยความตั้งใจและการฝึกพูดอยู่บ่อย ๆ จะทำให้เป็นผู้พูดที่ดีได้การพูดดีพูดคล่องย่อมสร้างความน่าเชื่อถือในคำพูดแก่ผู้ฟังทำให้มีความมั่นใจและกล้าแสดงออก ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วม

อภิปรายคะแนนจากระบบ Class DOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี

4.1.5.3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมและทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทุกครั้งหลังการจัดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.9

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม (โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 5

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{X} ผู้วิจัย	\bar{X} ผู้ช่วยวิจัย	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านการร่วมมือ	2.56	2.51	2.54	0.035	ปฏิบัติด้วยตนเอง
2. ด้านการช่วยเหลือ	2.52	2.53	2.53	0.007	ปฏิบัติด้วยตนเอง
3. ด้านการแบ่งปัน	2.48	2.51	2.50	0.021	ปฏิบัติด้วยตนเอง
รวม	2.52	2.52	2.52	0.002	ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากตารางพบว่า โดยรวมระดับพฤติกรรมด้านสังคมอยู่ในระดับเกิดพฤติกรรมด้วยตนเอง ($\bar{X} = 2.52$, S.D. = 0.002) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือด้านการร่วมมือ ($\bar{X} = 2.54$, S.D. = 0.035) รองลงมาคือ ด้านการช่วยเหลือ ($\bar{X} = 2.53$, S.D. = 0.007) และด้านการแบ่งปัน ($\bar{X} = 2.50$, S.D. = 0.021)

4.1.5.4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting)

1) ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1.1) ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอนนักเรียนมีความร่วมมือกันมากยิ่งขึ้น ให้ความสนใจตั้งใจฟังนิทานมัลติมีเดีย และร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่ม มีความร่วมมือร่วมใจกันปฏิบัติการกิจให้สำเร็จลุล่วง

(จิราภา สุทธิประภา, บันทึกหลังสอน, 7 มีนาคม 2561)

1.2) ความคิดเห็นของผู้ช่วยวิจัย

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามของครูผู้สอน แสดงให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนที่มีพัฒนาการที่ดีขึ้น จากนักเรียนบางคนที่ไม่ยอมร่วมกิจกรรมกับเพื่อน เมื่อเห็นเพื่อนสะสมคะแนนและได้รับของรางวัลก็เกิดความสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน

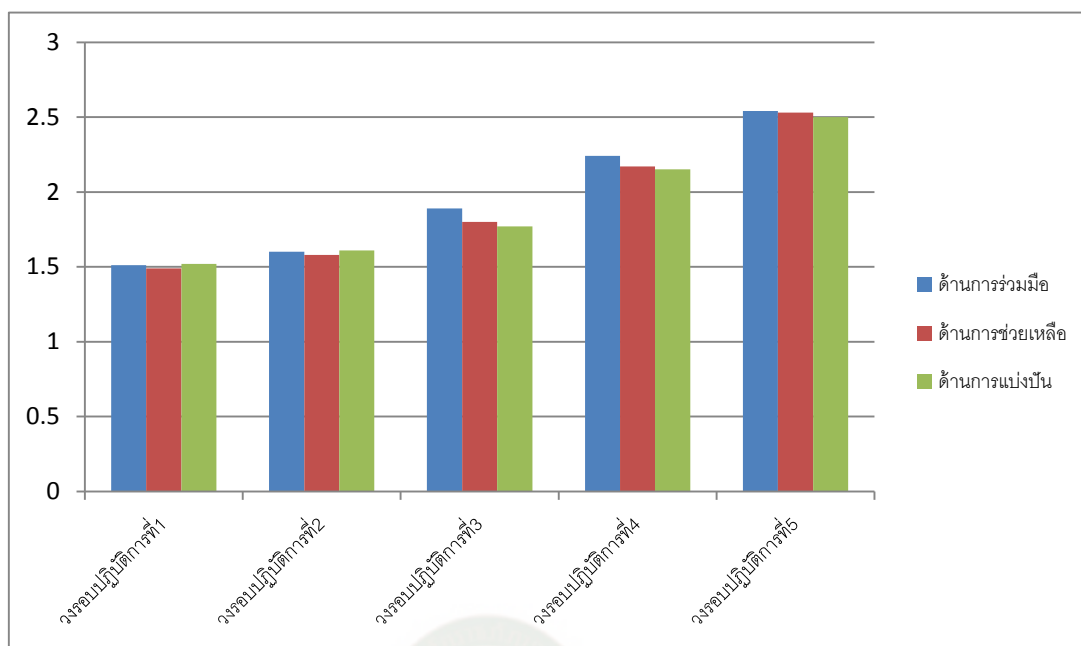
(ครูผู้ร่วมวิจัย, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2561)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย หลังจากผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของทั้ง 5 วงรอบ ตามตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมในวงรอบการปฏิบัติการที่ 1 ถึงวงรอบการปฏิบัติการที่ 5

ด้าน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน									
	วงรอบที่ 1		วงรอบที่ 2		วงรอบที่ 3		วงรอบที่ 4		วงรอบที่ 5	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1. ด้านการร่วมมือ	1.51	0.021	1.6	0	1.89	0.057	2.24	0.064	2.54	0.035
2. ด้านการช่วยเหลือ	1.49	0.042	1.58	0.06	1.8	0.014	2.17	0.028	2.53	0.007
3. ด้านการแบ่งปัน	1.52	0.007	1.61	0.007	1.77	0.028	2.15	0.007	2.5	0.021
รวม	1.5	0.018	1.59	0.019	1.82	0.033	2.18	0.009	2.52	0.002



ภาพที่ 4.1 ผลพฤติกรรมด้านสังคม

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบรายด้านในแต่ละวงรอบปฏิบัติการได้ ดังนี้

1. ด้านการร่วมมือ พฤติกรรมด้านการร่วมมือ ของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ชัดในวงรอบที่ 5 ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมด้านสังคมในด้านการร่วมมืออยู่ในระดับสูงสุด ($\bar{X} = 2.54$, S.D. = 0.035)

2. ด้านการช่วยเหลือ พฤติกรรมด้านการช่วยเหลือ ของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ชัดในวงรอบที่ 5 ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมด้านสังคมในด้านการช่วยเหลืออยู่ในระดับสูงสุด ($\bar{X} = 2.53$, S.D. = 0.007)

3. ด้านการแบ่งปัน พฤติกรรมด้านการแบ่งปัน ของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ชัดในวงรอบที่ 5 ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมด้านสังคมในด้านการแบ่งปันอยู่ในระดับสูงสุด ($\bar{X} = 2.50$, S.D. = 0.021)

จากภาพที่ 4.1 สรุปผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ระดับพฤติกรรมมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น โดยในวงจรปฏิบัติการที่ 5 มีระดับการเกิดพฤติกรรมโดยรวมสูงสุด ($\bar{X} = 2.52$, S.D. = 0.002)

4.2 ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน บ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย รายวิชาวิชาแนะแนว จำนวน 5 คาบ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน ผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนซึ่งได้ทำการบันทึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย โดยสามารถนำมาสรุปพฤติกรรมด้านสังคมได้ ดังนี้

4.2.1 ด้านการร่วมมือ

ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในด้านการร่วมมือนั้น นักเรียนมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมในด้านความร่วมมือคือ เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ทำงานหรือทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม นักเรียนทุกคนในกลุ่มให้ความร่วมมือช่วยกันทำกิจกรรม อีกทั้งยังกล้าพูดคุยแสดงความคิดเห็นแสดงความต้องการของตนเองเพื่อเป็นการวางแผนการทำงาน เป็นการแสดงออกถึงความคิดเห็นภายในกลุ่มและสมาชิกสามารถยอมรับความคิดเห็นแล้วช่วยกันลงมือทำตามจนสามารถทำให้กิจกรรมต่างๆ สำเร็จลุล่วง

4.2.2 ด้านการช่วยเหลือ

ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในด้านการช่วยเหลือ เมื่อนักเรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรมมีการตกลงทำความเข้าใจและแบ่งหน้าที่กันอย่างเรียบร้อย สมาชิกในกลุ่มร่วมกันนำเสนอวิธีการ และสนับสนุนความคิดเห็นของผู้นำ แล้วช่วยเหลือกันทำภารกิจจนสำเร็จได้ในทุกวงรอบ นอกเหนือจากการสังเกตในช่วงเวลาการทำภารกิจแล้ว ในวิชาอื่น ๆ ที่จะต้องมีการทำกิจกรรมนักเรียนก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีไม่ว่าจะกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนหรือแม้แต่คุณครู นักเรียนสนใจที่

จะช่วยเหลือคุณครูถือของเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือแม้แต่การช่วยเพื่อนหยิบจับอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยที่ไม่ต้องมีคนร้องขอ เมื่อมีการทำกิจกรรมอื่น ๆ

4.2.3 ด้านการแบ่งปัน

ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนด้านการแบ่งปัน ในขณะที่นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะวิชาใด นักเรียนมีพัฒนาการในการแบ่งปันเพิ่มมากขึ้นเช่น เมื่อได้ทำกิจกรรมที่ต้องใช้อุปกรณ์ร่วมกันนักเรียนก็สามารถแบ่งปันอุปกรณ์ของตนเองให้ผู้อื่นใช้ด้วยความเต็มใจ แม้ในขณะเวลาอื่น ๆ เช่นช่วงรับประทานอาหารกลางวันนักเรียนก็จะมีการชักชวนเพื่อนให้มานั่งรับประทานร่วมกัน หรือการชักชวนเพื่อนให้มาเล่นเกมร่วมกัน โดยที่นักเรียนนั้นเกิดพฤติกรรมด้วยตนเองเป็นความเต็มใจของนักเรียนที่ชักชวนเพื่อนให้มาทำกิจกรรมร่วมกันหรือแม้แต่การหยิบยื่นสิ่งของของตนเองให้เพื่อนใช้ร่วมกัน เป็นต้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย 2) เพื่อศึกษาผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 17 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนวางแผน ขั้นปฏิบัติการสอน ขั้นสังเกต และขั้นสะท้อนผล การปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย วิชาแนะแนว จำนวน 5 แผน 2) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน 3) แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 การปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย มีกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ในการดำเนินกิจกรรมการสอนแต่ละครั้งผู้วิจัยจะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั้น ดังนี้

5.1.1.1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ

ในขั้นนี้ครูเตรียมความพร้อมผู้เรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม เงื่อนไข ลำดับชั้นทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมา หรือนำเรื่องราวต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียนครูแสดงคะแนนของนักเรียน เพื่อดึงดูดความสนใจในการทำคะแนนของนักเรียน

5.1.1.2 ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูทบทวนการทำภารกิจของสัปดาห์ที่แล้ว แล้วแบ่งกลุ่มนักเรียนเปิดเพลงให้นักเรียนฝึกร้องพร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง หลังจากนั้นครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้นักเรียนได้โต้ตอบ จากนั้นครูเพิ่มคะแนนให้กับกลุ่มที่ทำตามเงื่อนไขในการได้คะแนน

5.1.1.3 ชั้นปฏิบัติการกิจ

ครูเปิดนิทานมัลติมีเดียที่มีเรื่องราวสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หลังจากนั้นครูก็ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรือข้อคิดจากนิทานที่ได้ดูพร้อมกับเชื่อมโยงเรื่องราวของนิทานกับภารกิจที่จะต้องปฏิบัติ ในระหว่างการทำกิจกรรมครูและผู้ร่วมวิจัยจะคอยสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน นอกจากนี้นักเรียนจะสามารถดูคะแนนที่จะบอกเป็นสถานะของตนเองโดยมีทั้งหมด 3 สถานะ คือ คะแนน 35-45 อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี คะแนน 25-34 อยู่ในสถานะ ประชาชนคนธรรมดา คะแนน 15-24 อยู่ในสถานะ ทาส โดยการแบ่งชั้นของนักเรียน จะทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีแรงกระตุ้นในการแสดงออกของพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามที่ครูได้ตั้งไว้

5.1.1.4 ชั้นเชื่อมโยงความรู้

ในชั้นนี้ครูจะเชื่อมโยงความรู้ของเนื้อหาบทเรียนเข้ากับภารกิจที่นักเรียนได้ปฏิบัติ โดยครูใช้ประเด็นคำถามหรือคำถามชวนคิดให้สอดคล้องกับเนื้อหาของนิทานพร้อมกับทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยกลุ่มที่สามารถทำงานได้เสร็จตามเวลาก็จะได้รับคะแนนเพิ่ม

5.1.1.5 ชั้นสรุปการสอน

ครูและนักเรียนมาร่วมกันสรุปกิจกรรมว่าเนื้อหาที่ได้จากนิทานและการทำกิจกรรมนั้น นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เมื่อไหร่อย่างไร เพื่อเป็นการทดสอบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใด หลังจากนั้นจึงร่วมกันสรุปผลคะแนนแล้วประกาศสถานะของกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุดแล้วได้อยู่ในชนชั้นของพระราชา/พระราชินี

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียร่วมกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการทั้ง 4 วงจรนั้น ทำให้เกิดผลดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ทั้งครูผู้สอน และผู้ร่วมวิจัยได้ร่วมกันวิเคราะห์ พิจารณาปัญหา ข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นจากการสอนในแต่ละวงจร นำมาร่วมกันวางแผนออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้สอนในครั้งต่อไปอย่างเหมาะสม ครูมีการนำนิทานมัลติมีเดียที่มีเรื่องราวสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้เกิดภารกิจที่สอดคล้องไปยังกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องทำร่วมกัน ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจได้เรียนรู้จากการเล่นแบบ มีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และสามารถนำความรู้ที่ได้นั้นไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

การปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) นั้น จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมด้านสังคมเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในแต่ละวงรอบปฏิบัติการจากระดับการเกิดพฤติกรรมเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ($\bar{X} = 1.50$, S.D. = 0.018) วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ($\bar{X} = 1.59$, S.D. = 0.019) วงรอบปฏิบัติการที่ 3 ($\bar{X} = 1.82$, S.D. = 0.033) และวงรอบปฏิบัติการที่ 4 ($\bar{X} = 2.18$, S.D. = 0.09) เพิ่มขึ้นไปสู่ระดับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นด้วยตนเองทุกครั้ง ในวงรอบปฏิบัติการที่ 5 ($\bar{X} = 2.52$, S.D. = 0.002)

5.1.2 ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียที่ฟังประสงค์ให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านสังคม เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงความรู้สึกรกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ในความร่วมมือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้อื่นและสังคมยอมรับความรู้สึกของตนเอง ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม โดยจำแนกได้ดังนี้

- 1) ความร่วมมือ หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันแล้วแสดงออก โดยการกระทำ หรือ คำพูด มีการวางแผน ยอมรับความคิดเห็นของกลุ่ม
- 2) การช่วยเหลือ หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการแนะนำวิธีการ สนับสนุน หรือ ตอบสนองความต้องการของเพื่อนโดยใช้การกระทำ หรือ คำพูดเพื่อให้เพื่อนประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่กำลังทำอยู่
- 3) การแบ่งปัน หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกโดยคำพูดหรือการกระทำ ในการแบ่ง หรือให้ยืม วัสดุอุปกรณ์ สิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองครอบครอง โดยการชักชวนเพื่อมาทำกิจกรรมร่วมกันโดยสังเกตจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียจำนวนทั้งหมด 5 วงรอบ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน สามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1.2.1 ด้านความร่วมมือ

จากการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนด้านความร่วมมือ จากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนบางส่วนสามารถกระทำโดยที่ไม่ต้องมีคนคอยบอก แต่เมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยขึ้น ทำให้นักเรียนกล้าที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมและแสดงความคิดเห็นของกลุ่มมากยิ่งขึ้น ตามลำดับจนถึงวงรอบปฏิบัติการที่ 5

5.1.2.2 ด้านการช่วยเหลือ

ด้านการช่วยเหลือจากการประเมินในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ค่าเฉลี่ยในด้านนี้มีค่าน้อยที่สุด เนื่องจากเมื่อถึงเวลาทำกิจกรรม ต่างคนก็ต่างทำส่วนของตัวเองจะยังไม่สนใจผู้อื่น คือมุ่งเน้นให้ตัวเองทำสำเร็จก่อนเพื่อน และเมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีข้อคิดวิธีการจากนิทานมัลติมีเดีย นักเรียนก็เริ่มมีพัฒนาการด้านสังคมที่เพิ่มขึ้น จากการแสดงออกพฤติกรรมเป็นครั้งคราว หรือกระทำเมื่อมีผู้อื่นบอกให้ทำ ในวงรอบปฏิบัติการที่ 4-5 นักเรียนสามารถแสดงออกถึงการแนะนำวิธีการ สนับสนุน หรือ ตอบสนองความต้องการของเพื่อนโดยใช้การกระทำ หรือ คำพูดเพื่อให้เพื่อนประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่กำลังทำอยู่ โดยที่ไม่ต้องมีผู้อื่นคอยบอกให้ทำ

5.1.2.3 ด้านการแบ่งปัน

ด้านการแบ่งปัน หลังจากที่นักเรียนได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันมากขึ้นซึ่งต้องใช้ อุปกรณ์ร่วมกันในหลาย ๆ อย่าง ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จากการสังเกตและบันทึก พฤติกรรมของนักเรียนจากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 จนถึงวงรอบปฏิบัติการที่ 5 นักเรียนแสดงออกถึง พฤติกรรมด้านการแบ่งปันโดยคำพูดหรือการกระทำ ในการแบ่ง หรือให้ยืม วัสดุอุปกรณ์สิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองครอบครอง โดยการชักชวนเพื่อมาทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเกิดขึ้นจากตัวของนักเรียนเอง ไม่ได้มีผู้อื่นร้องขอให้ทำ

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการปฏิบัติการการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย

จากการศึกษาการเสริมเสริมพฤติกรรมด้านสังคมโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียโดยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมด้าน สังคมสูงขึ้น นักเรียนมีการร่วมมือกันทำกิจกรรม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเกิดการแบ่งปัน ซึ่งกันและกัน โดยเกิดจากตัวของนักเรียนเองไม่ได้มาจากการบังคับหรือร้องขอจากผู้อื่น เป็นผล สืบเนื่องมาจากออกแบบและพัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น โดยใช้นิทาน มัลติมีเดีย โดยเนื้อเรื่องในนิทานมัลติมีเดียมีจุดหมายหลักเพื่อส่งเสริมกระบวนการสำคัญในการสร้าง คุณธรรมจริยธรรมและศีลธรรมอันดีงามให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้เรื่องราวและซึมซับ พฤติกรรมที่ผู้ใหญ่ต้องการปลูกฝังเพาะบ่ม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2548, น. 14-15) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อริสา โสคำภา (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมโดยมีนิทานเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาลักษณะทางสังคมที่พึง ประสงค์ อีกทั้งยังมีการกิจกรรมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนโดยมีแนวความคิดเกมพีเคชั่น มากระตุ้นให้ตัวนักเรียนเกิดการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปันในกลุ่มเพื่อนเพื่อให้สามารถ ปฏิบัติภารกิจจนสำเร็จลุล่วง การใช้กลไกของเกมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ตื่นเต้น เกิดการเรียนรู้จากเกม ทำให้กิจกรรมมีความน่าสนใจ ดึงดูด

นักเรียน สอดคล้องกับ Kapp (2012) ที่กล่าวว่ากลไกของเกมทำให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์กับนักเรียน นักเรียนจะต้องการทุ่มเทความสามารถ เวลา และพลังงานในการทำกิจกรรมของตน และเป็นไปตามทฤษฎีของ Csikszentmihalyi (1975) ว่ากลไกของเกมทำให้นักเรียนเข้าสู่สภาวะ Flow เกิดการจดจ่อและสนใจในสิ่งที่ตนเองกำลังทำอยู่สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาการเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทั้งการให้ความสนใจ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ร่วมแสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือกลุ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยได้ผลจากการจัดการเรียนการสอนทั้ง 5 วงรอบปฏิบัติการดังนี้ พฤติกรรมด้านสังคมเพิ่มขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ที่มีระดับการเกิดพฤติกรรมโดยรวมที่เกิดขึ้นเองเป็นบางครั้งไปสู่การเกิดพฤติกรรมขึ้นด้วยตนเอง โดยไม่ได้มีผู้อื่นร้องขอ ในวงรอบปฏิบัติการที่ 5 ($\bar{X} = 2.52$, S.D. = 0.002) โดยจะพบว่า พฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนเพิ่มขึ้น ทั้งด้านการร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และด้านการแบ่งปัน เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียตามแนวคิดของจุฑามาศ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นกระตุ้นความสนใจ ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นการปฏิบัติการกิจขึ้นเชื่อมโยงความรู้ และชั้นสรุปการสอนมีการประยุกต์ใช้เกมและการแข่งขันที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านสังคมที่ดีขึ้นโดยเน้นในด้านการร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และด้านการแบ่งปัน อีกทั้งนักเรียนยังมีความสุขสนุกสนาน มีความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนอีกด้วย

5.2.2 ผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย

การนำนิทานมัลติมีเดียมาใช้ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนจะได้ข้อคิดจากการดูนิทานมัลติมีเดียซึ่งจะคอยซึมซับเอาพฤติกรรมที่ผู้วิจัยพึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับตัวนักเรียน ทำให้นักเรียนได้คิดและค่อยๆปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา (อ้างถึงใน มัณฑรา ธรรมบุศย์, 2558) ที่เชื่อว่าเด็กเรียนรู้พฤติกรรมจากการใช้ตัวแบบ

สัญลักษณ์และทุกสิ่งทุกอย่างในสังคม ซึ่งเกิดจากการรับรู้พฤติกรรมหรือกระทำตามตัวแบบนั้นได้ ซึ่งเทคนิคเกมพีเคชัน มีจุดเน้นคือทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนสนใจสร้างแรงจูงใจในการเรียน อันส่งผลให้เกิดการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกร ธีรมงคลจิต (2554) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิด เกมพีเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ว่าการเรียนรู้ด้วย เทคนิคเกมพีเคชันส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนจากสิ่งที่ยากให้ง่ายขึ้นด้วยการเรียนรู้ที่มี องค์ประกอบของเกมเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องทำให้บรรยากาศในการเรียนเต็มไปด้วยความสุขสนุกสนาน และช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

สรุปได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมพีเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการอยู่ ร่วมกันกับผู้อื่นมีการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้น เรียน เชื่อฟังครูมากขึ้น มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น พฤติกรรมที่แสดงออกต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีแนวโน้มที่ดีมากขึ้นเนื่องจากนักเรียนได้มีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันได้ใช้เวลาร่วมกัน การที่จะบ่มเพาะ นิสัยให้กับเด็กจำเป็นจะต้องใช้เวลาในการเสริมสร้างให้กับนักเรียนต่อไป

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับการศึกษาอันเป็นประโยชน์ต่อ ผู้ที่จะศึกษาหรือผู้ที่สนใจ ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.3.1.1 ผู้บริหารสามารถส่งเสริมและกำหนดนโยบาย เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่มี พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียน โดยนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ไปใช้เพื่อแก้ปัญหาได้

5.3.1.2 ครูสามารถนำรูปแบบการจัดตามแนวคิดเกมพีเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดียไป ปรับใช้กับหน่วยการเรียนอื่น ๆ หรือวิชาอื่น ๆ ได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

5.3.2.1 ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนด้วย เพื่อให้ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3.2.2 ควรทำการศึกษาผลของการเสริมสร้างพฤติกรรมอื่น ๆ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

5.3.2.3 ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียไปใช้กับนักเรียนในช่วงชั้นอื่นๆบ้างเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี)*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ. (2555). *ผลการจัดกิจกรรมเล่นนิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กาญจนา สิงห์เรศ. (2552). *ผลของการจัดกิจกรรมประกอบอาการแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2541). การเล่นนิทาน. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*, 2(2), 10 – 19.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2549). *พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมของเด็กวัย 6-12 ปี*. *วารสารสาธารณสุขและการพัฒนา*, 4(2), 89-99.
- กฤษณาภรณ์ ทิพย์ใส. (2556). *การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับปฐมวัย โรงเรียนบ้านตูม (นพค.15กรป. กลางอุบลรัตน์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กิดานันท์มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกริก ยूनพันธ์. (2539). การเล่นนิทาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สุริยาสาส์น.
- ขจิตพรรณ ทองคำ. (2536). *การเล่นบทบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อการคลาย การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ครรชิต มัลย์วงศ์. (2540). *มัลติมีเดีย-เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มพูน . วารสารราชบัณฑิตยสถาน*.

- จริยา สันตานนท์. (2553). *การพัฒนาสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมจากภาพปะติดเป็นกลุ่ม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชัชวาลย์ เรืองประพันธ์. (2539). *สถิติพื้นฐาน*. ขอนแก่น : โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง. (2547). *การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์(Design and Development of Computer Multimedia)*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทัศน์ัย อุดมพันธ์. (2541). *การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธนะพัฒน์ ถึงสุข และชเนนทร์ สุขวารี. (2538). *เปิดโลกมัลติมีเดีย*. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.
- นาตยา ภัทรไทยแสง. (2525). *ยุทธวิธีการสอนสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- นิภารัตน์ รูปไข่. (2557). *อิทธิพลของความสามารถในการฟังและความคิดค้นทางวิชาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นตัวแปรส่งผ่าน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุบผา เรืองรอง. (2550). *การให้การศึกษาและการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองเด็กปฐมวัย*. นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- บุปผชาติ ทัพทิกธน์. (2538). *มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์*. สลวท. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- บุศรินทร์ สิริปัญญาธร. (2556). *แนวโน้มและอัตราการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมร่วมมือของเด็กปฐมวัยที่เกิดจากกิจกรรมศิลปะแบบสื่อผสมเป็นกลุ่ม*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิมปภา ร่วมสุข. (2558). *การสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.

- พิชญา โชคพล. (2558). การเสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เทคนิคเกมพีเคชั้นสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พัฒนา ชัชพงศ์. (2554). โครงสร้างและการพัฒนาหลักสูตรก่อนประถมศึกษา. วารสารการศึกษาปฐมวัย, 1(2), 11-19.
- พัฒนศ เงินวัฒนะ. (2560).) การพัฒนาพฤติกรรมความรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีการเสริมแรงทางบวก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2540). เด็กก่อนวัยเรียน เรียนรู้อะไร อย่างไร. นนทบุรี : สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด.
- มณฑรา ธรรมบุศย์. (2558). จิตวิทยาสำหรับครู. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.
- เย็น ภาววรรณ. (2538). เทคโนโลยีมีลติมีเดีย. ส่งเสริมเทคโนโลยี, 22(121), 159.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2538). ศัพท์คอมพิวเตอร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2545). พัฒนาการทางภาษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม็ค.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- เรืองศักดิ์ ปิ่นประทีป. (2548). นิทานกระบวนการสำคัญในการพัฒนาเด็ก. หนังสือเพื่อเด็ก, 2(3), 27 – 29.
- ลักกะณา เสน่ฤทธิ์. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณภา บุญลาโภ. (2556). การศึกษาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึมจากการสอนโดยใช้วีดิทัศน์แสดงต้นแบบพฤติกรรมร่วมกับสถานการณ์จำลอง. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วราภรณ์ ปานทอง. (2548). ผลของการเล่นนิทานคติธรรมประกอบการเล่นบทบาทสมมุติที่มีต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วันเนา ยูเต็น. (2542). *นิทานคือชีวิต*. กรุงเทพฯ : องค์การค้ำค้ำสุสภา.
- วันเพ็ญ บุญประกอบ. (2542). *เลี้ยงลูกให้เก่ง ดี และมีความสุข IQ และ EQ*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- วารีย์ นิยมธรรม. (2536). *ผลการใช้เทคนิคแม่แบบจากนิทานชาดกเพื่อพัฒนาพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในชั้นอนุบาลปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศินันท์ นิลจันทร์. (2547). ผลของการจัดกิจกรรมเล่นนิทานที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2530). *การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โครงการตำรา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธิกร กรมทอง. (2559). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั้นสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษ วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิราวุฒวิทยาลัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *20 วิธีการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สันหพัฒน์อรุณธารี. (2542). *นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย : โปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย*.
 ภูเก็ต : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2538). *แนวคิดสู่แนวปฏิบัติ : แนวการจัดประสบการณ์เด็กปฐมวัยศึกษา*.
 กรุงเทพฯ : ดวงกลม.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). *การวัดและประเมินผลแนวใหม่ เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ :
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2549). *การพัฒนาคุณธรรมของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีสอนโดยใช้ชุดนิทาน*
ชาดก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2550). *เอกสารประกอบการเรียนวิชา ECED 201 การศึกษาปฐมวัย*
Early Childhood Education. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพและมูลนิธิสดศรี – สฤษดิ์วงศ์. (2549).
พระบรมราโชวาทและพระราชดำรัสเกี่ยวกับความสุขในการดำเนินชีวิต. กรุงเทพฯ :
 โรงพิมพ์กรุงเทพ.

สำนักงานการประถมศึกษา. (2542). *การเล่านิทานสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา*. ปทุมธานี : ม.ป.พ.

อริสา โสคำภา. (2551). *พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานอีสป*
ประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
 การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อุษณีย์ สื่อมโนธรรม. (2555). *เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
 เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

Clore , G.L.; & Robert, M. Bray. (1978). The Effects of Children s Stories on Behavior
 and Attitudes Modeling and Vicarious Role playing. *Resources in Education*,
 13, 156.

Foreman, J. (2012). Next Generation Educational Technology versus the Lecture.
EDUCAUSE Review, 38(4), July.

Gabriel, B., Sandra G., Joaquim J., Daniel. (2013). *Engaging engineering students with*
gamification. Retrieved from [http://web.ist.utl.pt/gabriel.barata/wp-](http://web.ist.utl.pt/gabriel.barata/wp-content/papercite-data/pdf/barata2013a.pdf)
[content/papercite-data/pdf/barata2013a.pdf](http://web.ist.utl.pt/gabriel.barata/wp-content/papercite-data/pdf/barata2013a.pdf)

Glover, I. (2013). *Play as you learn: gamification as a technique for motivating*
learners.

Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *Gamification of Education*. Research Report
 Series : Behavioural Economics in Action.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Yu-kai, C. (2013). *What is Gamification*. Retrieved from <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-isgamification/#.VjLOi9LhCUk>



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 กายและใจ	เรื่อง ยิ้มที่สดใส	จำนวน 1 ชั่วโมง
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2560
ผู้สอน นางสาวจิราภา สุทธิประภา		

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน 1 ผู้เรียนรู้จัก เข้าใจ รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

ตัวบ่งชี้

1.1 ผู้เรียนมีข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะนิสัย ความสนใจ ความถนัด ความสามารถและความต้องการของตนเอง

1.2 ผู้เรียนมีหลักฐานและผลงานการเข้าร่วมที่แสดงถึงความรักและการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

สาระสำคัญ

การยิ้มเป็นการแสดงความรู้สึกทางด้านบวก เปี่ยมล้นไปด้วยความรู้สึกที่ดีงามหลังจากได้รับรู้สภาวะของอารมณ์ซึ่งรวมทั้งความยินดีจากสิ่งกระตุ้น ทางตา หู จมูก ลิ้น การสัมผัส อย่างรักใคร่ก็สามารถเรียกรอยยิ้มออกมาได้ ผลของการยิ้มทำให้ร่างกายผลิตฮอร์โมน "ความสุข" (เอนเดอร์ฟิน) ออกมา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการยิ้มได้
2. นักเรียนสามารถร้องเพลงและแสดงลักษณะของการยิ้มได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการแสดงออก
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อน

สาระการเรียนรู้

1. ประโยชน์ของการยิ้ม
2. ลักษณะในการยิ้ม
3. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี
2. ครูเตรียมความพร้อมผู้เรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมา หรือนำเรื่องราวต่างๆมาแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในชั้นเรียน



นักเรียนจะได้คะแนนเพิ่มขึ้นเมื่อ...

- นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน เช่น นั่งประจำที่ของตนเอง นำหนังสือและอุปกรณ์การเรียนมาพร้อม
- นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม
- นักเรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่มที่ดี
- นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งของการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน

3. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5-6 คน แล้วสอนนักเรียนร้องเพลงยืมโดยกลุ่มที่สามารถร้องเพลงได้ก่อนกลุ่มอื่นๆก็จะได้รับคะแนนเพิ่มในระบบ ClassDOJO



4. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง การแสดงออกถึงการมีความสุขโดยถามนักเรียนว่านักเรียนจะแสดงออกอย่างไรเมื่อนักเรียนมีความสุข แล้วครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

5. ครูเปิดนิทานมัลติมีเดีย เรื่อง "พระราชากับเมืองไร้รอยยิ้ม"
6. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากนิทานมัลติมีเดีย(ครูเพิ่มคะแนนให้กับกลุ่มที่แสดงความคิดเห็น ซึ่งแสดงออกถึงการมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม)
7. นักเรียนเล่นเกม "ยิ้มที่สดใส" โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบหน้ายิ้มตามแผนภาพที่ครูแจกให้ โดยใช้เวลา 10 นาที แล้วนำออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน (ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน โดยครูเพิ่มคะแนนให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ช่างต้น)

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้

8. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง ประโยชน์ของการยิ้ม
9. นักเรียนทำใบงานเรื่อง ยิ้มที่สดใส โดยในขณะที่ทำงานครูเพิ่มดอกไม้ให้กับนักเรียนกลุ่มที่เรียบร้อยและตั้งใจทำงาน

ขั้นที่ 5 สรุปการสอน

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมว่า การยิ้มเป็นการแสดงออกถึงการมีสุขภาพจิตที่ดี การมีความสุขพร้อมกับการเติมดอกไม้ให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ช่างต้น

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ ClassDOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี



สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- เพลง ยิ้ม (<https://www.youtube.com/watch?v=8TV5NfB5PWw>)
- นิทาน พระราชากับเมืองไร้รอยยิ้ม

(<https://www.youtube.com/watch?v=JyjjGC7mYWY>)

- แผนภาพหน้ายิ้ม
- ใบงาน "ยิ้มที่สดใส"

การวัดผลประเมินผล

วิธีวัด

1. สังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. การร่วมตอบคำถาม
4. การร่วมแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน

1. จากการสังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป
2. จากการร่วมมือในการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป



เพลงยิ้ม

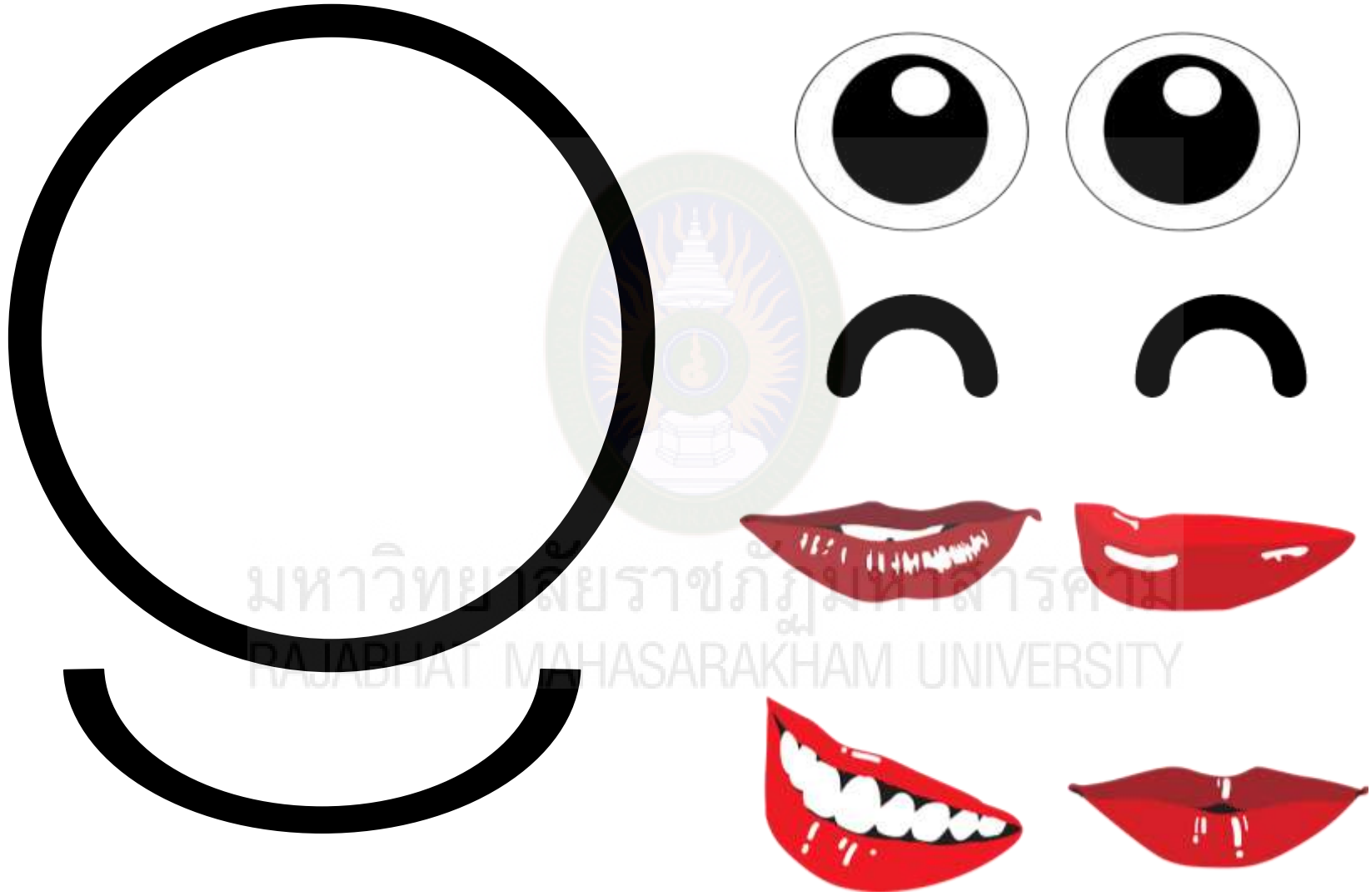
เพลง ยิ้ม ยิ้ม ยิ้ม

ยิ้ม ยิ้ม ยิ้ม ยิ้มมาหน้าตาหวานชื่น ยิ้มชนิดชีวิตยังยืน

สดชื่นอร่า อยิ้มำวรอ สดชื่นอร่า อยิ้มำวรอมายิ้มกันหนอเพื่อนเอ

นิทานเรื่อง พระราชากับเมืองที่ไร้รอยยิ้ม

ณ เมืองเล็กๆ แห่งหนึ่ง ในเมืองนี้มีทุกอย่างที่เหมือนกันกับเมืองอื่นๆ แต่มีสิ่งหนึ่งที่แตกต่าง นั่นคือบรรยากาศที่เงียบเหงา ไร้รอยยิ้ม ไม่ว่าชาวเมืองจะทำอะไร พวกเขาก็ไม่เคยมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะเลย พระราชากังวลใจเป็นอย่างมากพระองค์อยากเห็นชาวเมืองเต็มไปด้วยรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ วันหนึ่งพระราชาจึงให้คนติดประกาศไปทั่วเมืองว่า "หากใครสามารถสร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะให้กับเมืองนี้ได้จะประทานรางวัลให้อย่างงาม" ชายสามคนเสนอตัวแก้ปัญหาให้กับพระราชา ชายคนแรกบอกว่า "ชาวเมืองแห่งนี้เหน็ดเหนื่อยจากการทำงานหนัก ถ้าพระราชาแจกจ่ายอาหารให้กับชาวเมือง รับรองว่าเมืองนี้จะต้องเต็มไปด้วยความสุข" ดังนั้นพระราชาจึงได้จัดเตรียมอาหารมากมายเพื่อแจกจ่ายให้กับชาวเมือง ชาวเมืองมาเข้าแถวเพื่อรับอาหารกันมากมาย เวลาผ่านไป แต่รอยยิ้มและเสียงหัวเราะก็ยังไม่ปรากฏขึ้นในเมืองเล็กๆแห่งนี้ ชายคนหนึ่งจึงบอกแก่พระราชาว่า เมืองแห่งนี้ขาดความคึกคัก หากมีเสียงดนตรีสนุกสนานจะทำให้ชาวเมืองมีความสุข พระราชาจึงจัดเตรียมทั้งการแสดงและนักดนตรีเพื่อสร้างความสุขให้แก่ชาวเมือง ทั้งนักร้องและนักดนตรี ได้จัดแสดงในจุดต่างๆทั่วเมือง เวลาผ่านไปแต่รอยยิ้มและเสียงหัวเราะก็ยังไม่ปรากฏในเมืองเล็กๆแห่งนี้ ขณะที่พระราชาเริ่มจะหมดหวัง เด็กหนุ่มคนหนึ่งก็ได้เข้าเฝ้าพระราชาอย่างอ่อนน้อม เขาบอกกับพระราชาว่า ชาวเมืองนี้จะมีความสุขหากทุกคนนำอาหารของตนเองไปแบ่งให้กับเพื่อนบ้าน พระราชาได้ยินดังนั้นก็แปลกใจมาก แต่ด้วยพระองค์ไม่เห็นทางอื่น จึงทำตามคำแนะนำของเด็กหนุ่ม โดยประกาศให้ชาวเมืองทำตามนั้น ชาวเมืองจึงทำตามคำสั่งของพระราชา ในทุกๆ ทุกคนจะแบ่งอาหารของตนไปให้เพื่อนบ้านใกล้เคียง เมื่อมีการแบ่งอาหารทุกๆเช้า ชาวเมืองก็เริ่มพูดคุยกันมากขึ้น ใช้เวลาร่วมกัน และยังช่วยกันทำงานอีกด้วย จากนั้นทุกคนก็ยิ้มด้วยกัน หัวเราะด้วยกัน คุยกันร้องเพลงด้วยกัน และแน่นอนแบ่งปันกัน ในที่สุดพระราชาก็ได้ค้นพบว่า ความสุขที่แท้จริงของผู้คน คือการให้ ไม่ใช่แค่การรับ พระราชามองเมืองเล็กๆที่เต็มไปด้วยรอยยิ้มอย่างมีความสุข



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ใบงานเรื่อง อารมณ์ของฉัน
จงกากบาทรูปภาพที่ทำให้นักเรียนมีความสุข



บันทึกหลังการสอน

ผลการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

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

ปัญหา/อุปสรรคในการสอน

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

การแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

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



ลงชื่อ.....(ผู้สอน)

(.....)

...../...../.....

แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 กายและใจ	เรื่อง รู้จักฉันใหม่	จำนวน 1 ชั่วโมง
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2560
ผู้สอน นางสาวจิราภา สุทธิประภา		

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน 1 ผู้เรียนรู้จัก เข้าใจ รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

ตัวบ่งชี้

- 1.1 ผู้เรียนมีข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะนิสัย ความสนใจ ความถนัด ความสามารถและความต้องการของตนเอง
- 1.2 ผู้เรียนมีหลักฐานและผลงานการเข้าร่วมที่แสดงถึงความรักและการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

สาระสำคัญ

การได้เรียนรู้อวัยวะของร่างกายทำให้รู้ว่า อวัยวะของร่างกายแต่ละอย่าง มีประโยชน์ต่อเรา ช่วยให้เราสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ เช่น ตาช่วยมองเห็น หูช่วยให้ได้ยินเสียง จมูกช่วยให้ได้กลิ่น มือช่วยในการหยิบสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการปลูกฝังให้นักเรียนได้มีความภาคภูมิใจในตนเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกอวัยวะภายนอกของร่างกายตนเองได้
2. นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของการเห็นคุณค่าอวัยวะภายนอกร่างกายได้
3. นักเรียนมีช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม

สาระการเรียนรู้

1. อวัยวะภายนอกของร่างกายตนเอง
2. ความสำคัญของการเห็นคุณค่าอวัยวะภายนอกร่างกาย
3. ส่งเสริมการช่วยเหลือผู้อื่น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี
2. ครูเตรียมความพร้อมผู้เรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมา หรือนำเรื่องราวต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในชั้นเรียน



นักเรียนจะได้คะแนนเพิ่มขึ้นเมื่อ...

- นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน เช่น นั่งประจำที่ของตนเอง นำหนังสือและอุปกรณ์การเรียนมาพร้อม
- นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม
- นักเรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่มที่ดี
- นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งของการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน

3. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วสอนนักเรียนร้องเพลงอวัยวะ พร้อมทำท่าทางประกอบโดยกลุ่มที่สามารถร้องเพลงและแสดงท่าทางได้ก่อนกลุ่มอื่นๆก็จะได้รับคะแนนเพิ่มในระบบ ClassDOJO
4. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง อวัยวะในร่างกายของตนเองโดยถามนักเรียนอวัยวะในร่างกายสามารถทำอะไรได้บ้าง แล้วครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม



ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

5. ครูเปิดนิทานมัลติมีเดีย เรื่อง "ร่างกายทุกส่วนล้วนสำคัญ"
6. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากนิทานมัลติมีเดีย(ครูเพิ่มคะแนนในระบบ Class DOJO ให้กับกลุ่มที่แสดงความคิดเห็น ซึ่งแสดงออกถึงการมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนและมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม)
7. นักเรียนเล่นเกม "อันนี้อยู่ไหน" โดยให้นักเรียนแต่ละคู่ชื้ออวัยวะภายนอกของเพื่อนให้ถูกต้องตามที่ครูบอก จากนั้นก็สลับกันชี้ให้ครบทุกคน (ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน โดยครูเพิ่มคะแนนในระบบ Class DOJO ให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ชำรงต้น)

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้

8. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่อง ความสำคัญของอวัยวะต่างๆ
9. ครูแจกใบงานเรื่องร่างกายของฉัน ให้นักเรียนโยงเส้นอวัยวะภายนอกร่างกายและระบายสีให้สวยงามจากนั้นก็ให้นักเรียนออกมานำเสนอของตน (ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน โดยครูเพิ่มคะแนนให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ชำรงต้น)

ขั้นที่ 5 สรุปการสอน

10. นักเรียนและครูช่วยกันสรุปตามแนวทางดังนี้ อวัยวะภายนอกประกอบด้วย ตา หู จมูก ปาก แขน ขา นิ้ว แต่ละส่วนมีความสำคัญทั้งสิ้น เช่น ตาทำให้มองเห็น หูทำให้ได้ยินเรื่องต่างๆ จมูกทำให้ได้กลิ่น ปากสามารถสื่อสารกับคนอื่นได้ เป็นต้น

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ ClassDOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี



สื่อและแหล่งการเรียนรู้
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

- เพลง อวี้วะ (<https://www.youtube.com/watch?v=BC1TuOgWySc>)
- นิทานร่างกายทุกส่วนล้วนสำคัญ

(<https://www.youtube.com/watch?v=PnnUBSaf274&t=5s>)

- แผนภาพ อวี้วะภายนอก
- ใบงาน "ร่างกายของฉัน"

การวัดผลประเมินผล

วิธีวัด

1. สังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. การร่วมตอบคำถาม
4. การร่วมแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน

1. จากการสังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป
2. จากการร่วมมือในการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป

อวัยวะภายนอก



เพลงอวัยวะ

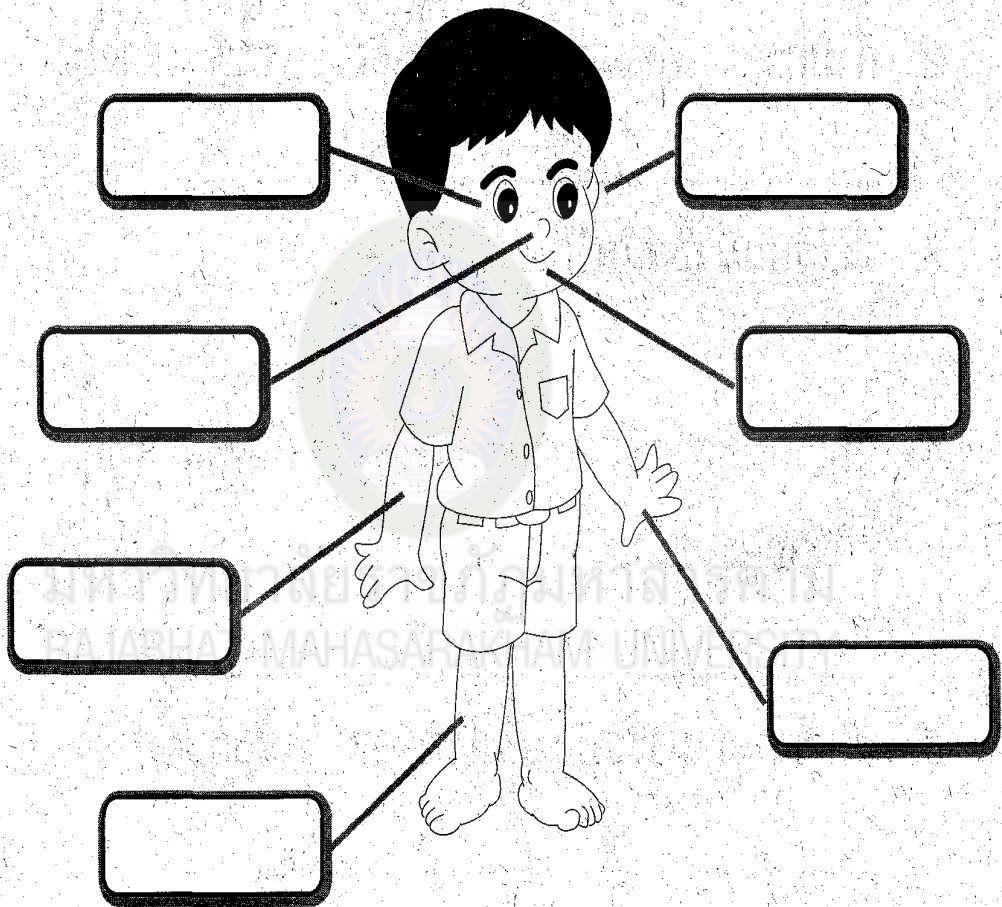
นี่คือผม..นี่คือหน้าผาก..นี่คือปาก..นี่คือลูกตา..ยื่นออกมาเค้าเรียกว่าแขน..อันแบน แบนเค้าเรียก
สะโพก..
เอาไวโยก แขนบ้า...แขนบ้า

นิทาน ร่างกายทุกส่วนล้วนสำคัญ

ตา หู จมูก ปาก ทะเลาะกันเถียงกันว่าใครสำคัญที่สุด ดวงตาบอกว่า ฉันสำคัญที่สุดถ้ามองไม่เห็นเดินไปไหนก็หลงทางอาจจะตกเหวหรือตกลูกน้ำตกทำตายได้นะ หูว่า ถึงแม้มองไม่เห็นแต่ข้าได้ยินเมื่อคนบอกทางข้าก็จะฟังก็ไม่ต้องตกลูกน้ำตกทำหอรอก ปากก็สวนทันควันเยาะเย้ยหว่าถึงเจ้าจะได้ยินแต่ถ้าข้าหยุดพูดหูของเจ้าก็ไร้ประโยชน์ ปากบอกว่า ข้ามันสำคัญที่สุด ถ้าข้าหยุดกินข้าวกินน้ำ เจ้านั้นก็ต้องอดตาย จมูกว่า จมูกต่างหากที่สำคัญที่สุด ถ้าข้าหยุดหายใจพวกเจ้าก็ต้องตาย ทุกส่วนทะเลาะเถียงกัน ต่างฝ่ายต้องการบอกว่าฝ่ายของตนเองสำคัญที่สุด ไม่มีใครยอมใคร หูตาจมูกปาก จึงไม่ยอมทำตามหน้าที่ของตนเอง ร่างกายก็อ่อนแอ หิว แขนขาหมดเรี่ยวแรง เดินไม่ได้หลังไหล่พุงลำตัวไม่ไหวก็ล้มตัวลงกองอยู่บนพื้น ร่างกายอวัยวะส่วนอื่นๆทรمانด้วยความเจ็บปวด ตาหูจมูกปาก ในที่สุดก็ทนไม่ได้ ดวงตาจึงเปิดเปลือกตาขึ้นมองก็เห็นร่างกายทรุดโทรมและใกล้ตายด้วยความเจ็บป่วย จมูกเริ่มหายใจเอาอากาศให้สดชื่นขึ้น หูได้ยินเสียงท้อร้องด้วยความหิว และปากก็ยอมกินข้าวกินน้ำ ทำให้ร่างกายกลับมาแข็งแรงอีกครั้ง แขนขาที่เริ่มมีเรี่ยวแรงหลังและไหล่ก็พุงปล้ำตัวขึ้น ร่างกายก็ยืนขึ้นได้ สามารถเดินและออกไปวิ่งเล่นกับเพื่อนๆได้อย่างสนุกสนาน

ใบงานเรื่อง ร่างกายของฉัน

คำชี้แจงจงเขียนบอกอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย



ชื่อ.....เลขที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรคในการสอน

.....

.....

.....

.....

การแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)

(.....)

...../...../.....

แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 กายและใจ เรื่อง มีน้ำใจ จำนวน 1 ชั่วโมง
 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560
 ผู้สอน นางสาวจิราภา สุทธิประภา

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน 1 ผู้เรียนรู้จัก เข้าใจ รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

ตัวบ่งชี้

- 1.1 ผู้เรียนมีข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะนิสัย ความสนใจ ความถนัด ความสามารถและความต้องการของตนเอง
- 1.2 ผู้เรียนมีหลักฐานและผลงานการเข้าร่วมที่แสดงถึงความรักและการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

สาระสำคัญ

การดำเนินชีวิตประจำวันให้มีความสุขและมีคนรอบข้างรักและชื่นชม เป็นสิ่งที่ดีและต้องการกันทุกคน แต่การที่จะได้รับสิ่งเหล่านั้นจากผู้อื่น เราต้องแสดงความมีน้ำใจต่อผู้อื่นก่อน ถึงจะได้รับการมีน้ำใจตอบกลับมา การช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นสิ่งสำคัญในการอยู่ร่วมกันกับคนรอบ เช่น พ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อนๆ คนที่มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นจะเป็นที่รักของคนรอบกายและสังคม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีน้ำใจต่อผู้อื่นได้
2. นักเรียนรู้และตระหนักถึงการช่วยเหลือคนรอบข้างได้
3. นักเรียนบอกประโยชน์ของการช่วยเหลือผู้อื่น
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อน

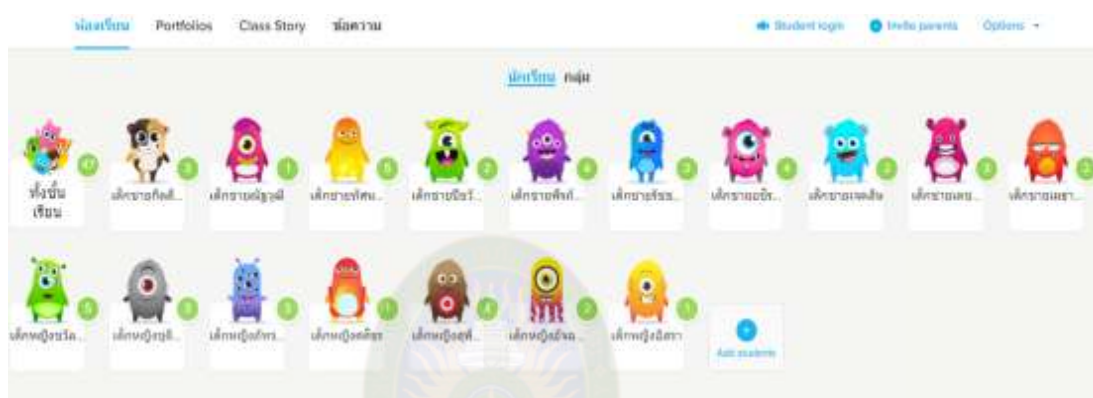
สาระการเรียนรู้

1. การมีน้ำใจต่อผู้อื่น
2. ความสำคัญของการช่วยเหลือผู้อื่น
3. ประโยชน์ของการช่วยเหลือผู้อื่น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี
2. ครูเตรียมความพร้อมผู้เรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมา หรือนำเรื่องราวต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในชั้นเรียน



นักเรียนจะได้คะแนนเพิ่มขึ้นเมื่อ...

- นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน เช่น นั่งประจำที่ของตนเอง นำหนังสือและอุปกรณ์การเรียนมาพร้อม
- นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม
- นักเรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่มที่ดี
- นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งของการทำงานกิจกรรม

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน

3. ครูแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องความมีน้ำใจโดยถามนักเรียนว่า มีการกระทำใดของนักเรียนที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจได้บ้างโดยกลุ่มที่ตอบได้จะได้รับคะแนนเพิ่มในระบบ ClassDOJO



ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

4. ครูเปิดนิทานมัลติมีเดีย เรื่อง "มดกับนกเขา"
5. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากนิทานมัลติมีเดีย(ครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่แสดงความคิดเห็น ซึ่งแสดงออกถึงการมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม)

6. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทตามพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจ (ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน โดยครูเพิ่มคะแนนในระบบClassDOJOให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ชำรงต้น)

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้

7. ครูซักถามนักเรียนในประเด็นต่างๆดังนี้
 - 7.1 มดมีนิสัยอย่างไร
 - 7.2 มดช่วยนกเขาอย่างไรบ้าง
 - 7.3 นกเขาได้รับผลดีอย่างไรในการช่วยเหลือมด
 - 7.4 นักเรียนอยากเป็นอย่างมดหรือไม่เพราะเหตุใด
 - 7.5 นักเรียนจะช่วยเพื่อนทำอะไรบ้าง
8. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเสนอแนวทางปฏิบัติตนช่วยเหลือเพื่อนครูเขียนบนกระดานและให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาเลือกแนวปฏิบัติที่เหมาะสม

ขั้นที่ 5 สรุปการสอน

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปตามแนวคิดของกิจกรรมว่า “การเป็นเพื่อนกันจำเป็นต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันเท่าที่ เราสามารถจะช่วยให้การช่วยเหลือแสดงว่าเรามีน้ำใจต่อเพื่อนเพื่อนจะชอบเราและรักเราทำให้เรามีความสุข พร้อมกับการเติมดอกไม้ให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ชำรงต้น

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ ClassDOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี



สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- นิทาน มดกับนกเขา(<https://www.youtube.com/watch?v=wWU1T32j29g>)

การวัดผลประเมินผล

วิธีวัด

1. สังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. การร่วมตอบคำถาม
4. การร่วมแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน

1. จากการสังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป
2. จากการร่วมมือในการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป



นิทานเรื่อง มดกับนกเขา

มดตัวหนึ่งเดินไปหาน้ำกินที่หนองน้ำ มันรีบกินน้ำอย่างกระหายจนไม่ทันระมัดระวังตัวพลาดตกลงไปในน้ำจนใกล้จะจมน บังเอิญนกเขาที่เกาะอยู่บนกิ่งไม้เหนือหนองน้ำเห็นเข้าพอดี มันจึงรีบจิกขี้ไบ้ไม่ให้ร่วงลงไปใต้น้ำใกล้ ๆ กับตัวมด เจ้ามดเห็นเช่นนั้นก็รีบไต่ขึ้นไปบนไบ้ และลอยมาถึงฝั่งได้อย่างปลอดภัย ขณะที่มดกำลังจะกล่าวขอบคุณนกเขา มันก็เลื้อยไปเห็นนายพรานกำลังเลงธนูไปที่นกเขา มันรีบเดินเข้าไปกัดเท้าของนายพรานอย่างแรง นายพรานร้องด้วยความเจ็บปวด นกเขาจึงรู้ตัวและบินหนีไปได้ทัน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรคในการสอน

.....

.....

.....

.....

การแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)

(.....)

...../...../.....

แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การมีส่วนร่วม	เรื่อง คิดก่อนทำ	จำนวน 1 ชั่วโมง
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2560
ผู้สอน นางสาวจิราภา สุทธิประภา		

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน 3 ผู้เรียน รู้และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ตัวบ่งชี้

- 3.1 ผู้เรียนมีหลักฐานและผลงานการเข้าร่วมกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
- 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสาร สร้างสัมพันธ์ภาพและดำรงชีวิตให้สอดคล้องกับการแลกเปลี่ยนของสังคมโลก

สาระสำคัญ

การรู้จักคิดและกระทำสิ่งต่างๆอย่างมีเหตุผลจะช่วยให้สามารถปฏิบัติหน้าที่และดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่ควรกระทำได้อย่างมีเหตุผล
2. นักเรียนบอกประโยชน์ของการกระทำที่แสดงถึงการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลได้
3. นักเรียนบอกโทษของการกระทำที่ไม่ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลได้
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อน

สาระการเรียนรู้

1. การคิดและการกระทำอย่างมีเหตุผล

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี
2. ครูเตรียมความพร้อมผู้เรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมา หรือนำเรื่องราวต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในชั้นเรียน



นักเรียนจะได้คะแนนเพิ่มขึ้นเมื่อ...

- นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน เช่น นั่งประจำที่ของตนเอง นำหนังสือและอุปกรณ์การเรียนมาพร้อม
- นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม
- นักเรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่มที่ดี
- นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งของการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน

3. ครูแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน
4. ครูสนทนาซักถามว่านักเรียนเคยเห็นหรือรู้จักนกยางหรือไม่เป็นอย่างไร



ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

5. ครูเปิดนิทานมัลติมีเดีย เรื่อง "ชวานากับนกยาง"
6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการกระทำของตัวละครในนิทานเรื่อง “ชวานากับนกยาง” โดยใช้คำถามดังนี้
 - 6.1 นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดฝูงนกยางที่เป็นบริวารจึงถูกชวานายิง
 - 6.2 นักเรียนคิดว่าฝูงนกยางที่เป็นบริวารควรกระทำเช่นนั้นหรือไม่เพราะเหตุใด
 - 6.3 นักเรียนคิดว่าชวานายิงฝูงนกยางที่เป็นนายฝูงควรกระทำเช่นนั้นหรือไม่เพราะเหตุใด
 - 6.4 นักเรียนคิดว่าชวานาควรกระทำเช่นนั้นหรือไม่เพราะเหตุใด
 - 6.5 การที่ฝูงนกยางที่เป็นบริวารไม่ใช้ความคิดและเหตุผลก่อนทำเป็นผลอย่างไรให้ประโยชน์หรือให้โทษต่อใครบ้าง
 - 6.6 ถ้าฝูงนกยางที่เป็นบริวารรู้จักใช้ความคิดและเหตุผลตามที่นายฝูงบอกนักเรียนคิดว่าฝูงนกยางเหล่านั้นจะได้รับโทษหรือประโยชน์อย่างไรเพราะเหตุใด (ครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่แสดงความคิดเห็น ซึ่งแสดงออกถึงการมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนและมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม)
7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “ชวานากับนกยาง” ตามความคิดเห็นของกลุ่มอย่างอิสระว่าถ้านักเรียนเป็นตัวละครในนิทานนั้นนักเรียนจะกระทำอย่างไรจึงจะก่อให้เกิดผลดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น (ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมทางสังคม

ของนักเรียนในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน โดยครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ข้างต้น)

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้

8. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่ควรกระทำและบอกประโยชน์และโทษของการกระทำที่แสดงถึงการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล

ขั้นที่ 5 สรุปการสอน

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงผลที่จะได้รับจากการกระทำสิ่งต่างๆจากการรู้จักคิดและทำอย่างมีเหตุผลตามแนวทางดังนี้“ การกระทำสิ่งต่างๆถ้าเราใช้ความคิดใช้เหตุผลคำนึงถึงประโยชน์และโทษที่จะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นทั้งต่อตนเองและผู้อื่นจะช่วยให้เราสามารถปฏิบัติงานหรืออยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข”

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ ClassDOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี



สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- นิตาน ชวานากั๊บนกยาง(<https://www.youtube.com/watch?v=AGANDHjos-c>)

การวัดผลประเมินผล

วิธีวัด

1. สังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. การร่วมตอบคำถาม
4. การร่วมแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน

1. จากการสังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป
2. จากการร่วมมือในการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป

นิทานเรื่อง : ชาวนาและนกกระยาง



นิทาน เรื่อง ชาวนากับนกยาง

นกยางฝูงหนึ่งเที่ยวหาหอยหาคูและปลาตัวเล็กๆกินทุกวันวันหนึ่งนกยางฝูงนั้นพากันบินลงไปที่นาแห่งหนึ่งซึ่งชาวนาทำนาตกกล้าไว้ใหม่แล้วพากันลงไปเหยียบย่ำค้ำยเหยียบหาอาหารกินตามชอบใจเจ้าของนาเห็นก็ขับไล่ให้นกยางบินไปเสียโดยดีต่อมาอีกสองสามวันนกยางฝูงนั้นก็บินมายังที่นาแปลงนั้นอีกนกยางนายฝูงไปด้วยจึงบอกแก่พวกของตัวเองว่า “พวกเราทั้งหลายเมื่อวันก่อนเราได้พากันมาหาอาหารกินที่นานี้ถูกขับไล่ครวหนึ่งแล้วมิใช่หรือ? คราวนี้พวกเราอย่าลงไปกินอีกเลย” นกยางที่เป็นบริวารตอบว่า “ทำไมพวกเราลงไปหาหอยหาคูและลูกปลาเล็กๆกินต่างหากธรรุอะไรของชาวนาจะมาขับไล่เรา? หรือหอยปูและปลาเหล่านั้นเป็นของชาวนาเล่า? ชาวนาก็หากินพวกเราก็หากินเหมือนกันจะมาขับไล่ห้ามพวกเราเช่นนั้นท่านเห็นดีแล้วหรือ?” นกยางนายฝูงจึงตอบว่า “ไม่ใช่เช่นนั้นชาวนาไม่หวงแหนอะไรกับหอยและปูปลาเหล่านั้นดอกเขาห้ามไม่ให้เราลงไปที่นั่นก็เพราะไปเหยียบข้าวกล้าของเขาเสียหายหมดคูที่หรือว่าเขาต้องมาทำใหม่อีกเราไปเที่ยวหากินตามบึงหรือห้วยหนองที่อื่นๆดีกว่า” นกยางที่เป็นบริวารก็ตอบว่า “ท่านไม่ควรต้องทุกข์ร้อนช่วยเหลืออะไรแก่เขาเราหากินได้อิ่มปากอืดท้องของเราไปวันหนึ่งๆก็แล้วกันเขาได้ข้าวเป็นของเราได้ปลาก็เป็นของเราจะต้องไปคิดถึงประโยชน์ของคนอื่นทำไม” นกยางนายฝูงจึงพูดว่า “ท่านทั้งหลายพูดเช่นนี้ก็ไม่ถูกที่ประโยชน์ของตัวเองอยากได้ประโยชน์ของเขาสิตัวไม่นึกถึงถ้าท่านทั้งหลายไม่เชื่อคำเราห้ามก็ทำตามแต่ใจเถิดแต่ตัวของเราจะไปหากินที่อื่น” ว่าแล้วก็บินจากไปนกยางเหล่านั้นก็พากันเหยียบย่ำหาหอยและปูกินตามชอบใจชาวนาเห็นก็โกรธนักจึงเอาปืนมายิงนกยางเหล่านั้นตายไปหลายตัวที่ปีกหักขาหักก็มีมากที่เหลืตายก็บินหนีไปได้พอเวลาเย็นจึงไปพร้อมกันที่ที่อยู่นกยางนายฝูงรู้เหตุจึงว่า “อย่างไรเล่าพวกเจ้าเราห้ามแล้วไม่เชื่อฟังถ้าครวหลังคงจะติดขायของชาวนาตายไม่เหลือเลยเป็นแน่” นกยางเหล่านั้นก็เห็นจริงตามคำที่นกยางนายฝูงว่าตั้งแต่นั้นต่อมาก็ไม่ลงไปหากินในนานั้นอีกเลย...

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

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

ปัญหา/อุปสรรคในการสอน

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

การแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

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

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)

(.....)

...../...../.....

แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การมีส่วนร่วม เรื่อง พุทธิดีได้ดี จำนวน 1 ชั่วโมง
 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560
 ผู้สอน นางสาวจิราภา สุทธิประภา

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน 3 ผู้เรียน รู้และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ตัวบ่งชี้

- 3.1 ผู้เรียนมีหลักฐานและผลงานการเข้าร่วมกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
- 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสาร สร้างสัมพันธ์ภาพและดำรงชีวิตให้สอดคล้องกับการแลกเปลี่ยนของสังคมโลก

สาระสำคัญ

การฝึกพูดคำขอโทษขอโทษขอบคุณเป็นพื้นฐานการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในชีวิตประจำวันของคนเรานอกจากการ สนทนากับพ่อ แม่ พี่น้อง และเพื่อนๆ แล้วต้องเจอกับผู้คนอีกมากมายในแต่ละวันในการพูดจาสื่อสารจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้ให้ถูกให้ควรคือการพูดดีได้ดีหากเราพูดจาสื่อสารกับคนรอบข้างไม่ดี ไม่สุภาพ อาจจะทำให้เกิดปัญหาต่อตนเองได้ จากวาจาของเราเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนฝึกการพูดตามครูได้
2. นักเรียนสามารถแสดงลักษณะการพูดดี ได้ดี ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนเกิดความตระหนักถึงการพูดดี ได้ดี
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อน



ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

6. ครูเปิดนิทานมัลติมีเดีย เรื่อง "เราผองเพื่อนกัน"
7. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากนิทานมัลติมีเดีย(ครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่แสดงความคิดเห็น ซึ่งแสดงออกถึงการมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนและมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม)
8. ครูพูดประโยคง่ายๆกับนักเรียนเช่น ขอโทษนะที่ครูมาเข้าไปหน้อยครูชอบใจที่น้ำหวานช่วยครูถือของเมื่อวานนี้ครูดีใจที่ได้พบนักเรียนอย่างพร้อมเพียงแล้วให้นักเรียนทวนประโยคที่ครูพูดพร้อมๆกันจากนั้นครูแจกแผนภาพให้กลุ่มละ 3 ใบ แล้วช่วยกันดูแผนภาพว่าควรจะใช้คำพูดแบบใดในการโต้ตอบ (ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน โดยครูเพิ่มคะแนนในระบบ ClassDOJOให้กับกลุ่มที่แสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนในด้านต่างๆ ชำรงต้น)

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้

- 9.ครูอธิบายการใช้คำขอโทษขอใจและขอบคุณพร้อมยกตัวอย่างแล้วให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างบ้าง

ขั้นที่ 5 สรุปการสอน

10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการฟังผู้อื่นด้วยความตั้งใจและการฝึกพูดอยู่บ่อยๆจะทำให้เป็นผู้พูดที่ดีได้การพูดดีพูดคล่องย่อมสร้างความน่าเชื่อถือในคำพูดแก่ผู้ฟังทำให้มีความมั่นใจและกล้าแสดงออก
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และร่วมอภิปรายคะแนนจากระบบ ClassDOJO พร้อมกัน และมอบรางวัลให้นักเรียนหรือกลุ่มของนักเรียนที่อยู่ในสถานะ พระราชา/พระราชินี



สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- นิทาน เราลองเพื่อนกัน (<https://www.youtube.com/watch?v=aP8PtAhk0Zc>)
- แผนภาพพฤติกรรม

การวัดผลประเมินผล

วิธีวัด

1. สังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. การร่วมตอบคำถาม
4. การร่วมแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน

1. จากการสังเกตพฤติกรรมจากการสนทนาซักถามและการอภิปรายในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป
2. จากการร่วมมือในการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม นักเรียนร่วมกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป



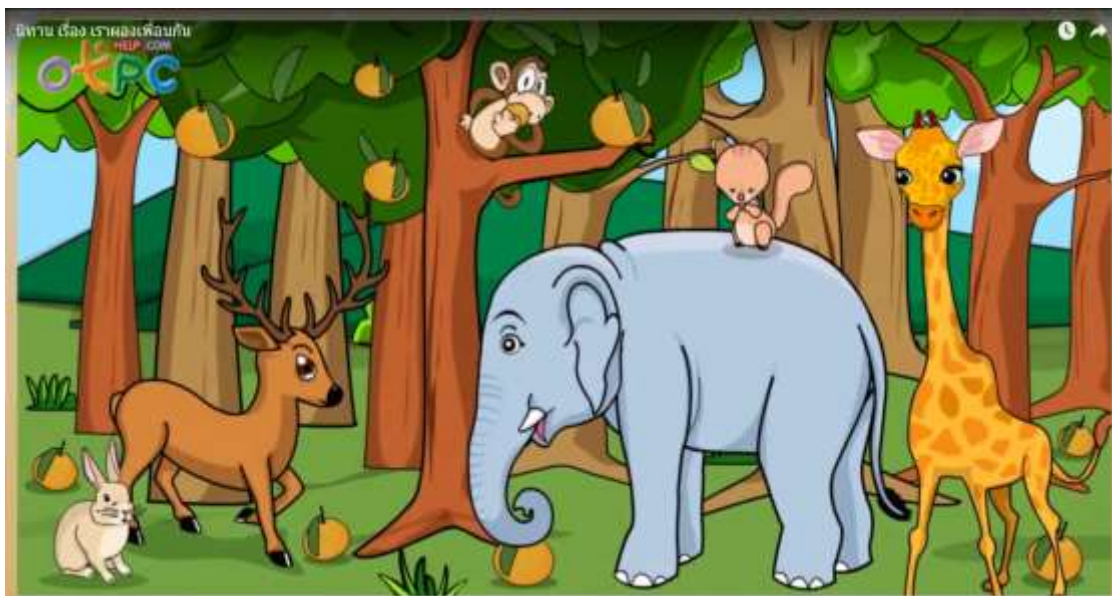
ภาพที่ ก.1 เหยียบเท้าผู้อื่น



ภาพที่ ข.2 ผู้ใหญ่มอบของให้



ภาพที่ ข.3 เดินชนผู้ใหญ่



นิทาน เรื่อง เราผองเพื่อนกัน

ป่าแห่งหนึ่งมีกระท้อนต้นใหญ่ ผลตกเต็มกิ่งก้าน สัตว์ต่างๆ จึงพากันมากินกระท้อน เจ้าช้างใช้วงเขี้ยวกิ่งกระท้อนแล้วหักลงมากินอย่างเอร็ดอร่อย เจ้าลิงที่กินกระท้อนอยู่ข้างบนตกใจแทบกลิ้งตกลงมา กิ่งก้านกระท้อนโยกไหวไปมา ลูกกระท้อนจึงร่วงลงพื้น เจ้าแก้ง กวางก็พากันกินกระท้อนทั้งเปลือก ทั้งเมล็ด เมื่อถ่ายมูล เมล็ดกระท้อนก็ออกมาด้วยและฝังอยู่ในดิน เมื่อใดฝนตก มันก็จะงอกเป็นต้นกระท้อนเล็กๆต่อไป แล้ววันหนึ่ง เสือโคร่งตัวใหญ่รู้เรื่องความอุดมสมบูรณ์ของบริเวณรอบต้นกระท้อน จึงคิดมาล่าสัตว์ที่นี่ เมื่อมาถึงก็ได้พบกวาง ขณะที่กำลังจะตะปบกวาง กวางเหลือบมาเห็น จึงกระโดดหนีได้อย่างหวุดหวิด แต่เขาของกวางกลับไปติดเถาวัลย์ทำให้น้ำหนักต่อไปไม่ได้ ลิงเห็นเช่นนั้นจึงรีบมาดึงหางของเสือไว้ เสือตกใจหันไปดู เห็นช้างตัวใหญ่กำลังเดินมา ขณะข้างกับเสือกำลังจ้องตากันอยู่ ลิงหลายตัวก็รีบวิ่งไปแกะเถาวัลย์ให้กวางหนุ่ม ทันใดนั้น นกนับร้อยตัวและแมลงทุกชนิดในป่าก็พากันกรีดร้อง จนเสือปวดหูล่อถอยเข้าป่าทิบไปสัตว์ต่างๆจึงประชุมกันว่า ตั้งแต่นี้ต่อไปจะต้องช่วยดูแลกันและกันเพื่อจะได้อยู่กันอย่างสงบสุขและปลอดภัย

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรคในการสอน

.....

.....

.....

.....

การแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)

(.....)

...../...../.....



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน
สังเกตเมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับพฤติกรรมแต่ละประเด็นตามความเป็นจริงที่สังเกตพบ

เกณฑ์การวัดระดับพฤติกรรม:

- ช่องระดับคะแนน 3 นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านสังคมด้วยตนเองทุกครั้ง
- ช่องระดับคะแนน 2 นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านสังคมด้วยตนเองเป็นบางครั้ง
- ช่องระดับคะแนน 1 นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านสังคมเมื่อมีผู้อื่นบอก

เลขที่	ด้านการร่วมมือ					ด้านการช่วยเหลือ					ด้านการแบ่งปัน				
	นักเรียนตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนหรือครูผู้สอนพูด	นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม	นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ในกลุ่มมอบหมาย	นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน	นักเรียนปฏิบัติตามกฎและข้อตกลงของชั้นเรียน	นักเรียนพูดหรือแนะนำวิธีการลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อน	นักเรียนพูดสนับสนุนหรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรม	นักเรียนร่วมเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรม	นักเรียนสามารถบอกวิธีเล่นที่จะไม่เกิดความผิดพลาด	นักเรียนช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกใช้	นักเรียนให้เพื่อนยืมอุปกรณ์เมื่อเพื่อนต้องการ	นักเรียนชักชวนให้เพื่อนมาใช้อุปกรณ์ร่วมกัน	นักเรียนชักชวนเพื่อนมาทำกิจกรรมร่วมกัน	นักเรียนให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเอง	นักเรียนแบ่งของให้เพื่อน
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															

ชื่อผู้สังเกต.....

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
<p>1. ความร่วมมือ</p> <p>1.1 นักเรียนตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนหรือครูผู้สอนพูด</p> <p>*****</p> <p>1.2 นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม</p> <p>*****</p> <p>1.3 นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมาย</p> <p>*****</p> <p>1.4 นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน</p> <p>*****</p> <p>1.5 นักเรียนปฏิบัติตามกฎและข้อตกลงของชั้นเรียน</p>	<p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p> <p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p> <p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p> <p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p>	<p>นักเรียนตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนหรือครูผู้สอนพูดทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนหรือครูผู้สอนพูดเป็นบางครั้ง</p> <p>นักเรียนตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนหรือครูผู้สอนพูดเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมบางครั้ง</p> <p>นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้ทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้เป็นบางครั้ง</p> <p>นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมายให้เมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในบางครั้ง</p> <p>นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนปฏิบัติตามกฎและข้อตกลงของชั้นเรียนทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนปฏิบัติตามกฎและข้อตกลงของชั้นเรียนบางครั้ง</p> <p>นักเรียนปฏิบัติตามกฎและข้อตกลงของชั้นเรียนเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p>

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับ คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
2. การช่วยเหลือ 2.1 นักเรียนพูดหรือ แนะนำวิธีการลงมือ ปฏิบัติกิจกรรมให้แก่ เพื่อน	---3--- ---2--- ---1---	นักเรียนพูดหรือแนะนำวิธีการลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อนทุกครั้ง นักเรียนพูดหรือแนะนำวิธีการลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อนเป็น บางครั้ง นักเรียนพูดหรือแนะนำวิธีการลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อนเมื่อมี ผู้อื่นบอก
***** 2.2 นักเรียนพูดสนับสนุน หรือให้กำลังใจให้ เพื่อนทำกิจกรรม	***** ---3--- ---2--- ---1---	***** นักเรียนพูดสนับสนุน หรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรมทุกครั้ง นักเรียนพูดสนับสนุน หรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรมบางครั้ง นักเรียนพูดสนับสนุน หรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรมเมื่อมีผู้อื่นบอก
***** 2.3 นักเรียนร่วมเตรียม วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ใน การทำกิจกรรม	***** ---3--- ---2--- ---1---	***** นักเรียนร่วมเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรมทุกครั้ง นักเรียนร่วมเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง นักเรียนร่วมเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรมเมื่อมีผู้อื่นบอก
***** 2.4 นักเรียนให้อภัยเพื่อน เมื่อเพื่อนทำผิดพลาด	***** ---3--- ---2--- ---1---	***** นักเรียนให้อภัยเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิดพลาดทุกครั้ง นักเรียนให้อภัยเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิดพลาดในบางครั้ง นักเรียนให้อภัยเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิดพลาดก็ต่อเมื่อมีผู้อื่นบอก
***** 2.5 นักเรียนช่วยเก็บของ หรืออุปกรณ์เมื่อเลิก ใช้	***** ---3--- ---2--- ---1--- *****	***** นักเรียนช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกใช้ทุกครั้ง นักเรียนช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกใช้เป็นบางครั้ง นักเรียนช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกใช้เมื่อมีผู้อื่นบอก

หัวข้อพฤติกรรม	ระดับ คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรม
<p>3. การแบ่งปัน</p> <p>3.1 นักเรียนหยิบหรือส่ง อุปกรณ์ของตนให้เพื่อน เมื่อเพื่อนต้องการ</p> <p>*****</p> <p>3.2 นักเรียนชักชวนให้เพื่อน มาใช้อุปกรณ์ร่วมกัน</p> <p>*****</p> <p>3.3 นักเรียนชักชวนเพื่อนมา ทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p>*****</p> <p>3.4 นักเรียนให้เพื่อนเล่นหรือ ทำกิจกรรมก่อนตนเอง</p> <p>*****</p> <p>3.5 นักเรียนแบ่งของให้เพื่อน</p>	<p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p> <p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p> <p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p> <p>---3---</p> <p>---2---</p> <p>---1---</p> <p>*****</p>	<p>นักเรียนหยิบหรือส่งอุปกรณ์ของตนให้เพื่อนเมื่อเพื่อน ต้องการทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนหยิบหรือส่งอุปกรณ์ของตนให้เพื่อนเมื่อเพื่อน ต้องการเป็นบางครั้ง</p> <p>นักเรียนหยิบหรือส่งอุปกรณ์ของตนให้เพื่อนเมื่อเพื่อน ต้องการเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนชักชวนให้เพื่อนมาใช้อุปกรณ์ร่วมกันทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนชักชวนให้เพื่อนมาใช้อุปกรณ์ร่วมกันเป็นบางครั้ง</p> <p>นักเรียนชักชวนให้เพื่อนมาใช้อุปกรณ์ร่วมกันเมื่อมีผู้อื่น บอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนชักชวนเพื่อนมาทำกิจกรรมร่วมกันทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนชักชวนเพื่อนมาทำกิจกรรมร่วมกันเป็นบางครั้ง</p> <p>นักเรียนชักชวนเพื่อนมาทำกิจกรรมร่วมกันเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเองทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเองในบางครั้ง</p> <p>นักเรียนให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเองเมื่อมีผู้อื่น บอก</p> <p>*****</p> <p>นักเรียนแบ่งของให้เพื่อนทุกครั้ง</p> <p>นักเรียนแบ่งของให้เพื่อนเป็นบางครั้ง</p> <p>นักเรียนแบ่งของให้เพื่อนเมื่อมีผู้อื่นบอก</p> <p>*****</p>

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

ขั้นตอนการบันทึกพฤติกรรม ครูอาจแบ่งขั้นตอนของการบันทึกพฤติกรรมเป็น 3 ขั้นตอน

คือ

- 2.1.1 ขั้นตอนที่แรก เป็นการบันทึกเหตุการณ์หรือ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง
- 2.1.2 ขั้นตอนที่สอง เป็นการบันทึกความรู้สึกและความคิดเห็นส่วนตัว
- 2.1.3 ขั้นตอนที่สุดท้าย เป็นการตีความและแปลความหมาย รวมถึงการสรุป

พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก

ข้อควรคำนึงในการบันทึกพฤติกรรม จากข้อมูลที่ได้จากการสังเกตโดยทั่วไป ผู้ที่บันทึกการสังเกตพฤติกรรมเด็ก จะพยายามบันทึกทุกสิ่งทุกอย่างที่สังเกตเห็นให้มากที่สุด在规定时间内เท่าที่จะเป็นไปได้ แต่มักจะมีคำถามว่า ควรจะจดบันทึกข้อมูลมากน้อยแค่ไหน เพียงใด และข้อมูลหรือพฤติกรรมอะไร ที่ควรค่าแก่การบันทึก อย่างไรก็ตามเราควรมีการจดบันทึกข้อมูลให้ถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อที่จะได้นำข้อมูลมาใช้ภายหลังได้ ดังนั้นข้อควรคำนึงในการบันทึกพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกต ควรมีดังต่อไปนี้

2.2.1 การบันทึกการสังเกต พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงความรู้สึกการกระทำ และการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ในความร่วมมือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน

2.2.2 การรายงานการบันทึกการสังเกตต้องมีการรายงานตามลำดับก่อนหลัง

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อ เพศ..... อายุ.....

เวลาที่ทำการสังเกต..... วัน/เดือน/ปี.....

พฤติกรรมที่ปรากฏ

.....

.....

.....

.....

การสังเกต

1. ด้านการร่วมมือ

.....

.....

.....

2. ด้านการช่วยเหลือ

.....

.....

.....

3. ด้านการแบ่งปัน

.....

.....

.....

ความคิดเห็น

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ ค.2

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ของผู้ช่วยวิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2
2.	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2
3.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1
4.	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1
5.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2
6.	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1
7.	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2
8.	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
9.	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2
10.	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2
11.	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2
12.	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
13.	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2
14.	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1
15.	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2
16.	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2
17.	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2
\bar{x}	1.59	1.53	1.53	1.35	1.59	1.59	1.53	1.53	1.53	1.41	1.65	1.41	1.41	1.41	1.71
S.D.	0.51	0.51	0.51	0.49	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.49	0.51	0.51	0.51	0.47
\bar{x}			1.52					1.52					1.52		
S.D.			0.009					0.004					0.017		
								$\bar{x} = 1.518$							
								S.D. = 0.006							

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ตารางที่ ค.3

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ของผู้วิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1
2.	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2
3.	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1
4.	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1
5.	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2
6.	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
7.	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2
8.	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3
9.	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2
10.	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2
11.	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2
12.	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1
13.	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2
14.	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2
15.	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2
16.	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	3
17.	2	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2
\bar{x}	1.71	1.35	1.71	1.59	1.65	1.53	1.53	1.53	1.59	1.47	1.71	1.65	1.41	1.41	1.88
S.D.	0.59	0.49	0.47	0.62	0.61	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.47	0.49	0.51	0.51	0.60
\bar{x}			1.60					1.53					1.61		
S.D.			0.069					0.003					0.050		
								$\bar{x} = 1.580$							
								S.D. = 0.033							

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

ตารางที่ ค.5

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ของผู้วิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	2	1	2	2	1	2	2	2	3	1	2	3	1	2	1
2.	3	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	3
3.	1	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1
4.	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1
5.	2	1	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2
6.	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	3
7.	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	1	2	1	2
8.	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	3
9.	2	3	1	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2
10.	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
11.	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2
12.	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2
13.	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3
14.	2	3	1	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	1	2
15.	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2
16.	2	3	1	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3
17.	2	1	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2
\bar{x}	2.12	1.76	2	1.76	2	1.94	1.82	1.71	1.82	1.76	1.88	1.88	1.65	1.41	2.12
S.D.	0.49	0.75	0.61	0.56	0.80	0.75	0.53	0.59	0.53	0.75	0.49	0.60	0.61	0.51	0.70
\bar{x}			1.93					1.81					1.79		
S.D.			0.129					0.113					0.085		
								$\bar{x} = 1.843$							
								S.D. = 0.022							

ตารางที่ ค.6

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ของผู้ช่วยวิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	1	2
2.	2	1	2	3	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	3
3.	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1
4.	2	2	2	1	2	3	2	1	3	1	2	2	1	1	1
5.	1	1	2	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2
6.	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1
7.	1	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	3
8.	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2
9.	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2
10.	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2
11.	2	1	2	3	1	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2
12.	2	2	3	1	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	1
13.	2	1	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2
14.	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2
15.	1	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	1	1	2
16.	2	1	3	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	3	2
17.	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2
\bar{x}	1.82	1.65	2	1.88	1.88	1.88	1.88	1.82	1.76	1.59	1.82	1.59	1.82	1.65	1.88
S.D.	0.53	0.61	0.61	0.86	0.49	0.70	0.78	0.81	0.56	0.51	0.53	0.51	0.64	0.70	0.60
\bar{x}			1.85					1.79					1.75		
S.D.			0.144					0.133					0.079		
								$\bar{x} = 1.80$							
								S.D. = 0.034							

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 4

ตารางที่ ค.7

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ของผู้วิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	1	2	1
2.	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	3
3.	2	2	2	2	3	1	2	3	1	2	2	2	1	2	2
4.	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1
5.	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2
6.	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3
7.	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2
8.	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3
9.	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	1	3
10.	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2
11.	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2
12.	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2
13.	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3
14.	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
15.	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2
16.	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3
17.	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
\bar{x}	2.41	2.18	2.29	2.24	2.29	2.29	2.06	2.12	2.18	2.12	2.35	2.12	2.18	1.82	2.24
S.D.	0.51	0.39	0.47	0.44	0.69	0.69	0.43	0.60	0.64	0.49	0.61	0.49	0.64	0.53	0.66
\bar{x}			2.28					2.15					2.14		
S.D.			0.113					0.107					0.075		
								$\bar{x} = 2.192$							
								S.D. = 0.020							

ตารางที่ ค.8

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ของผู้ช่วยวิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2
2.	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3
3.	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1
4.	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2
5.	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2
6.	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
7.	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3
8.	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2
9.	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	3
10.	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
11.	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	2
12.	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2
13.	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2
14.	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
15.	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	2
16.	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2
17.	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3
\bar{x}	2.24	2.18	2.29	2.24	2	2.35	2.29	2.24	2.18	1.88	2.35	2	2.12	2.12	2.18
S.D.	0.44	0.64	0.47	0.56	0.5	0.61	0.47	0.56	0.64	0.60	0.49	0.35	0.70	0.60	0.53
\bar{x}			2.19					2.19					2.15		
S.D.			0.079					0.064					0.128		

$\bar{x} = 2.18$
S.D. = 0.033

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 5

ตารางที่ ค.9


ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 5 ของผู้วิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2
2.	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3
3.	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
4.	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2
5.	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2
6.	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3
7.	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2
8.	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3
9.	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3
10.	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2
11.	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2
12.	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2
13.	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
14.	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2
15.	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
16.	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3
17.	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2
\bar{x}	2.82	2.65	2.41	2.41	2.53	2.65	2.53	2.41	2.59	2.41	2.65	2.59	2.47	2.35	2.35
S.D.	0.39	0.49	0.51	0.51	0.51	0.49	0.51	0.51	0.51	0.51	0.49	0.51	0.51	0.49	0.49
\bar{x}			2.56					2.52					2.48		
S.D.			0.051					0.008					0.010		
								$\bar{x} = 2.522$							
								S.D. = 0.024							

ตารางที่ ค.10

ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน ในวงจรปฏิบัติการที่ 5 ของผู้ช่วยวิจัย

คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2
2.	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3
3.	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2
4.	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3
5.	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
6.	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3
7.	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3
8.	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2
9.	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3
10.	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
11.	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3
12.	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2
13.	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2
14.	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3
15.	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3
16.	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2
17.	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3
\bar{x}	2.71	2.35	2.65	2.41	2.41	2.59	2.59	2.41	2.47	2.59	2.71	2.35	2.53	2.41	2.53
S.D.	0.47	0.49	0.49	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.47	0.49	0.51	0.51	0.51
\bar{x}			2.51					2.53					2.51		
S.D.			0.015					0.003					0.019		
								$\bar{x} = 2.513$							
								S.D. = 0.008							



ภาคผนวก ง

ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสรุปการประเมินความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ของแบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียน

ประเด็นที่สังเกต	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปรผล
	1	2	3		
ด้านการร่วมมือ					
1. นักเรียนตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนหรือครูผู้สอนพูด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3. นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ที่กลุ่มมอบหมาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4. นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5. นักเรียนปฏิบัติตามกฎและข้อตกลงของชั้นเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการช่วยเหลือ					
6. นักเรียนพูดหรือแนะนำวิธีการลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้แก่เพื่อน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7. นักเรียนพูดสนับสนุน หรือให้กำลังใจให้เพื่อนทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8. นักเรียนร่วมเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9. นักเรียนสามารถบอกวิธีเล่นที่จะไม่เกิดความผิดพลาด	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
10. นักเรียนช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกใช้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการแบ่งปัน					
11. นักเรียนให้เพื่อนยืมอุปกรณ์เมื่อเพื่อนต้องการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
12. นักเรียนชักชวนให้เพื่อนมาใช้อุปกรณ์ร่วมกัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
13. นักเรียนชักชวนเพื่อนมาทำกิจกรรมร่วมกัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
14. นักเรียนให้เพื่อนเล่นหรือทำกิจกรรมก่อนตนเอง	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
15. นักเรียนแบ่งของให้เพื่อน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
รวม	0.93	0.93	1	0.96	ใช้ได้

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ปรับความหมาย ได้แก่

ข้อที่ 9 นักเรียนสามารถบอกวิธีเล่นที่จะไม่เกิดความผิดพลาด

ข้อที่ 11 นักเรียนให้เพื่อนยืมอุปกรณ์เมื่อเพื่อนต้องการ

ภาคผนวก จ



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา
การศึกษา : กศ.ด. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา) มน., 2550
2. อาจารย์ ดร.พงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
ตำแหน่ง : นักวิชาการอิสระ
การศึกษา : ปริญญาเอก คด.การศึกษานอกระบบโรงเรียน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2548
3. อาจารย์อนุสรณ์ ภูสินแก่น ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษาและการวัดประเมินผล
ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประถมศึกษา
การศึกษา : กศม. (การประถมศึกษา) มศว., 2537
4. อาจารย์พิระพร รัตนาเกียรติ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและเนื้อหาที่ใช้
ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต 5 ปี สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
การศึกษา : กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) มศว.บ., 2548
5. อาจารย์ปัญญาพัฒน์ ชันทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและเนื้อหาที่ใช้
ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต 5 ปี สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา
การศึกษา : วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มข., 2551
6. คุณครูฮงศิริ หาวิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษาและการวัดประเมินผล
ตำแหน่ง : ครูชำนาญการพิเศษ ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
การศึกษา : ป.ตรี ศึกษาศาสตร์ เอกประถมศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ ศศบ.ว ๐๓๔๒/๒๕๖๓

วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรรคำ

ด้วย นางสาวจิราภา สุทธิประภา รหัสประจำตัว ๕๗๘๒๓๐๕๖๐๑๐๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้น โดยใช้นิทานมีลิตมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชัย จันทร์พุ่ม)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

โทรศัพท์. ๐๔๓-๐๒๐๐๐๕๓

โทรสาร. ๐-๔๓๗๗ - ๓๒๐๖ , ๐-๔๓๗๗ - ๓๕๐๘



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ ศศบ.ว ๐๓๔๒/๒๕๖๑

วันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง เวียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.พงศ์ธร โพธิ์ทูลศักดิ์

ด้วย นางสาวจิราภา สุทธิประภา รหัสประจำตัว ๕๙๘๒๓๐๕๖๐๑๐๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีเคซิน โดยใช้นิทานมีลคิมิเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชารัตย์)" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมาก ณ โอกาสนี้

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิตฐชัย จันทนุณ)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

โทรศัพท์, ๐๔๓-๐๒๐๐๐๕๓

โทรสาร, ๐-๔๓๗๓๓ - ๓๒๐๖ , ๐-๔๓๗๓๒ - ๓๕๐๘



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ ศศบ.ว ๐๓๕๒/๒๕๖๑

วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ยุносรณ์ กุสินแก่น

ด้วย นางสาวจิราภา สุทธิประภา รหัสประจำตัว ๕๖๕๒๑๐๕๖๐๑๐๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเมทิเคชั่น โดยใช้นิทานอีสปมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านคานท์โนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชัย จันทนุณ)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

โทรศัพท์. ๐๕๐-๐๒๐๐๐๐๓

โทรสาร. ๐-๕๕๗๓ - ๓๒๐๖ , ๐-๕๓๗๒ - ๓๕๐๘



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ ศศบ.ว ๐๑๔๖/๒๕๖๑

วันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ไพฑูรย์ วัฒนาเกียรติ์

ด้วย นางสาวจิราภา สุทธิประภา รหัสประจำตัว ๕๙๘๒๑๐๕๖๐๑๐๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้ นิตานมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชารัตน์)" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชัย จันทร์)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

โทรศัพท์. ๐๙๐-๐๒๐๐๐๙๓

โทรสาร. ๐-๔๓๓๑ - ๓๒๐๖ , ๐-๔๓๓๒ - ๓๕๐๘



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ ศศบ.ว ๐๑๔๒/๒๕๖๑

วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ปัญญาพัฒน์ ชันทอง

ด้วย นางสาวจิราภา สุทธิประภา รหัสประจำตัว ๕๙๘๒๑๐๕๖๐๑๐๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดมิมิเคชัน โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทยา)" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชัย จันทร์หอม)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

โทรศัพท์: ๐๔๐-๐๒๐๐๐๙๓

โทรสาร: ๐-๔๓๓๓ - ๓๒๐๖, ๐-๔๓๓๒ - ๓๕๐๘



ที่ ศธ ๐๕๙๐.๐๒/ว๖๖๔๔

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๒๒ มกราคม ๒๕๖๑

เรื่อง ขอแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
เรียน นางสาวศิริ ทวีเศษ โรงเรียนหนองใหญ่วิทยา

ด้วย นางสาวจิราภา สุทธิประภา รหัสประจำตัว ๕๔๘๒๑๐๕๖๐๓๐๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานอีสปมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านคาบหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวินัย)" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาการวิจัย
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ท. ดร.ณัฐชัย จันทน)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
โทรศัพท์. ๐๔๐-๐๒๐๐๐๕๓
โทรสาร. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖ , ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

การเผยแพร่ผลงานวิจัย

จิราภา สุทธิประภา, วณิชา สาคร, ทรงศักดิ์ สองสนิท. (2561). การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์), ใน การประชุม วิชาการระดับชาติ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ และสิ่งประดิษฐ์ ครั้งที่ 2, ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ สกุล นางสาวจิราภา สุทธิประภา
วันเกิด 13 มิถุนายน 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน 316 หมู่ที่ 18 หมู่บ้านมารินทร์ ตำบลรอบเมือง อำเภอเมืองร้อยเอ็ด
จังหวัดร้อยเอ็ด 45000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2558 วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ.2562 ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY