

Ms 127505

การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ

นางสาวจินดาหระ นีราศสูงเนิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2562

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ใบอนุญาตวิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เรื่อง : การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ

ผู้วิจัย : นางสาวจินดาहरา นิราศสูงเนิน

ได้รับอนุมัติเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา



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



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรรค์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน)



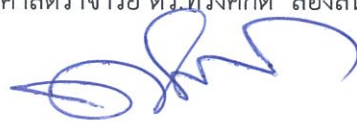
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสิน)



กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วนิษา สาคร)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิธา ตีเมืองชัย)

- ชื่อเรื่อง** : การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ
- ผู้วิจัย** : นางสาวจินดาทรา นีราศสูงเนิน
- ปริญญา** : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- อาจารย์ที่ปรึกษา** : ดร.วณิชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท เต็มเมืองชัย
- ปีการศึกษา** : 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน (2) ศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียน โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน 2) แบบบันทึกภาคสนาม 3) แบบบันทึกอนุทิน 4) แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 5.1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ดีความ แล้วรายงานในรูปแบบของการบรรยาย 5.2) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นเตรียมชั้นสอน ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ และขั้นสรุปทเรียนและประเมินผลการทำงาน โดยแต่ละขั้นมีการจัดการกิจกรรมร่วมกับสื่อสังคมสนับสนุนในการจัดการเรียนรู้ ทั้งในด้านแหล่งข้อมูลการเรียนรู้ การทำกิจกรรมกลุ่ม การทดสอบ และการสรุปผลคะแนนของทีม (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม มีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ และ (3) นักเรียน

ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ทักษะการทำงานเป็นทีม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สื่อสังคม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

Title : The Enhancement of Teamwork Skills by Cooperative learning
with Social Network Support for Mathayomsueksa 6 at Borabu School

Author : Miss Chindara Niratsungnern

Degree : Master of Education (Computer Education)
Rajabhat Maha Sarakham University

Advisors : Dr.Wanicha Sakorn
Assistant Professor Dr.Sanit Teemueangsai

Year : 2019

ABSTACT

This research aimed (1) to study enhancement of teamwork skills by using cooperative learning with social network support for Mathayomsueksa 6 Borabu School.; (2) to study students' teamwork skills learning by using cooperative learning with social network support; and (3) to study student's satisfaction after learning by cooperative learning activities with social network support. The target group was students from Mathayomsueksa 6 of Borabu School in the second semester of the 2018 academic year. The instruments were used in the research i.e., 1. lesson plans of cooperative learning with social network support, 2. field note, 3. learning diary, 4. student teamwork skills checklist, and 5. student's satisfaction form. The data were analyzed through two separate procedures, i.e., the qualitative data by means of analyzing, interpreting, summarizing and reporting in a descriptive form and the quantitative data by means of arithmetic mean, percentage and standard deviation.

The results of this research were found as follow; (1) The enhancement of teamwork skills by cooperative learning with social network support learning used activities that had 5 processing steps as follows : Preparation, Teaching, Group activity, Inspection and testing, and Summarize lessons and evaluate teamwork. All processing steps has been learned with social network support, consist of learning data source, group activities, testing and team scores results; (2) The student's teamwork skills after the learning was higher as evenly skills; and (3) The student's

overall satisfaction by cooperative learning activity with social network support showed at the very high level.

Keywords : Teamwork skills, Cooperative learning, Social network



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ลงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงจาก อาจารย์ ดร.วณิชา สาคร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ เต็มเมืองซ้าย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องมาโดยตลอดตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อุบลวรรณ กิจคณะ อาจารย์ ดร.วนิดา ผาระนัด และคุณครูดาวใจ ศรีสองเมือง ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้ในการวิจัย ซึ่งส่งผลให้ผลการวิจัยมีคุณภาพและเหมาะสมยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ประสบการณ์ ตลอดจนแนวคิดต่าง ๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ รวมทั้งบุคลากรคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ได้ให้ความช่วยเหลือประสานงานต่าง ๆ ผู้อำนวยการโรงเรียนบรบือ ดร.บุญทัน วัฒนศักดิ์สุรกุล และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี และขอขอบพระคุณ บิดา-มารดา ที่คอยสนับสนุนผู้วิจัยด้วยความรักและห่วงใยตลอดมา จนงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี คุณค่าและประโยชน์ใด ๆ ที่พึงได้จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ในอนาคต หากเป็นคุณความดีอันเกิดต่อบุคคลสังคมใดก็ตาม ผู้วิจัยขอมอบคุณงามความดีทั้งปวงนั้น แด่คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ หน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้องถึงข้างต้น รวมทั้งเจ้าของงานวิจัยที่อ้างอิงในบรรณานุกรมทุกท่าน ขอคุณผลบุญแห่งความดีดังกล่าว เป็นอานิสงค์ให้ทุกท่านมีความสุขความเจริญ ประสบความสำเร็จในชีวิต หน้าที่การงาน ทั้งบุคคลและองค์กรที่ทรงคุณค่าต่อประเทศชาติสืบไป

นางสาวจินดาหรา นีราศสูงเนิน

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	จ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 ขอบเขตการวิจัย	4
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ	5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	6
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน	6
2.2 บริบทโรงเรียนบรบือ	12
2.3 ทักษะการทำงานเป็นทีม	13
2.4 การเรียนรู้แบบร่วมมือ	24
2.5 สื่อสังคม	39
2.6 ความพึงพอใจ	45
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	47
2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย	51
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	52
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	52
3.2 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย	52
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	53
3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย	54
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	61

หัวเรื่อง	หน้า
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	64
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	65
บทที่ 4 ผลการวิจัย	67
4.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	67
4.2 ผลการศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน	82
4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน	83
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	86
5.1 สรุปผล	86
5.2 อภิปรายผล	88
5.3 ข้อเสนอแนะ	91
บรรณานุกรม	92
ภาคผนวก	98
ภาคผนวก ก เอกสารราชการและรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	99
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการดำเนินงานวิจัย	105
ภาคผนวก ค ผลการหาคุณภาพเครื่องมือ	119
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	125
ประวัติผู้วิจัย	131

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	การสังเคราะห์เครื่องมือในการวัดทักษะการทำงานเป็นทีม	23
3.1	ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน	55
3.2	รายละเอียดแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	56
3.3	ออกแบบแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน	58
3.4	การเก็บรวบรวมข้อมูล	62
3.5	ระยะเวลาจัดเก็บข้อมูล	64
4.1	การสังเกตการณ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1	70
4.2	ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 1	71
4.3	ปัญหาจากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 2	72
4.4	การสังเกตการณ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2	74
4.5	ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 2	76
4.6	ปัญหาจากวงรอบปฏิบัติการที่ 2 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 3	77
4.7	การสังเกตการณ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3	79
4.8	ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม วงรอบปฏิบัติการที่ 3	81
4.9	ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ถึง 3	82
4.10	ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	84

สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดของการวิจัย	51
3.1	รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart	53
3.2	ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล	61
4.1	ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม	83



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่ทุกคนต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต จาก 3R x 7C โดย 3R ได้แก่ Reading (การอ่าน), Riting (Writing = การเขียน) และ Rithmetics (Arithmetics = คณิตศาสตร์) ส่วน 7C ได้แก่ Critical Thinking and Problem Solving (การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา) Creativity and Innovation (ความคิดสร้างสรรค์และการคิดค้นนวัตกรรม) Cross-Cultural Understanding (ความเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลาย) Collaboration, Teamwork and Leadership (การประสานความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ) Communications, Information and Media Literacy (การสื่อสาร และการมีความรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล) Computing and ICT Literacy (คอมพิวเตอร์และข้อมูลสารสนเทศ) และ Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพและการเรียนรู้) ดังนั้นผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 จึงจะต้องมีทักษะที่จำเป็นที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (วิจารณ์ พานิช, 2555) จึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญ โดยเฉพาะทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งมีความจำเป็นมากต่อการดำรงชีวิตในยุคศตวรรษที่ 21 เพราะในปัจจุบันเป็นยุคของการแข่งขัน คนในสังคมทุกคนย่อมชอบการแข่งขันและหวังในชัยชนะของตนเองที่จะได้รับ อีกทั้งสภาวะแวดล้อมต่าง ๆ กีดกันให้คนในสังคมมีนิสัยชอบการแข่งขัน จึงส่งผลให้ผู้เรียนในปัจจุบันเห็นความสำคัญของตนเองมากกว่าเห็นความสำคัญของเพื่อนมนุษย์ในสังคม ไม่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง ไม่กล้าแสดงออกถึงความคิดเห็นของตนเองต่อหน้าผู้อื่นและมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้น้อย (อัญญลักษณ์ วีระสมบัติ, 2557)

การทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือการทำงานเป็นทีม เป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน โดยครูผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารแนวคิดใหม่ไปสู่ผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ เปิดใจยอมรับความคิดเห็นหรือโลกทัศน์ใหม่ ๆ เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์งาน ยอมรับความผิดพลาดและความคิดเห็นของผู้อื่นมาปรับปรุงแก้ไข (วิจารณ์ พานิช, 2555) นักปรัชญาและนักจิตวิทยาเห็นด้วยกับการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ โดย John Dewey เชื่อว่า มีความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาความรู้ และทักษะทางสังคมที่อยู่นอกเหนือจากตำราเรียน ทฤษฎีนี้ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากการแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในกลุ่ม ผู้เรียนจะเป็นทั้งผู้ให้ความรู้และผู้รับความรู้ต่างจากการเรียน

แบบเดิมที่ผู้เรียนรับจากครูผู้สอนเพียงด้านเดียว (Charan, 2010, pp. 300-313) การที่จะให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นหรือการทำงานเป็นทีมได้นั้น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นการเรียนที่สนุกสนาน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียน ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพราะมีรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย มีการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นภายในทีม

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมได้ดีขึ้น พบว่า มีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการอ้างอิงและมีการนำไปทดลองใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีการร่วมมือจากผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันภายในกลุ่ม ลักษณะการรวมกลุ่ม มีความชัดเจนในโครงสร้างและบทบาทหน้าที่การทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีความรับผิดชอบทั้งส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ประสบความสำเร็จตามที่กำหนดเป้าหมายไว้ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2550, น. 134) ซึ่งการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีกระบวนการจัดกิจกรรมดังนี้ (Johnson and Johnson, 2003) ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ดังนั้นสมาชิกของทีมจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของทีม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือหาความรู้เป็นทีม ทีมก็จะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน และสมาชิกแต่ละคนในทีมก็มีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ฝึกให้ผู้เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ อย่างเป็นกระบวนการ ประเด็นปัญหา การวิเคราะห์สภาพปัญหา การสำรวจข้อมูล การตั้งสมมุติฐาน และการสรุปอย่างมีเหตุผล (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2547)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนของผู้เรียนด้วยการลงพื้นที่สังเกตนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองสอน และจากการบันทึกเพื่อสะท้อนปัญหาการจัดการเรียนการสอน พบว่า ในการจัดการเรียนการสอนเมื่อผู้วิจัยมอบหมายงานกลุ่มในแต่ละครั้ง ผู้เรียนมักจะไม่กระตือรือร้นในการแบ่งกลุ่ม และเมื่อถึงเวลาการดำเนินงานร่วมกัน ผู้เรียนบางกลุ่มไม่มีการแบ่งหน้าที่ภาระงาน บางกลุ่มแบ่งภาระงานแต่สมาชิกในกลุ่มไม่ให้ความสำคัญในภาระงานของตนส่วนใหญ่งานมักจะตกเป็นภาระของนักเรียนที่มีความเข้าใจในรายวิชามากที่สุด และนักเรียนบางส่วนใช้เวลา กับสื่อสังคมในด้านความบันเทิงในระหว่างการเรียนการสอนบ่อยครั้ง ทำให้เกิดเหตุการณ์ส่งงานล่าช้า ส่งงานไม่ทันกำหนด สอดคล้องกับความคิดเห็นของครูผู้สอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ กล่าวว่าทุกครั้งที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบแบ่งกลุ่มนั้น นักเรียน

มักผลักรถให้นักเรียนคนในคนหนึ่ง ไม่มีการแบ่งหน้าที่ และมักเกิดความขัดแย้ง จึงทำให้เมื่อถึงกำหนดส่งงาน เกิดความล่าช้าและงานไม่สำเร็จลุล่วงเท่าที่ควร (ดาวใจ ศรีสองเมือง, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2561) สภาพปัญหาดังกล่าวจึงส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนทำให้เกิดปัญหาในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนขาดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นแนวทางในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้น และเข้ามามีบทบาทในยุคปัจจุบันมากขึ้น จึงเป็นจุดสนใจในการนำเทคโนโลยีมาพัฒนาและปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ ความสามารถของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับผู้สอน สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ได้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 การจัดการเรียนรู้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ทักษะชีวิตมากขึ้น เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 เรื่องแนวทางการจัดการศึกษาการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และหมวด 9 เรื่องเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้หน่วยงานต่าง ๆ หรือบุคคลไม่ว่าจะเป็นบุคคล หน่วยงานภาครัฐเอกชน ให้มีการผลิตและพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษาทุกระดับมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต (Lifelong Learning) จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภท โดยตัวของผู้เรียน ผู้สอนสามารถจัดทำ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง หรือนำสื่อต่าง ๆ ในระบบสารสนเทศมาใช้ในการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 การศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เครื่องมือที่ใช้เพื่อแสวงหาความรู้มีความสำคัญ มากกว่าเนื้อหาความรู้ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้นักเรียนสามารถสืบค้นหา ความรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมายได้ตลอดเวลา ทำให้การที่นักเรียนจะมี คอมพิวเตอร์พกพา (Laptop) แท็บเล็ต (Tablet) หรือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) เป็นอุปกรณ์ การเรียนจึงเป็นเรื่องปกติ ดังนั้นหน้าที่ของครูผู้สอนจึงเปลี่ยนแปลงไปจากการยืนหน้าชั้นเรียน มาเป็นการกระตุ้นและอำนวยความสะดวกในการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ และพัฒนา ศักยภาพของ ตนเองให้มากที่สุด (พรทิพย์ ศิริภักทรชัย, 2556, น. 49) ทางด้านการศึกษา สื่อสังคม ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นช่องทางส่งเสริมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลา มีความสะดวกในการเรียนรู้ สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างความสัมพันธ์ อันดี (นฤมล บุญสง, 2561)

จากการศึกษาสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ความต้องการทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และหลักในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นผู้รับผิดชอบการปฏิบัติการสอนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ จึงมีความสนใจในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ซึ่งเป็นรูปแบบวิจัยที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการแก้ปัญหาในชั้นเรียน สะท้อนผลการปฏิบัติการ เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมที่ดีขึ้น และมีประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนทั้งในด้านการเรียนหรือการทำงานในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

1.2.2 เพื่อศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นห้องที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ปฏิบัติการสอน

1.3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

1.3.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ทักษะการทำงานเป็นทีม
- 2) ความพึงพอใจ

1.3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาพุทธศักราช 2551 โรงเรียนบรบือ กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยีรายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.3.4 สถานที่และระยะเวลาการวิจัย

โรงเรียนบรบือ ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

“ทักษะการทำงานเป็นทีม” หมายถึง การรวมตัวของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปรวมกันเป็นทีม และสมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานมีส่วนร่วมในการทำงาน มีการรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และมีความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิกในทีม

“การเรียนรู้แบบร่วมมือ” หมายถึง เป็นการเรียนที่จัดสมาชิกกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกร่วมมือร่วมใจในการศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สมาชิกในกลุ่มทุกคนเป็นส่วนสำคัญของกลุ่มที่จะต้องมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มล้วนเป็นของทุกคนในกลุ่ม

“สื่อสังคม” หมายถึง สื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกโดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในการสร้างสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการเข้าสู่สังคมโดยไม่มีข้อจำกัด มีการใช้เบราว์เซอร์ในการจัดการบทเรียน นำเสนอข้อมูล การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ระหว่างผู้ใช้ด้วยกันเองของกลุ่มคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกันหรือมีกิจกรรมร่วมกัน

“ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือความรู้สึกที่พอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.5.1 นักเรียนที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน มีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงขึ้น

1.5.2 ได้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

1.5.3 เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนเพื่อนำไปพัฒนาต่อไป

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือรายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. บริบทโรงเรียนบรบือ
3. ทักษะการทำงานเป็นทีม
4. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
5. สื่อสังคม
6. ความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้ เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ เป็นพลเมืองของโลก-ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษา ตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ได้เต็มศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 17-22)

2.1.1 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญดังนี้

2.1.1.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2.1.1.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

2.1.1.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

2.1.1.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้เวลาและจัดการเรียนรู้อ

2.1.1.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.1.1.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

2.1.2 จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้

2.1.2.1 มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.1.2.2 มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารการคิดการแก้ปัญหาการใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

2.1.2.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีมีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

2.1.2.4 มีความรักชาติมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลกยึดมั่นในวิถีชีวิตของการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.1.2.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยการอนุรักษ์และ พัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข

2.1.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

2.1.3.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิดความรู้ความเข้าใจความรู้สึกและทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้ง การเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วย หลักเหตุผลและ

ความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึง ผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2.1.3.2 ความสามารถในการคิดเป็น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์การคิดอย่างมีวิจารณญาณการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

2.1.3.3 ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรมและข้อมูล สารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเองและสังคมรวมทั้งสิ่งแวดล้อม

2.1.3.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันการเรียนรู้ด้วยตนเองการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลการจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสมการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม การรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

2.1.3.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

2.1.4 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลกดังนี้

2.1.4.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

2.1.4.2 ซื่อสัตย์สุจริต

2.1.4.3 มีวินัย

2.1.4.4 ใฝ่เรียนรู้

2.1.4.5 อยู่อย่างพอเพียง

2.1.4.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

2.1.4.7 รักความเป็นไทย

2.1.4.8 มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

2.1.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2.1.5.1 ทำไมต้องเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข

2.1.5.2 เรียนรู้อะไรในการงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

1) การดำรงชีวิตและครอบครัว เป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง

2) การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของเครื่องใช้ วิธีการ หรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

3) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4) การอาชีพ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพ เห็นความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรมและเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม เห็นคุณค่าของอาชีพสุจริต และเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

2.1.5.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง1.1 เข้าใจการทำงานมีความคิดสร้างสรรค์มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรมและลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคมสิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง3.1 เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง4.1 เข้าใจมีทักษะที่จำเป็นมีประสบการณ์เห็นแนวทางในงานอาชีพใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรมและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

2.1.5.4 คุณภาพผู้เรียน

1) จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.1) เข้าใจวิธีการทำงานเพื่อช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และส่วนรวม ใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือถูกต้องตรงกับลักษณะงาน มีทักษะกระบวนการทำงาน มีลักษณะนิสัยการทำงานที่กระตือรือร้น ตรงเวลา ประหยัด ปลอดภัย สะอาด รอบคอบ และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

1.2) เข้าใจประโยชน์ของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสร้างของเล่นของใช้ได้ง่าย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบ โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติ ลงมือสร้าง และประเมินผลเลือกวัสดุอุปกรณ์อย่างถูกวิธี เลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการนำกลับมาใช้ซ้ำ

1.3) เข้าใจและมีทักษะการค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน การนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ และวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

2) จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1) เข้าใจการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน มีทักษะการจัดการทำงานที่ทำงานร่วมกัน ทำงานอย่างเป็นระบบ และมีความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะนิสัยการทำงานที่ขยัน อดทน รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ มีมารยาท และมีจิตสำนึกในการใช้น้ำ ไฟฟ้าอย่างประหยัดและคุ้มค่า

2.2) เข้าใจความหมาย วิวัฒนาการของเทคโนโลยีและส่วนประกอบของระบบเทคโนโลยี มีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างหลากหลาย นำความรู้และ

ทักษะการสร้างชิ้นงานไปประยุกต์ในการสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามความสนใจอย่างปลอดภัยโดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ หรือแผนที่ความคิด ลงมือสร้าง และประเมินผลเลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

2.3) เข้าใจหลักการแก้ปัญหาเบื้องต้น มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล เก็บรักษา ข้อมูล สร้างภาพกราฟิก สร้างงานเอกสาร นำเสนอข้อมูล และสร้างชิ้นงานอย่างมีจิตสำนึกและรับผิดชอบ

2.4) รู้และเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ รวมทั้งมีความรู้ ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพ

3) จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.1) เข้าใจกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการกลุ่มในการทำงาน มีทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหาและทักษะการจัดการมีลักษณะนิสัยการทำงานที่เสียสละ มีคุณธรรม ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและถูกต้อง และมีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมอย่างประหยัดและคุ้มค่า

3.2) เข้าใจกระบวนการเทคโนโลยีและระดับของเทคโนโลยี มีความคิดสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ สร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยี อย่างถูกต้องและปลอดภัย โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงานหรือแบบจำลองความคิดและการรายงานผลเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยการลดการใช้ทรัพยากรหรือเลือกใช้เทคโนโลยีที่ไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

3.3) เข้าใจหลักการเบื้องต้นของการสื่อสารข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักการและวิธีแก้ปัญหา หรือการทำโครงการด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีทักษะการค้นหาข้อมูล และการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม การใช้คอมพิวเตอร์ในการแก้ปัญหา สร้างชิ้นงานหรือโครงการจากจินตนาการ และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองาน

3.4) เข้าใจแนวทางการเลือกอาชีพ การมีเจตคติที่ดีต่อและเห็นความสำคัญของการประกอบอาชีพ วิธีการหางานทำ คุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับการมีงานทำ วิเคราะห์แนวทางเข้าสู่อาชีพ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ และประสบการณ์ต่ออาชีพที่สนใจ และประเมินทางเลือกในการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับความรู้ ความถนัด และความสนใจ

4) จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4.1) เข้าใจวิธีการทำงานเพื่อการดำรงชีวิต สร้างผลงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา และทักษะการแสวงหาความรู้ ทำงานอย่างมีคุณธรรม และมีจิตสำนึกในการใช้พลังงานและทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน

4.2) เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น ๆ วิเคราะห์ระบบเทคโนโลยีมีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงานวิเคราะห์และเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิตสังคม สิ่งแวดล้อม และมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยวิธีการของเทคโนโลยีสะอาด

4.3) เข้าใจองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ องค์ประกอบและหลักการการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง และมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์แก้ปัญหา เขียนโปรแกรมภาษาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ติดต่อสื่อสารและค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองาน และใช้คอมพิวเตอร์สร้างชิ้นงานหรือโครงการ

4.4) เข้าใจแนวทางสู่อาชีพ การเลือก และใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับอาชีพ มีประสบการณ์ในอาชีพที่ถนัดและสนใจ และมีคุณลักษณะที่ดีต่ออาชีพ

2.2 บริบทโรงเรียนบรบือ

2.2.1 ประวัติโรงเรียนบรบือ

โรงเรียนบรบือ เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ตั้งอยู่ถนนแจ้งสนิท เลขที่ 769 (745) ถนนแจ้งสนิท ตำบลบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 โทรศัพท์ 043-771049 โทรสาร 043-771050 E-mail : borabu@ac.th เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีเนื้อที่ 44 ไร่ 2 งาน 75 ตารางวา (โรงเรียนบรบือ, 2560)

2.2.2 วิสัยทัศน์โรงเรียนบรบือ

โรงเรียนมาตรฐานสากล บนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เคียงคู่คุณธรรม ก้าวล้ำเทคโนโลยี ภายในปี 2562

2.2.3 วิสัยทัศน์โรงเรียนบรบือ

- 2.2.3.1 ส่งเสริมคุณภาพให้โรงเรียนบรรลุตรงตามมาตรฐานการศึกษา
- 2.2.3.2 ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนมีความเป็นเลิศด้านวิชาการ
- 2.2.3.3 ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามหลักสูตรและอัตลักษณ์
- 2.2.3.4 ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนมีศักยภาพ และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2.4 อัตลักษณ์โรงเรียนบรบือ

ลูกบรบือ มีจิตอาสา

2.2.5 เอกลักษณ์โรงเรียนบรบือ

โรงเรียนบรบือ มีหัวใจบริการ

2.2.6 เป้าประสงค์โรงเรียนบรบือ

2.2.6.1 โรงเรียนบรบือเป็นโรงเรียนมาตรฐานสากลและมีระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาที่มีคุณภาพ

2.2.6.2 โรงเรียนจัดการเรียนการสอนเพื่อก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนและโรงเรียนมาตรฐานสากลเป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้

2.2.6.3 ครูสามารถจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2.2.6.4 นักเรียนโรงเรียนบรบือเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรม ในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

2.2.6.5 นักเรียนโรงเรียนบรบือมีความรับผิดชอบต่อองค์กรและสังคมในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม

2.2.6.6 ครูและนักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

2.3 ทักษะการทำงานเป็นทีม

2.3.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

ดิเรก วรณเสียร (2552, น. 2) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ทำงานร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์หรือมีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสมาชิกในทีมงาน ช่วยกันทำงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพและผู้ร่วมทีมจะมีความพอใจในการทำงานนั้น

วรารณณ์ สีนถาวร (2553) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมตัวของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มารวมกันเป็นทีม มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีเป้าหมายร่วมกัน มีภารกิจที่จะต้องทำ

เช่นเดียวกัน มีการติดต่อสื่อสารประสานงานสนับสนุนซึ่งกันและกัน มีการตัดสินใจร่วมกัน มีความรับผิดชอบ ต่อความสำเร็จของงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกัน

ปองปรัชญ์ ปือราแง (2554, น. 8) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมตัวกันของกลุ่มคนที่ทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์เดียวกันในการทำงาน ซึ่งทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้เกิดผลสำเร็จร่วมกันตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ทิตินา แคมมณี (2559) กล่าวว่า การจัดการเรียนสอนโดยเน้นกระบวนการกลุ่ม คือ การดำเนินการ เรียนการสอนโดยที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงาน/กิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งสอน/ฝึก/แนะนำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานกลุ่มที่ดีควบคู่ไปกับการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์

ศิริพล แสนบุญส่ง (2560, น. 96) ได้กล่าวไว้ว่า การทำงานร่วมกันเป็นทีม หมายถึง กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ร่วมกันหรือการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และการพัฒนาความสามารถของสมาชิกทีมที่จะสร้างผลต่าง ๆ ที่เป็นความต้องการที่แท้จริงของสมาชิก ซึ่งเกิดจากการมีเป้าหมายไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้สมาชิกได้แลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ทักษะ และช่วยกันกระตุ้นความคิดซึ่งกันและกัน สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ร่วมกันได้

Naomi (1976) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มีการร่วมมือร่วมใจกัน ติดต่อสื่อสารและใช้ความรู้ความสามารถที่มีอยู่ร่วมกันวางแผนทำงานให้สำเร็จ

สรุปได้ว่าการทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมตัวของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปรวมกันเป็นทีม ทำงานและทำกิจกรรมร่วมกัน มีเป้าหมายร่วมกัน มีความร่วมมือร่วมใจกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีความความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

2.3.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ ดังนี้

ประคอง สุคนธจิตต์ (2551, น. 3) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ว่า การทำงานเป็นทีมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากตั้งแต่สังคมระดับเล็กไปจนถึงใหญ่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างทีมงาน และทำงานเป็นทีม ผู้บริหารในทุกองค์การให้ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม เนื่องจากการทำงานเป็นทีมจะต้องระดมความคิดและความสามารถที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคลมาประสานสอดคล้องกัน ซึ่งจะทำให้การทำงานที่ต้องใช้ความสามารถหลายด้านดำเนินไปได้ด้วยดี ดังเหตุผลต่อไปนี้

1. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดในเรื่องพลังงาน การทำงานแบบเพียงคนเดียวให้สำเร็จนั้นย่อมเป็นการยาก โดยเฉพาะในงานใหญ่ ๆ หรืองานที่สลับซับซ้อน กำลังงานเพียงคนเดียวทำไม่ได้ จึงจำเป็นต้องพึ่งพาแรงงานจากผู้อื่นด้วย

2. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดและความแตกต่างกัน ในเรื่องสติปัญญา ความสามารถในการคิดจะทำงานใด ๆ หัวเดียวย่อมสู้หลายหัวไม่ได้ เพราะหลายหัวสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันดูให้รอบคอบขึ้น

3. มนุษย์เป็นสัตว์สังคมอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพังไม่ได้ จึงจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น การที่มนุษย์มีโอกาที่จะอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่น จึงเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานที่จำเป็นของมนุษย์

4. ลักษณะของสังคมในปัจจุบัน เป็นสังคมที่ต้องทำงานร่วมกัน ในทุกระดับ และทุกองค์การหากเราไม่สามารถทำงานเป็นทีมแล้ว จะทำให้เกิดปัญหาอุปสรรคต่อความเจริญก้าวหน้าขององค์การ

5. การทำงานเป็นทีมให้ผลงานที่ดีกว่าการทำงานตามลำพังคนเดียว และสามารถทำได้จำนวนผลผลิตออกมาเป็นจำนวนมากกว่า การทำงานแบบต่างคนต่างทำ

6. การที่บุคคลได้มีโอกาสรวมกลุ่มกันทำงานเป็นทีมช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้จากผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลดีต่อตนเอง และทีมงานตามไปด้วย จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นและความสำคัญของการทำงานร่วมกันเป็นทีม หากมีการฝึกฝนปฏิบัติตนให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ แล้วยังมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยรวมอีกด้วย

สมชาติ กิจยรรยง และจิรัช ใจเปี่ยม (2552, น. 57) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ว่า

1. งานบางชนิดไม่สามารถทำสำเร็จเพียงคนเดียวได้
2. หน่วยงานมีงานเร่งด่วนต้องมีการระดมกำลังคน จึงจะเสร็จได้ทันเวลา
3. เป็นงานที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถจากหลายฝ่าย
4. งานบางชนิดเป็นงานที่มีหลายหน่วยงานรับผิดชอบ
5. เป็นงานที่ต้องการความริเริ่มสร้างสรรค์
6. หน่วยงานต้องการสร้างบรรยากาศของความสามัคคีให้เกิดขึ้น

Johnson and Johnson (2003, p. 437) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ดังนี้

1. โดยทั่วไปของการปฏิบัติงานของกลุ่มหนึ่งทีมจะมีประโยชน์หรือประสิทธิภาพดีกว่าการทำงานโดยบุคคลเดียว

2. เมื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจกลุ่มกับการตัดสินใจคนเดียว พบว่า การตัดสินใจกลุ่มมีประสิทธิภาพมากกว่า และการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่า
3. บุคคลเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ที่มีค่านิยมในการช่วยเหลือผู้อื่น เมตตาปราณี มีความรับผิดชอบ เข้าใจผู้อื่น เสียสละ ฯลฯ จากการที่ได้เข้าร่วมกลุ่ม
4. แสดงออกทางอารมณ์ต่าง ๆ เช่น สนุกสนาน ตื่นเต้น ร่าเริง ผิดหวัง สมหวัง ฯลฯ เหล่านี้ จะมีความเข้มข้นกว่าปกติ เมื่อบุคคลอยู่ในกลุ่มมากกว่าเมื่ออยู่เพียงคนเดียว
5. คุณภาพการใช้ชีวิตประจำวันจะสูงขึ้น เพราะกลุ่มได้มีการแบ่งงานกันทำตามความชำนาญของแต่ละคน
6. การจัดการความขัดแย้งสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงเมื่อได้อยู่ในกลุ่มการจัดการกับผู้มีอิทธิพลทางสังคมที่ดีกว่า ถ้าไม่มีกลุ่มก็จะมีมาตรฐานของสังคม ไม่มีค่านิยมของสังคม ไม่มีกฎระเบียบของสังคม ความเจริญยอมเกิดขึ้นไม่ได้
7. เอกลักษณ์ของบุคคล การยอมรับนับถือในตนเองและสมรรถภาพทางสังคมของคนเราล้วนแล้วไม่กลมเกลียวหรือหล่อหลอมจากสังคม
8. ถ้าปราศจากการร่วมมือระหว่างคนเราแล้วกลุ่มและองค์กรทั้งหลายย่อมอยู่รอดไม่ได้

2.3.3 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

นักวิชาการได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมไว้ ดังนี้

คีณีย์ สังข์ศรีคม (2544, น. 33-34) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม โดยมีสาระสำคัญดังนี้

1. เป้าหมายทีม เพราะต้องให้สมาชิกทุกคนรู้และเข้าใจวัตถุประสงค์ เป้าหมายของทีมอย่างชัดเจนและถูกต้อง เพื่อให้สมาชิกทุกคนรู้สึกว่ามีภาระผูกพันที่ต้องปฏิบัติหรือดำเนินการให้เป็นไปตามเป้าหมายอย่างถูกต้อง โดยเป้าหมายทีมงานต้องมีความชัดเจนและเป็นที่ยอมรับของสมาชิกทำให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน ลดความขัดแย้ง เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ และลดการควบคุมการลงโทษ ทำให้สมาชิกทีมใช้เวลาและพลังงานอย่างเป็นประโยชน์
2. บทบาท เพื่อให้เกิดความชัดเจนว่าใครต้องทำอะไรและมีความรับผิดชอบเบื้องต้นเพียงใด เพื่อปฏิบัติภารกิจนั้นให้สำเร็จ บางครั้งอาจกำหนดให้สมาชิกในทีมแสดงบทบาทหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม โดยมีทั้งที่มุ่งสนองความต้องการเฉพาะของตนเองและบทบาทตามตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้สมาชิกมีแรงจูงใจในการทำงานให้แก่กลุ่ม
3. กระบวนการทำงาน เพื่อกำหนดวิธีการทำงานในกลุ่มโดยวิธีการต้องง่ายต่อการนำไปปฏิบัติตน สภาวะการณ์โดยคำนึงถึงการประหยัดทรัพยากรและสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่หรือ

สามารถแสวงหาทรัพยากรมาใช้ปฏิบัติได้ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีมและผู้นำต้องมีความสัมพันธ์ที่ดี มีความเชื่อมั่น และความสามัคคี รักใคร่และเต็มใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ทศนา แคมณี (2550, น. 14) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมไว้ ดังนี้

1. การมีเป้าหมายร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีวัตถุประสงค์ในการมาร่วมกันคือ จะต้องมีการรับและเข้าใจเป้าหมายร่วมกันว่าจะทำอะไร
2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงานของกลุ่มในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
3. การติดต่อสื่อสารกันในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีการสื่อความหมายต่อกันและกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน
4. การร่วมมือประสานกันในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีการประสานกัน เพื่อให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่ความสำเร็จ
5. การตัดสินใจร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีการตัดสินใจในงานที่ทำในระดับใดระดับหนึ่ง
6. การมีผลประโยชน์ร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องได้รับการจัดสรรผลประโยชน์ตอบแทนจากผลที่เกิดจากการทำงานร่วมกัน

ทองทิพภา วิริยะพันธุ์ (2551, น. 90) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมไว้ ดังนี้

1. สมาชิกของทีมต้องรู้และมีวัตถุประสงค์ร่วมกันและทุกคนรู้สึกว่าต่างคนต่างมีภาระผูกพันที่ต้องปฏิบัติหรือดำเนินการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์อย่างแท้จริง วัตถุประสงค์ดังกล่าวต้องชัดเจนเป็นที่ยอมรับของสมาชิกทุกคนในทีม เพื่อให้สมาชิกมีแรงจูงใจที่จะปฏิบัติงานลดความขัดแย้งเพื่อริเริ่มสร้างสรรค์ ลดการควบคุมและการทำโทษ
2. สมาชิกของทีมต้องมีความสามารถในการเข้าใจพฤติกรรมของตนและเพื่อนร่วมทีม โดยต้องเข้าใจว่ามนุษย์มีความแตกต่างกันทั้งร่างกายและจิตใจ ทั้งมีเป้าหมายในชีวิตไม่เหมือนกัน
3. สมาชิกในทีมต้องแสดงบทบาทหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม โดยมีทั้งบทบาทที่มุ่งสนองความต้องการที่เฉพาะคนและบทบาทตามตำแหน่ง
4. ต้องมีระเบียบกฎเกณฑ์หรือมาตรฐานต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องช่วยควบคุมให้สมาชิกของทีมประพฤติปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือมาตรฐานนั้น ๆ
5. มีระบบการติดต่อสื่อสารที่ดีระหว่างสมาชิกของทีม
6. มีวิธีขจัดข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการออมขอม ประนีประนอม พุดด้วยเหตุผล หรือการลงมติ

7. สร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในทีม โดยการแสดงออกซึ่งสีหน้าและอากัปกิริยา ท่าทาง ความกระตือรือร้นในการพูดคุยเปิดเผย วางใจซึ่งกันและกัน และข้อขัดแย้งตลอดจนคำปรึกษา พร้อมทั้งจะแสดงน้ำใจและให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มเท่าที่โอกาสจะอำนวย

8. ทำให้สมาชิกในกลุ่มรู้สึกว่าเป็นกลุ่มหรือพวกเดียวกัน

9. มีวิธีการทำงานที่ดีในกลุ่ม ต้องเข้าใจเหตุผลที่กระทำการตัดสินใจ วิเคราะห์ปัญหา กำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา เลือกหาทางแก้ไขที่เหมาะสมที่สุดและดำเนินการตามแนวทางที่ได้ตัดสินใจโดยมีการประเมินเหตุผล

10. สร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี ทั้งสภาพแวดล้อมในที่ทำงานและสัมพันธภาพ ระหว่างบุคคลในการทำงานเป็นทีม ผู้นำกลุ่มสมควรที่จะปรึกษาหารือกับสมาชิกในกลุ่มเพื่อทำความเข้าใจและความเห็นชอบเกี่ยวกับเป้าหมาย วัตถุประสงค์และวิธีการทำงาน เพื่อให้การทำงานเป็นทีม ประสบความสำเร็จ นับเป็นการสร้างบรรยากาศที่เป็นประชาธิปไตยและสร้างขวัญกำลังใจให้แก่ทีมงาน อีกด้วย

สิทธิชัย ลายเสมา (2557) กล่าวว่า องค์ประกอบของการทำงานร่วมกันให้มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม โดยสมาชิกกลุ่มจะร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม เข้าใจบทบาทและรับผิดชอบงานที่ตนได้รับมอบหมาย และปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม

2. ด้านบทบาทของผู้นำกลุ่ม ผู้นำกลุ่มจะต้องรู้และเข้าใจบทบาทของตนเอง มีทักษะในการวางแผนปฏิบัติงาน การจัดการความขัดแย้งของสมาชิกในกลุ่ม และสามารถเป็นผู้นำกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายได้

3. ด้านกระบวนการทำงาน มีการกำหนดเป้าหมายและวางแผนร่วมกันก่อนปฏิบัติงาน การมอบหมายงานที่เหมาะสมกับสมาชิก การสื่อสารแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสม และการประเมินและพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ

4. ด้านผลงานของกลุ่ม ผลงานของกลุ่มต้องถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผลงานมีลักษณะที่สร้างสรรค์ผลงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด และมีการเสนอผลงานได้อย่างชัดเจน มีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม คือ สมาชิกทุกคนมีเป้าหมายร่วมกัน เชื่อใจซึ่งกันและกัน ติดต่อสื่อสารมีปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ แบ่งงานและกำหนดหน้าที่ ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน

2.3.4 ลักษณะของการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ทิตานา แชมณี (2545) ได้ให้ความหมายของการทำงานกลุ่มเช่นเดียวกับการทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่กลุ่มคนเข้ามาร่วมปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ การรวมกลุ่มที่มีลักษณะของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย

1. การมีเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มต้องมีการรับรู้และเข้าใจในเป้าหมายร่วมกันว่าจะทำอะไรให้เป็นผลสำเร็จ
2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ สมาชิกในทีมต้องมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย
3. การติดต่อสื่อสารกันภายในกลุ่ม สมาชิกต้องมีการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน
4. การประสานงานกันในกลุ่ม จะต้องมีการระบบการประสานงานเพื่อให้งานของกลุ่มสำเร็จ
5. การตัดสินใจร่วมกัน สมาชิกต้องมีโอกาสในการตัดสินใจร่วมกันในระดับใดระดับหนึ่ง

สิทธิชัย ลายเสมา (2557) กล่าวว่า การส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการเล่นเป็นกลุ่มที่ได้ผลดีย่อมจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งทางหนึ่งด้วย ซึ่งการดำรงชีวิตของมนุษย์ต้องอาศัยความร่วมมือซึ่งกันและกัน การเรียนการสอนก็ควรคล้ายตาม การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบร่วมกัน ควรดำเนินการดังนี้

1. มีการแบ่งกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มจัดการเลือกหัวหน้า ที่สามารถจะนำกลุ่มในการทำกิจกรรมทั้งปวง
2. ให้สมาชิกภายในกลุ่มและหัวหน้ากลุ่มต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่ของกันและกัน
3. งานที่มอบหมายนั้น จะต้องกระจ่างชัดว่าทำอะไร ทำอย่างไร ตลอดจนใช้เครื่องมือหรือวัสดุอะไรที่จะทำกิจกรรมนั้น
4. กำหนดนัดหมายที่จะให้งานนั้นสำเร็จลุล่วงไว้นั่นเอง
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสปรึกษาหารือที่จะแก้ไข หรือขจัดปัญหาในการที่จะทำกิจกรรมนั้น ๆ ได้อย่างเป็นกันเอง หากยังไม่เป็นที่กระจ่าง ควรนำตัวอย่างที่กลุ่มอื่น เคยทำไว้แล้วให้ดูเป็นตัวอย่าง
6. ในการติดตามผลงาน ผู้สอนควรหมั่นติดตามผลงานจากหัวหน้ากลุ่มโดยการสอบถาม เพื่อช่วยเร่งรัดงาน และเป็นการช่วยเหลือหัวหน้ากลุ่มให้รู้จักควบคุมการดำเนินงานอีกแรงหนึ่ง ทำให้เด็กผู้เป็นสมาชิกกลุ่มให้การยอมรับและเกรงใจหัวหน้าหรือประธานมากยิ่งขึ้น

7. ผลงานของกลุ่ม ควรจะได้นำมาจัดแสดงหรือประกวดผลงานแล้วแต่กรณีที่จะแสดงให้เห็นถึงคุณภาพของกระบวนการกลุ่ม โดยระบุถึงการแบ่งงานและวิธีการดำเนินงาน เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้มีโอกาสศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

ศิริพล แสนบุญสูง (2560, น. 100) ได้กล่าวว่า ลักษณะของการทำงานร่วมกัน มีดังนี้

1. สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม โดยกำหนดสิทธิและหน้าที่ของสมาชิกอย่างชัดเจนให้สมาชิกทุกคนมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบร่วมกัน
2. มีการติดต่อสื่อสารกันภายในกลุ่ม สมาชิกในทีมจะต้องแลกเปลี่ยน และแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผย ชัดเจน และต้องเคารพความคิดเห็นของสมาชิกในทีม
3. มีเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มต้องมีการรับรู้และเข้าใจในเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน
4. มีการแบ่งปันข้อมูลร่วมกัน การทำงานร่วมกันสมาชิกจะต้องแบ่งปันข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์ให้กับสมาชิกในกลุ่มได้นำข้อมูลไปใช้ในการทำงานเพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้

สรุปได้ว่า ลักษณะของการทำงานเป็นทีม ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมภายในทีม การมีเป้าหมายร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสาร ประสานงานกันภายในทีม และมีการตัดสินใจร่วมกัน

2.3.5 การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

สายพิน สิริรักษ์ (2551) ได้นิยามทักษะการเรียนรู้เป็นทีม หรือการทำงานร่วมกันเป็นทีม หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการแสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงการเรียนรู้เป็นทีม หรือการทำงานร่วมกันเป็นทีม ได้แก่ ความสามารถในการวางแผนงานและจัดการเรียนรู้ของทีมน ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น และความสามารถในการประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

เนาวนิตย์ สงคราม (2556) ได้กล่าวว่า กิจกรรมในการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน มีรายละเอียดต่อไปนี้

1. การจัดกลุ่ม ในการสร้างนวัตกรรม สิ่งที่คุณสอนจะต้องให้ความสำคัญด้วย คือ การจัดกลุ่ม ซึ่งในที่นี้การจัดกลุ่มหมายถึง การเข้ากลุ่มผู้เรียนซึ่งควรมีจำนวนประมาณ 3-6 คน แต่ไม่ควรเกินกว่า 7 คน เพราะหากน้อยเกินไป การแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นจะไม่กว้างขวาง แต่ถ้ามากเกินไปผู้เรียนบางคนจะไม่สนใจและผลักภาระการทำงานให้แก่ผู้ร่วมทีมคนอื่น ๆ และลักษณะของกลุ่มควรจะเป็นทีมมากกว่า ดังนั้น ในการสร้างนวัตกรรม ทีมจึงต้องไม่ปิดบังกันในเรื่องความรู้แนวคิด เทคนิควิธีการที่ตนเองค้นพบ มีความพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด เพื่อหาแนวทางใหม่ ๆ ที่จะร่วมกันสร้างนวัตกรรม

2. การตั้งเป้าหมายร่วมกัน ทีมต้องมองเป้าหมายร่วมกันว่าในการทำงาน เป้าหมายที่ต้องการของแต่ละคนคืออะไร ตรงกันหรือไม่ เน้นให้เห็นถึงบทบาทและหน้าที่ที่ตนเองกำลังรับผิดชอบที่จะทำให้ถึงเป้าหมายนั้น มีการวางแผนที่จะทำให้ถึงเป้าหมายนั้นอย่างไร

3. การสร้างบรรยากาศความไว้วางใจ หากสมาชิกในทีมรู้จักกันและสนิทกันมาก่อน มักไม่ค่อยมีปัญหาในเรื่องของการยอมรับกันและกัน แต่หากไม่คุ้นเคยกันมาก่อน สมาชิกในทีมจึงควรสร้างบรรยากาศของความสนิทสนมไว้วางใจ โดยให้สมาชิกแต่ละคนเล่าถึงความสำเร็จในการทำงาน บางอย่างของตนเอง และสมาชิกคนอื่น ๆ ในทีมควรกล่าวยกย่องชมเชย (Storytelling) เพื่อเป็นการแสดงความยอมรับในตัว of สมาชิก และให้ทุกคนเล่าถึงลักษณะนิสัยส่วนตัว การทำงานบุคลิกภาพต่าง ๆ ของตนเองให้สมาชิกในทีมฟังเพื่อสร้างความคุ้นเคย

4. การตั้งกฎเกณฑ์และข้อพึงปฏิบัติในทีม เมื่อสมาชิกในทีมมีความสนิทสนมกันมากขึ้น ควรมีการตั้งกฎเกณฑ์การทำงานร่วมกัน เช่น การเคารพซึ่งกันและกัน ความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายเวลาในการประชุมหรือการทำงาน ฯลฯ

5. การสื่อสารที่ดีสมาชิกจะต้องไม่ปิดบังข้อมูลซึ่งกันและกัน กล่าวที่จะพูดความจริงยอมรับในความคิดเห็นที่แตกต่างกัน มีการจัดการกับปัญหาอย่างรอบคอบและไม่ทำให้ปัญหาเล็กไปเป็นปัญหาใหญ่ มีการให้กำลังใจกันและให้ช่วยกันเมื่อสมาชิกในกลุ่มทำผิดพลาด

6. การมอบหมายงาน การมอบหมายงานให้แต่ละคนและพัฒนาคนให้เป็นมืออาชีพ ควรมอบหมายงานให้ตรงลักษณะงานของคนคนนั้น คือ Put the Right Man on the Right Job โดยที่สมาชิกทุกคนควรมีการประเมินผลงานของตนเองอยู่เป็นประจำ และได้รับคำแนะนำในการปรับปรุงการทำงานจากเพื่อนร่วมทีมเพื่อช่วยพัฒนาซึ่งกันและกัน

7. การสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับกลุ่มอื่น ๆ ถึงแม้ว่าความสัมพันธ์ในทีมของตนเองจะดีแต่ต้องไม่ลืมนึกถึงความสัมพันธ์กับทีมอื่นด้วย เนื่องจากการทำงานร่วมกับทีมอื่น ๆ เพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างทีมเป็นสิ่งที่ดีที่จะทำให้ความรู้ที่ได้รับมีการต่อยอดและเห็นมุมมองที่กว้างออกไปไม่จำกัดเฉพาะในทีมตนเองเท่านั้น

Friend and Cook (1992) กล่าวว่า ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative Skills) คือ ความสามารถในการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างความรู้ให้ออกมาสู่รูปแบบของการกระทำ มีกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างเป็นระบบ มีการปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และประสานงานกันอย่างดีเพื่อให้ผลงานสำเร็จตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความสนใจในการทำงานร่วมกันสมาชิกในกลุ่มจะต้องในกลุ่มจะต้องมีความเต็มใจ เพราะในการทำงานร่วมกันนั้นสมาชิกในกลุ่มจะต้องมีการติดต่อกับสมาชิกในกลุ่มตั้งนั้นในการทำงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพนั้นสมาชิกในกลุ่มจะต้องมีความเต็มใจและสนใจการทำงาน

2. ความเสมอภาค ในการทำงานกลุ่มสมาชิกจะต้องให้ความเท่าเทียมกันกับสมาชิกทุกคนสมาชิกจะต้องเห็นคุณค่าของสมาชิกทุกคนและสมาชิกแต่ละคนมีอำนาจในการตัดสินใจที่เท่าเทียมกัน

3. มีเป้าหมายร่วมกัน ในการทำงานร่วมกันสมาชิกในกลุ่มจะต้องกำหนดเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน ถ้ากลุ่มไม่สามารถกำหนดเป้าหมายในการทำงานร่วมกันได้หรือมีเป้าหมายที่ไม่ตรงกันจะส่งผลให้การทำงานร่วมกันไม่ประสบความสำเร็จได้

4. มีความรับผิดชอบร่วมกัน การทำงานร่วมกันสมาชิกจะต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มและมีส่วนร่วมในการตัดสินใจของกลุ่ม ซึ่งความรับผิดชอบยังรวมถึงความรับผิดชอบในผลที่เกิดขึ้นร่วมกัน ในการทำงานร่วมกันนอกจากที่สมาชิกจะต้องรับผิดชอบการทำงานร่วมกันยังต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อผลที่เกิดจากการทำงานของกลุ่ม ไม่ว่าจะผลที่เกิดขึ้นจะเป็นผลในด้านบวกหรือด้านลบก็ตาม

5. การใช้ทรัพยากรร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มจะมีการแบ่งปันทรัพยากร ความรู้ต่าง ๆ ให้กับสมาชิกกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกสามารถนำสิ่งที่แบ่งปันไปใช้ในการทำงานของตนเองได้

สรุปได้ว่า การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม มีลักษณะสำคัญคือต้องมีความสมัครใจในการทำงาน มีเป้าหมายร่วมกัน มีการสร้างบรรยากาศที่ดีภายในทีม รู้บทบาทหน้าที่ของตน มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง มีการสื่อสารที่ดีแบ่งปันข้อมูลต่อกัน

2.3.5 การวัดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

กิตติศักดิ์ กอรั้อย (2550, น. 46) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒน์ โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม
2. ด้านการรู้จักหน้าที่ตัวเองมีบทบาทผู้นำและสมาชิก
3. ด้านการให้ความร่วมมือพึ่งพาอาศัยและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ปริญดา เลิศศรีมงคล (2554, น. 119) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลยาณวัตร โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการร่วมกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และแบ่งหน้าที่กันทำงาน
2. ด้านการตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง
3. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พึ่งพาอาศัย และช่วยเหลือกัน
4. ด้านการรักษาบรรยากาศในการทำงาน และปรับตัวเข้าหากัน
5. ด้านการสื่อสารแบบเปิด มีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาร่วมกัน

สมชาย วงศา (2559, น. 96) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลยาณวัตร โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการมีส่วนร่วมในการรับฟังและแสดงความคิดเห็น
2. ด้านการมีส่วนร่วมของสมาชิกในทีม
3. ด้านการทำงานที่ได้รับมอบหมาย
4. ด้านการสร้างบรรยากาศการทำงานเป็นทีม
5. ด้านการตอบสนองต่อความขัดแย้ง

สุพัตรา โคตะวงศ์ (2559, น. 72) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมแพศึกษา โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน
2. ด้านบทบาทหน้าที่ผู้นำและสมาชิก
3. ด้านการดำเนินงาน
4. ด้านความรับผิดชอบ
5. ด้านการติดต่อสื่อสาร
6. ด้านการปรึกษาหารือกัน

ประภรณ์ พลเยี่ยม (2560, น. 61) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 5 โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน
2. ด้านการรู้จักหน้าที่ตัวเองมีบทบาทผู้นำและสมาชิก
3. ด้านการให้ความร่วมมือฟังพาด้ายและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
4. ด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนนักเรียน/ครูอย่างเหมาะสม
5. ด้านการยอมรับคำติชมมีการปรึกษาหารือและปรับตัวเข้าหากัน

ศิริพล แสนบุญส่ง (2560, น. 197) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความสนใจและเต็มใจทำงาน
2. ด้านเป้าหมายในการทำงาน
3. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น
4. ด้านความรับผิดชอบ
5. ด้านการใช้ทรัพยากรร่วมกัน

อิสระพงศ์ โสภานโ (2560, น. 78) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมแพศึกษา โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการแบ่งบทบาทหน้าที่กันอย่างเหมาะสม
2. ด้านความร่วมมือกันทำงาน
3. ด้านการแสดงความคิดเห็น
4. ด้านการรับฟังความคิดเห็น
5. ด้านความมีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ธนาภรณ์ บุญเลิศ (2561, น. 73) ได้กล่าวว่า พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร โดยแบ่งการวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม
2. ด้านกระบวนการทำงาน
3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม

สรุปได้ว่า จากการศึกษาการวัดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผู้วิจัยสนใจเครื่องมือ วัดทักษะการทำงานเป็นทีมของ ปริณดา เลิศศรีมงคล (2554) โดยกำหนดขอบเขตของแบบวัดทักษะ การทำงานเป็นทีม เป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม 2) ด้านการมีส่วนร่วมใน การทำงาน 3) ด้านการรับฟังความคิดเห็น และ 4) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม

2.4 การเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.4.1 ความหมายการเรียนรู้แบบร่วมมือ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 121) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือแบบมี ส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกัน ทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจและเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานของกลุ่ม ดำเนินไปสู่เป้าหมายของงานได้

บัญญัติ ชำนาญกิจ (2551, อ้างถึงใน วิเศษ วชิรวัตถานนท์, 2559, น. 35) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการที่ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน และมอบหมายงานให้ร่วมคิด ร่วมทำ และ ร่วมแก้ปัญหา โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 4 คน การแบ่งกลุ่มให้แบ่งความสามารถของ นักเรียน โดยสมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันทำงาน รับผิดชอบ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ทิตนา แชมมณี (2552, น. 57) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การเรียนที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษาอย่างมากที่สุด โดยอาศัยการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้กัน ระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน ความแตกต่างของรูปแบบ แต่ละรูปแบบจะอยู่ที่เทคนิคในการศึกษา เนื้อหาสาระและวิธีการเสริมแรงและการให้รางวัล เป็นประการสำคัญ

ราชบัณฑิตยสถาน (2555, น. 118) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดหลักให้ผู้เรียนช่วยกันเรียนรู้ โดยพึ่งพากัน มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ใช้ทักษะทางสังคมในการทำงานร่วมกัน มีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานกลุ่ม และมีการตรวจสอบผลการเรียนรู้เป็นรายบุคคล

กรวิกา พูลลาภ (2559, อ้างถึงใน ไพฑูรย์ และคณะ, 2550, น. 45) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการร่วมมือร่วมใจในการศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายซึ่งถือเป็น ความสำเร็จของกลุ่ม เน้นการทำงาน คณะความสามารถของสมาชิก ดังนั้นการกระทำใด ๆ ของสมาชิก ย่อมมีผลกระทบต่อกลุ่มและสมาชิกคนอื่น ๆ

สุพัตรา โคตะวงค์ (2559, น. 42, อ้างถึงใน Slavin, 1987, pp. 7-13) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยทั่วไปมีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน สมาชิกกลุ่มมีความสามารถในการเรียนต่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับการสอนและช่วยเพื่อนสมาชิกให้เกิดการเรียนรู้ด้วย มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกันคือเป้าหมายของกลุ่ม

เยาวมาลย์ อรัญ (2561, น. 38, อ้างถึงใน Blackcom, 1992) สรุปว่า การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือ คือ การจัดการสอนที่ประสบความสำเร็จในกลุ่มเล็ก ๆ กับนักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน กิจกรรมการเรียนรู้ จะส่งเสริมให้เข้าใจประโยชน์จากเนื้อหาวิชาที่กำหนดให้ สมาชิกทุกคนในทีมไม่เพียงแต่ รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองเท่านั้นแต่จะต้องช่วยเหลือสมาชิกในทีมด้วย

เยาวมาลย์ อรัญ (2561, น. 38, อ้างถึงใน Abuseileek, 2007) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่า เป็นการเรียนที่จัดสมาชิกกลุ่มเล็ก ๆ แล้วร่วมกันแก้ปัญหาหรืองานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ สมาชิกในกลุ่มทุกคนเป็นส่วนสำคัญของกลุ่มที่จะต้องมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงาน ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มล้วนเป็นของทุกคนในกลุ่ม

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเรียนที่จัดสมาชิกกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกร่วมมือร่วมใจในการศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สมาชิกในกลุ่มทุกคนเป็นส่วนสำคัญของกลุ่มที่จะต้องมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงาน ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มล้วนเป็นของทุกคนในกลุ่ม

2.4.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2550) ได้อธิบายองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. การมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้อกันในทางบวก (Positive Interdependence) หมายถึง การที่สมาชิกกลุ่มมีการทำงานอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน มีการแข่งขัน มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ และข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกัน มีบทบาทและหน้าที่ และประสบความสำเร็จร่วมกัน รวมทั้งได้รับผลประโยชน์หรือรางวัล โดยเท่าเทียมกัน

2. การปฏิบัติสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดระหว่างการทำงานกลุ่ม (Face to Face Promotion Interaction) เป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อธิบายความรู้ให้แก่เพื่อสมาชิกในกลุ่มฟัง และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งกันและกัน

3. การตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) เป็นกิจกรรมที่ตรวจเช็คหรือทดสอบให้มั่นใจว่า สมาชิกแต่ละคนมีความ รับผิดชอบต่องานกลุ่ม โดยสามารถที่จะทดสอบรายบุคคล เช่น การสังเกตการทำงาน การสุ่ม ถามปากเปล่า เป็นต้น

4. การใช้ทักษะระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Group Process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอน ซึ่งสมาชิกแต่ละคนจะต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายของการทำงาน มีการวางแผน ดำเนินงานตามแผน ประเมินผลงานและปรับปรุงงานร่วมกัน

ทิตนา แคมมณี (2554, น. 99-101, อ้างถึงใน Johnson and Johnson, 1994, pp. 31-37) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. การพึ่งพากันและกัน (Positive Interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความสำคัญ ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะเดียวกัน ทุกคนจะประสบความสำเร็จได้ ก็ต่อเมื่อกลุ่มได้รับความสำเร็จเช่นเดียวกัน ซึ่งทุกคนต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง และช่วยเหลือคนอื่น ๆ ด้วย

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face to Face Promotive Interaction) การพึ่งพา ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นปัจจัยส่งผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันและกันในทางที่ จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกในกลุ่มจะห่วงใย ไว้วางใจ ส่งเสริม และช่วยเหลือกัน ในการทำงานต่าง ๆ ร่วมกันส่งผลให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่รับผิดชอบ ไม่มีใครได้รับผลประโยชน์ โดยไม่ทำตามหน้าที่ของตนเอง กลุ่มต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและกลุ่ม

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะการทำงาน กลุ่มย่อย (Interpersonal and Small-Group Skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบไปด้วย ทักษะทางสังคม

ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และ ทักษะการขัดแย้ง การเคารพ ยอมรับ ใฝ่หาใจกันและกัน ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้ กระบวนการการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประสบความสำเร็จ

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการ วิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่ม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น สิ่งที่ต้องวิเคราะห์ ได้แก่ วิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม และผลงาน ของกลุ่ม โดยครู และนักเรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ นั้น จะเน้นกระบวนการกลุ่มให้นักเรียน มีการทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน ทักษะทาง สังคม การปรึกษา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีความสามัคคี และมีการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน อันนำไปสู่ความสำเร็จของการทำงานตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

2.4.3 ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 121) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมแบบร่วมมือ มีลักษณะ ดังนี้

1. มีการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม
2. สมาชิกในกลุ่มมีจำนวนไม่ควรเกิน 6 คน
3. สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันเพื่อช่วยเหลือกัน
4. สมาชิกในกลุ่มต่างมีบทบาทรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เช่น
 - 4.1 เป็นผู้นำกลุ่ม (Leader)
 - 4.2 เป็นผู้อธิบาย (Explainer)
 - 4.3 เป็นผู้จดบันทึก (Recorder)
 - 4.4 เป็นผู้ตรวจสอบ (Checker)
 - 4.5 เป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer)
 - 4.6 เป็นผู้ให้กำลังใจ (Encourager) ฯลฯ

สมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกัน ยึดหลักว่า “ความสำเร็จของแต่ละคน คือ ความสำเร็จของกลุ่ม ความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความสำเร็จของทุกคน”

2.4.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิตนา แคมมณี (2554, น. 101-102) ได้ระบุประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือดังนี้

1. นักเรียนมีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มีความคงทน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เหตุผลดีขึ้น และมีวิจารณ์ญาณมากขึ้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ นักเรียนใส่ใจ ผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง และความหลากหลายของบุคคล รู้จัก ประสาน ความสัมพันธ์ และการรวมกลุ่ม

3. นักเรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความ เชื่อมั่นใน ตนเองมากขึ้น มีทักษะทางสังคม และความสามารถในการเผชิญกับปัญหา ความเครียด ความผันแปร ต่าง ๆ

Johnson and Johnson (1987, pp. 27-30, อ้างถึงใน วัลภา วงศ์จันทร์, น. 13) กล่าวถึง ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้ 9 ประการ ดังนี้

1. นักเรียนที่เข้าใจคำสอนของครูได้ดี จะเปลี่ยนคำสอนของครูเป็นภาษาพูดของ นักเรียน แล้วอธิบายให้เพื่อนฟังได้และทำให้เพื่อนเข้าใจได้ดีขึ้น

2. นักเรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟัง จะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น

3. การสอนเพื่อนเป็นการสอนแบบตัวต่อตัวทำให้นักเรียน ได้รับความเอาใจใส่ และ มีความสนใจมากยิ่งขึ้น

4. นักเรียนทุกคนต่างก็พยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะครูกิดคะแนนเฉลี่ย ของทั้งกลุ่มด้วย

5. นักเรียนทุกคนเข้าใจดีว่าคะแนนของตน มีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนั้นทุกคนต้องพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถเพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ

6. นักเรียนทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคมมีเพื่อนร่วมกลุ่มและเป็นการเรียนรู้ วิธีการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากเมื่อเข้าสู่ระบบการทำงานอันแท้จริง

7. นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม เพราะในการปฏิบัติงานร่วมกัน นั้นก็ ต้องมีการทบทวนกระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานหรือคะแนนของกลุ่ม ดีขึ้น

8. นักเรียนเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียน หรือ หลบไปท่องหนังสือเฉพาะตน เพราะเขาต้องมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย

9. ในการตอบคำถามในห้องเรียน หากตอบผิดเพื่อนจะหัวเราะ แต่เมื่อทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งกลุ่ม คนอื่น ๆ อาจจะทำให้ความช่วยเหลือ บ้าง ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความผูกพันกันมากขึ้น

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่ดี เชื่อมั่นใน ตนเองมากขึ้น เกิดทักษะทางสังคม มีความกล้าแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล นอกจากนี้ยังช่วยให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างเพื่อนร่วมงาน เห็นคุณค่าของความแตกต่าง และเห็นอกเห็นใจกันมากขึ้น

2.4.6 วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Slavin (1984, pp. 71-73) ได้เสนอรูปแบบการสอนโดยการร่วมมือกันเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เทคนิคการแบ่งกลุ่มแบบกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Teams Achievement Divisions หรือ STAD) เป็นการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้อีกประเภทหนึ่งในจำนวนหลาย ๆ ประเภท ซึ่งครูสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ เป็นอย่างดี โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญอยู่ 5 ประการ คือ

1.1 การเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น (Class Presentation) ในชั้นแรกจะเป็นการสอน เนื้อหาสาระ ตลอดจนสื่อต่าง ๆ ในชั้นเรียนโดยครูเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้นเรียนโดยใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับบทเรียน ทั้งนี้ต้องทำให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการของ STAD อย่างแจ่มชัด เพราะผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ แล้วนำไปทดสอบ ซึ่งส่งผลถึงคะแนนของกลุ่ม ดังนั้นผู้เรียนจึงจำเป็นต้องรู้ ทั้งวิธีการของ STAD และบทเรียนที่ต้องเรียนอย่าง ชัดเจน

1.2 การเรียนกลุ่มย่อย (Team Study) กลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนประมาณ 4 - 5 คน ซึ่งมีความแตกต่างกันทั้งในแง่ของผลลัพธ์ทางการเรียนและเพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่ม คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้สามารถทำแบบทดสอบได้ดี หลังจากการเสนอเนื้อหาของครู ต่อ นักเรียนทั้งชั้นแล้ว นักเรียนจะแยกทำงานเป็นกลุ่มเพื่อศึกษาตามบัตรงาน หรือกิจกรรมกลุ่มที่ครู กำหนดให้ โดยส่วนมากแล้วกิจกรรมจะอยู่ในรูปการอภิปราย การแก้ปัญหาาร่วมกัน การ เปรียบเทียบ คำตอบ และการแก้ความเข้าใจผิดของเพื่อนร่วมกลุ่มเป็นลักษณะที่สำคัญที่สุด สมาชิกในกลุ่มจะต้อง ทำให้ดีที่สุดเพื่อกลุ่มของตน กลุ่มจะต้องทำให้ดีที่สุดเพื่อช่วยสมาชิกแต่ละ คนของกลุ่ม กลุ่มจะต้อง ชี้แจงและสอนเพื่อนร่วมกลุ่มให้เข้าใจในเนื้อหาที่จะเรียน การทำงาน ของกลุ่มลักษณะนี้จะเน้น ความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม การนับถือตนเอง (Self-Esteem) และ การยอมรับเพื่อนนักเรียน ที่เรียนอ่อน สิ่งที่นักเรียนควรคำนึงในการทำงานกลุ่มย่อยมีดังนี้

1.2.1 นักเรียนต้องช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มให้ได้เรียนรู้เนื้อหาที่เรียนอย่าง ถ่องแท้

1.2.2 ไม่มีใครจะเรียนหรือศึกษาเนื้อหาจบเพียงคนเดียวโดยที่เพื่อนในกลุ่ม ยังไม่ เข้าใจเนื้อหามหาวิทยาลัย

1.2.3 ถ้ายังไม่เข้าใจให้ปรึกษาเพื่อนในกลุ่มก่อนจึงปรึกษาครู

1.2.4 เพื่อนร่วมกลุ่มต้องปรึกษาหารือกันเบา ๆ ไม่ให้รบกวนกลุ่มอื่น

1.2.5 ให้มีการอธิบายคำตอบซึ่งกันและกัน แล้วจึงนำไปตรวจกับบัตรเฉลย คำตอบ

1.2.6 เมื่อมีปัญหาให้ปรึกษาเพื่อนร่วมกลุ่มก่อนจึงปรึกษาครู

1.2.7 ระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรม ครูควรเดินไปรอบ ๆ ห้องเพื่อให้ นักเรียนได้ มีโอกาสปรึกษาหารือได้สะดวก และเป็น การเสริมกำลังใจแก่ผู้เรียนด้วย

1.3 การทดสอบย่อย (Test) หลังจากปฏิบัติกิจกรรมคือ ศึกษาเนื้อหาสาระและร่วมกันแก้ปัญหาต่าง ๆ ในกลุ่มได้แล้วประมาณ 1 - 2 คาบ จะมีการทดสอบย่อย โดยผู้เรียนแต่ละคนจะทำแบบทดสอบด้วยตนเองไม่มีการช่วยเหลือกันเหมือนตอนปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มย่อย ทุกคนจะทำคะแนนให้ดีที่สุดเท่าที่จะสามารถทำได้เพื่อจะสามารถให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายได้

1.4 คะแนนความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล (Individual Improvement Scores) เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการของการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ประการหนึ่งที่ว่าสมาชิกแต่ละคนมี โอกาสที่จะช่วยเหลือกลุ่มให้ประสบผลสำเร็จเท่าเทียมกัน ไม่ว่านักเรียนจะจัดอยู่ในกลุ่มเก่ง ปาน กลาง หรืออ่อน ดังนั้นการคิดคะแนนของกลุ่มจึงคิดคำนวณจากคะแนนของความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มโดยที่แต่ละคนจะมีคะแนนพื้นฐานไม่เท่ากัน โดยครูจะกำหนดคะแนน พื้นฐานสำหรับแต่ละคนจากผลการสอนครั้งสุดท้าย ผู้เรียนจะพยายามทำคะแนนจากการทดสอบ ย่อยให้ได้มากกว่าคะแนนพื้นฐานของตน

1.5 กลุ่มที่ได้รับการยกย่องหรือยอมรับ (Team Recognition) กลุ่มจะได้รับการ รับรองหรือได้รับรางวัลต่าง ๆ ก็ต่อเมื่อสามารถทำคะแนนกลุ่มได้มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 : ขั้นสอน ครูดำเนินการสอนเนื้อหา ทักษะหรือวิธีการเกี่ยวกับบทเรียนนั้น ๆ อาจเป็นกิจกรรมที่ครูบรรยาย สาธิต ใช้สื่อประกอบการสอน หรือให้นักเรียนทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 : ขั้นทบทวนความรู้เป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4 - 5 คน ที่มีความสามารถทางการเรียนต่างกัน สมาชิกในกลุ่มต้องมีความเข้าใจกัน สมาชิกทุกคนจะต้องทำงานร่วมกัน เพื่อช่วยเหลือกันและกันในการศึกษาเอกสารและทบทวนความรู้เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสอบย่อย

ขั้นที่ 3 : ขั้นทดสอบย่อย ครูจัดให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย หลังจากนักเรียนเรียนและทบทวนเป็นกลุ่มเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนด นักเรียนทำแบบทดสอบคนเดียว

ขั้นที่ 4 : ขั้นหาคะแนนพัฒนาการ คะแนนพัฒนาการเป็นคะแนนที่ได้จากการพิจารณาความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบครั้งก่อน ๆ กับคะแนนการทดสอบครั้งปัจจุบัน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนกำหนดไว้ ดังนั้น จะต้องมีการกำหนดคะแนนฐานของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งอาจได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบ 3 ครั้งก่อน หรืออาจใช้คะแนนทดสอบครั้งก่อนหากเป็นการหาคะแนนปรับปรุงโดยใช้รูปแบบการสอน STAD เป็นครั้งแรก

ขั้นที่ 5 : ขั้นให้รางวัลกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนพัฒนาการตามเกณฑ์ที่กำหนด จะได้รับคำชมเชยหรือติดประกาศที่บอร์ดในห้องเรียน

การจัดกิจกรรมรูปแบบ STAD อาจนำไปใช้กับบทเรียนใด ๆ ก็ได้ เนื่องจากขั้นแรกเป็นการสอนที่ครูดำเนินการตามปกติ แล้วจึงจัดให้มีการทบทวนเป็นกลุ่ม

2. เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Team - Games - Tournament หรือ TGT) การจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่มมีลักษณะคล้ายวิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์ เพียงแต่มีการใช้เกมส์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้สมาชิกทุกคนช่วยกัน ในการเตรียมตัวเพื่อแข่งขันเกมส์ที่ผู้สอนกำหนดตามใบงานและอธิบายวิธีการแก้ปัญหาโจทย์ต่าง ๆ ให้ทุกคนในกลุ่มมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนนั้น ๆ แต่ในขณะที่แข่งขันเกมส์จะไม่อนุญาตให้สมาชิกเข้าไปให้ความช่วยเหลือ เพราะสมาชิกแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบที่จะพยายามทำให้ตนเองชนะการแข่งขัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม คะแนนของกลุ่มจะได้ออกมาจากการแข่งขันเกมส์แทนการทดสอบย่อย กลุ่มที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงจะได้รับรางวัล ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ TGT เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนที่เรียนมาแล้วครั้งก่อน ด้วยการซักถามและอธิบายตอบข้อสงสัยของนักเรียน

ขั้นที่ 2 จัดกลุ่มแบบคละกัน (Home Team) กลุ่ม 3 – 4 คน

ขั้นที่ 3 แต่ละทีมศึกษาหัวข้อที่เรียนในวันนี้จากแบบฝึก นักเรียนแต่ละคนทำหน้าที่และปฏิบัติตามกติกาของ Cooperative Learning เช่น เป็นผู้จัดบันทึก ผู้คำนวณ ผู้สนับสนุนเมื่อสมาชิกทุกคน เข้าใจและสามารถทำ แบบฝึกหัดได้ ถูกต้องทุกข้อ ทีมจะเริ่มทำการแข่งขันตอบปัญหา

ขั้นที่ 4 การแข่งขันตอบปัญหา (Academic Games Tournament)

ขั้นที่ 5 นักเรียนกลับมาสู่เดิม (Home Team) รวมแต้มโบนัสของทุกคน ทีมใดที่มีแต้มโบนัสสูงสุด จะให้รางวัลหรือติดประกาศไว้ในมุมข่าวของห้อง

3. เทคนิคการจัดกลุ่มแบบช่วยรายบุคคล (Team Assisted Individualization หรือ TAI) เป็นวิธีการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperrative Learning) และการสอนรายบุคคล (Individualization Instruction) เข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมในการเรียนได้ด้วยตนเองตามความสามารถของตนและส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ TAI เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 จัดนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 2 ทดสอบจัดระดับ (Placement Test) ตามคะแนนที่ได้

ขั้นที่ 3 นักเรียนศึกษาเอกสารแนะนำบทเรียน ทำกิจกรรมจากสื่อที่ได้รับ เสร็จแล้วส่งให้เพื่อนในกลุ่มตรวจ โดยมีข้อแนะนำดังนี้

1. ตอบทุกหมวดทุกข้อ ให้เรียนต่อ
2. ตอบผิดบ้างให้ซักถามเพื่อนในกลุ่มเพื่อช่วยเหลือก่อนที่จะถามครู

ขั้นที่ 4 เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดทักษะในสื่อที่ได้เรียนจบแล้ว

1. ทดสอบย่อยฉบับ A เป็นรายบุคคล ส่งให้เพื่อนในกลุ่มตรวจ ถ้าได้คะแนน 75% ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
2. ถ้าได้คะแนนไม่ถึง 75% ให้ไปเรียนจากสื่อที่ศึกษาไปแล้วอีกครั้ง แล้วทดสอบฉบับ B เป็นรายบุคคล

ขั้นที่ 5 ทดสอบนักเรียนด้วยแบบทดสอบประจำหน่วย (Unit Test) ถ้าไม่ผ่าน 75% ผู้สอนจะพิจารณาแก้ไขปัญหาค้าง

ขั้นที่ 6 ครูคิดคะแนนเฉลี่ยของแต่ละกลุ่ม แล้วจัดอันดับดังนี้

1. กลุ่มที่ผ่านเกณฑ์สูง ได้เป็น Super Team (ยอดเยี่ยม)
 2. กลุ่มที่ผ่านเกณฑ์ปานกลาง ได้เป็น Great Team (ดีมาก)
 3. กลุ่มที่ผ่านเกณฑ์ต่ำ ได้เป็น Good Team (ดี)
4. เทคนิคโปรแกรมการร่วมมือในการอ่านและเขียน (Cooperative Integrated Reading and Composition หรือ CIRC) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นสำหรับสอนการอ่าน การเขียน และทักษะทางภาษา (Language Arts) โดยจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มการอ่าน 2-3 กลุ่ม ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนที่เรียนเก่งของกลุ่มเป็นผู้ถ่ายทอดการสอนของผู้สอนให้เพื่อนในกลุ่มทางภาษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเรียนเชิงสร้างสรรค์ได้ ถูกพัฒนาขึ้นโดย Madden, Slavin และ Stevens ในปี 1986 นับว่าเป็นโปรแกรมที่ใหม่ที่สุดของวิธีการเรียนรู้เป็นทีม ซึ่งเป็นโปรแกรมการเรียนแบบร่วมมือที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นโปรแกรมการเรียนการสอนที่นำการเรียนแบบร่วมมือมาใช้ในการอ่านและการเขียนโครงการ

CIRC – Writing/Language Arts สำหรับการเขียน วิธีการที่ใช้ขึ้นอยู่กับรูปแบบกระบวนการเขียน ซึ่งใช้รูปแบบทีมเหมือนกับโปรแกรม CIRC สำหรับการอ่าน วิธีการนี้นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อวางแผน (Plan) ร่างต้นฉบับ (Draft) ทบทวนแก้ไข (Revise) รวบรวมและลำดับเรื่อง (Edit) และพิมพ์หรือแสดงผลงาน (Publish) เรื่องที่แต่งออกมา โดยครูเป็นผู้เสนอเนื้อหาเพียงเล็กน้อยเกี่ยวกับแนวทางเนื้อหา และกลวิธีของการเขียน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ CAIR เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 การสอนเริ่มต้นจากครูเสมอ (Teacher Instruction)

ขั้นที่ 2 การฝึกปฏิบัติภายในทีม (Team Practice) นักเรียนทำงานในกลุ่ม ซึ่งมีสมาชิก 4 – 5 คน โดยมีความสามารถแตกต่างกัน เรียนรู้กันจากที่ครูได้มอบหมายให้โดยการใช้ Worksheet หรืออุปกรณ์การฝึกอื่น ๆ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่เรียน นักเรียนจะได้ประเมินเพื่อนสมาชิกในกลุ่มซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 3 นักเรียนได้ประเมินการเรียนรู้ของตนเอง (Individual Assessment) ในเรื่องของข้อความรู้หรือทักษะที่เขาได้รับในบทเรียน

ขั้นที่ 4 คะแนนจากการประเมินนักเรียนแต่ละคน จะรวมเป็นคะแนนของทีม (Team Recognition) ทีมใดที่ได้คะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จะได้รับใบประกาศนียบัตรหรือรางวัลอื่น ๆ

5. เทคนิคการต่อภาพ 2 (Jigsaw II) เป็นวิธีที่พัฒนาจากเทคนิคจิ๊กซอร์ ผู้เรียนจะถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๆ เหมือนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์ (STAD) และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้โดยการแข่งขันเป็นกลุ่ม (TGT) สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนจะแยกกันไปศึกษาร่วมกับสมาชิกของกลุ่มอื่นที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาในหัวข้อเดียวกัน จากนั้นสมาชิกของกลุ่มจะกลับไปยังกลุ่มเดิมของตนเพื่อนำความรู้มาถ่ายทอดให้เพื่อนในกลุ่มเดิมได้รู้ในเรื่องที่ตนศึกษา เมื่อจบบทเรียนจะดำเนินการทดสอบย่อย ผลการสอบของแต่ละคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ทำคะแนนรวมได้ดี คือ ดีกว่าคะแนนฐาน จะได้รับรางวัลในลักษณะเดียวกันกับวิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Jigsaw II เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมสำหรับการเรียนรู้แต่ละครั้ง ผู้สอนทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นเพื่อการเรียนรู้ความรู้ใหม่ มีการแนะนำถึงวิธีการเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งกำหนดบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม การช่วยเหลือกันในกลุ่มจะทำให้ประสบความสำเร็จ และบรรลุตามเป้าหมายของกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ เป็นการเสนอหัวข้อเรื่องในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยการจัดเตรียมเนื้อหาและสื่อประกอบการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนทราบหลักการ ความคิดรวบยอดของการเรียนรู้ในแต่ละครั้งก่อน ทั้งนี้ โดยใช้วิธีการแบบบรรยาย อภิปราย สาธิต ใช้คำถาม กรณีตัวอย่าง ข่าว และเหตุการณ์สำคัญ

ขั้นที่ 3 ขั้นศึกษากลุ่มย่อย ผู้สอนแบ่งหัวข้อเรื่องที่จะศึกษาออกเป็น 4 ประเด็นย่อย เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าตนศึกษาหัวข้อใด แล้วให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนแยกกันไปศึกษาร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ที่สนใจในหัวข้อเดียวกันให้เข้าใจอย่างชัดเจนสามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญได้ จากนั้นให้กลับมากลุ่มเดิม อธิบายเนื้อหาที่ตนเองไปศึกษาให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจ โดยผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้อธิบาย

ขั้นที่ 4 ขั้นการทดสอบย่อย ผู้เรียนจะต้องได้รับการทดสอบย่อยจากการทำแบบทดสอบ และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม ซึ่งในการทดสอบนั้นผู้เรียนทุกคนจะต้องทำข้อสอบตามความสามารถของตน โดยไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การคิดคะแนนในการพัฒนาตนเองและของกลุ่ม ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบคะแนนที่สอบได้กับคะแนนฐาน (Base Score) โดยคะแนนที่ได้จะเป็นคะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียน

จะทำคะแนนความก้าวหน้าได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความขยันที่เพิ่มขึ้นจากครั้งก่อนหรือไม่ ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสได้คะแนนสูงสุดเพื่อช่วยกลุ่มหรืออาจจะไม่ได้เลยถ้าหากได้คะแนนน้อยกว่าคะแนนฐาน ในการทดสอบแต่ละครั้งผู้เรียนแต่ละคนจะได้คะแนนพัฒนา จากนั้นนำคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันแล้วคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยสูงถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รางวัล การที่กลุ่มประสบความสำเร็จได้นั้นต้องขึ้นอยู่กับคะแนนของสมาชิกทุกคน

ขั้นที่ 5 ขั้นการยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ รางวัลที่กำหนด ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

6. เทคนิคร่วมมือกันเรียนรู้แบบร่วมกลุ่ม (Co-op-Co-op) เป็นการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายหัวข้อที่จะศึกษา แบ่งหัวข้อใหญ่เป็นหัวข้อย่อย แล้วจัดนักเรียนเข้ากลุ่มตามความสามารถที่แตกต่างกัน กลุ่มเลือกหัวข้อที่จะศึกษาตามความสนใจของกลุ่ม กลุ่มแบ่งหัวข้อย่อยออกเป็นหัวข้อเล็ก ๆ เพื่อนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเลือกไปศึกษา และมีการกำหนดบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนภายในกลุ่ม แล้วนักเรียนเลือกศึกษาเรื่องที่ตนเลือกและนำเสนอต่อกลุ่ม กลุ่มรวบรวมหัวข้อต่าง ๆ จากนักเรียนทุกคนภายในกลุ่ม แล้วรายงานผลงานต่อชั้นและมีการประเมินผลงานของกลุ่ม ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Co-op-Co-op เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นอภิปรายร่วมกันในกลุ่มใหญ่ (Centered Class Discussion) ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่นำเสนอหรือต้องการศึกษา มีการกำหนดเรื่องที่จะอ่าน มีการจัดบันทึกการอภิปรายและการสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นที่ศึกษาว่าเป็นความเข้าใจตรงกันหรือไม่

ขั้นที่ 2 ขั้นเลือกสมาชิกสร้างกลุ่ม (Selection and Team Building)

ขั้นที่ 3 ขั้นเลือกเรื่องที่จะศึกษา (Team Topic Selection) เป็นการกำหนดเป้าหมายในการทำงานกลุ่มและเลือกเรื่องที่จะศึกษาร่วมกัน

ขั้นที่ 4 ขั้นกำหนดหัวข้อย่อย (Mini Topic Selection) แต่ละกลุ่มจะมีการกำหนดหัวข้อ ซึ่งเป็นหัวข้อย่อยที่จะศึกษา และแบ่งงานกันศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 5 ขั้นการเตรียมหัวข้อย่อย (Mini Topic Preparation) หลังจากแบ่งหัวข้อย่อยศึกษาแล้วแต่ละคนต้องรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ทุกคนจะต้องรู้ว่าผลงานของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคน

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำเสนอหัวข้อย่อยภายในกลุ่ม (Mini Topic Presentation) หลังจากที่ได้แต่ละคนได้ศึกษาหัวข้อย่อยตามที่ได้รับมอบหมายแล้วให้นำมาเสนอภายในกลุ่มย่อยของตนก่อน ขั้นตอนนี้เป็นการรายงานที่คล้ายกับการนำความรู้มาประมวลด้วยกัน มีการอภิปรายและจัดบันทึกประเด็นที่อภิปราย

ขั้นที่ 7 ขั้นเตรียมนำเสนอรายงานของกลุ่ม (Preparation of Team Presentation) สมาชิกในแต่ละกลุ่มจะสังเคราะห์หัวข้อย่อยที่ไปศึกษารวมทั้งที่มีการอภิปราย เพื่อที่จะนำมาเสนอเป็นผลงานของกลุ่ม

ขั้นที่ 8 ขั้นเสนอรายงานกลุ่ม (Team Presentation) ระหว่างการนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่มต้องควบคุมเวลาที่ใช้ในการนำเสนอ

ขั้นที่ 9 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) มีการประเมินผลการเสนอรายงานโดยผู้เรียนทั้งกลุ่มใหญ่และโดยสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่ม จากนั้นผู้สอนจึงประเมินผลการร่วมกันคิดหัวข้อย่อย (Numbered Heads Together) เริ่มจากผู้สอนถามคำถามแล้วให้ผู้เรียนในกลุ่มช่วยกันคิดค้นหาคำตอบ จากนั้นจึงให้ผู้เรียน 1 คน จากกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งตอบคำถามเพื่อทบทวนหรือตรวจสอบความเข้าใจ

7. เทคนิคการร่วมมือกันเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมร่วมกันคิด (Numbered Heads Together หรือ NHT) เป็นการให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันคิด ร่วมกันทำ หรือระดมสมอง โดยครูจะสุ่มเลือกสมาชิกเป็นตัวแทน เพื่อทดสอบ หรือวัดผลประเมินผล คะแนนที่ได้เป็นของกลุ่ม สมาชิกทุกคนจะได้คะแนนเท่ากัน ครูต้องมีวิธีการคัดเลือกสมาชิก ให้ทุกคนในกลุ่มมีโอกาสถูกคัดเลือกเท่า ๆ กัน ซึ่งอาจให้สมาชิกกำหนดหมายเลข เช่น ถ้ามี 4 คน ก็กำหนดเป็นหมายเลข 1 2 3 หรือ 4 แล้วจึงสุ่มเลือกด้วยการจับฉลาก จับได้หมายเลขใด สมาชิกหมายเลขนั้นเป็นตัวแทน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ NHT เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน โดยการแบ่งกลุ่มผู้เรียนแบบละความสามารถกลุ่มละ 4 คน กำหนดหมายเลขประจำตัวของสมาชิกให้ทุกคนในกลุ่ม และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ ผู้จัดการเรียนรู้อธิบายสาระความรู้แก่ผู้เรียน โดยการบรรยาย อภิปราย กรณีตัวอย่าง

ขั้นที่ 3 ขั้นศึกษากลุ่มย่อย ผู้จัดการเรียนรู้กำหนดปัญหาให้ผู้เรียนทุกกลุ่มร่วมปรึกษาหารือในกลุ่มของตนแสดงความคิดเห็น แล้วสรุปบันทึก เป็นคำตอบของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบย่อย ผู้จัดการเรียนรู้สุ่มหมายเลขผู้เรียนที่มีหมายเลขประจำตัวตรงตามที่ผู้จัดการเรียนรู้เรียก เพื่อเป็นตัวแทนของกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปทบทวน และยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ

เทคนิคดังกล่าวข้างต้นนี้ ส่วนมากจะใช้ตลอดคาบการเรียนหรือตลอดกิจกรรมการเรียนในแต่ละคาบ เรียกการเรียนแบบร่วมมือประเภทนี้ว่า การเรียนแบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (Formal Cooperative Learning) แต่ยังมีเทคนิคอื่น ๆ อีกจำนวนมากที่ไม่จำเป็นต้อง ใช้ตลอดกิจกรรมการเรียน

การสอนในแต่ละคาบ อาจใช้ในขั้นนำ สอดแทรกในขั้นสอนใด ๆ ก็ได้ หรือใช้ในขั้นสรุป หรือขั้นทบทวน หรือขั้นทดสอบวัดผล

Johnson and Johnson (2003) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะแข่งขันกัน ต่างคนต่างเรียนและร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการสัมพันธ์กัน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้ควรมีการประเมินทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยวิธีการที่หลากหลายและควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ Johnson and Johnson เสนอไว้ เป็นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ประกอบด้วย การจัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่จำเป็นไว้ให้พร้อมการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ ทั้งด้านวิชาการและด้านสังคม การจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ผู้สอนแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล แหล่งค้นคว้า และมอบหมายงานให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มได้รับงานเป็นชุด เพื่อฝึกความรับผิดชอบในการคิดตัดสินใจแบ่งปันงานให้สมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำงานงานตามที่ได้รับมอบหมาย และจะช่วยเหลือกันเพื่อให้งานนั้นสำเร็จ เสริมแรงและคอยสนับสนุนให้กำลังใจและพึ่งพาอาศัยกัน ผู้สอนสังเกตการณ์ทำงานของกลุ่ม และคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ความกระจ่างในกรณีที่ผู้เรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนหรือไม่ ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล และต่อจากนั้นเป็นการทดสอบ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปทบทวนและประเมินผลการทำงานกลุ่มครู และนักเรียนช่วยกันสรุปทบทวน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติมและช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

2.4.5 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรูแบบร่วมมือ

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2550) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ประกอบด้วย

1.1 แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ ทั้งด้านวิชาการและสังคม

1.2 จัดขนาดของกลุ่ม ซึ่งขนาดของกลุ่มจะมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการจัดขนาดต้องมีความเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้แบบต่าง ๆ กิจกรรม สื่อ และ เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

1.3 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มมีการจัดผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน เช่น เพศ ความสามารถ เป็นต้น อยู่ในกลุ่มเดียวกัน และควรมีการสับเปลี่ยนกลุ่มของผู้เรียนอยู่เสมอ

1.4 จัดชั้นเรียน ควรจัดสภาพชั้นเรียนให้ส่งผลต่อปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนมากที่สุด

1.5 จัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้ไว้ให้พร้อม

2. ชั้นเริ่มบทเรียน ประกอบด้วย

2.1 จัดกิจกรรม ที่สร้างความสัมพันธ์ทางบวก ตลอดจนตระหนักในการทำงานร่วมกัน

2.2 อธิบายภาระงาน ผู้สอนอธิบายภาระงานอย่างชัดเจน หากเชื่อมโยงกับความรู้อื่นจะเป็นสิ่งที่ดีมาก

2.3 สร้างและทำความเข้าใจในการประเมินความสำเร็จของงาน เช่น การกำหนดเกณฑ์และวิธีการตัดสินร่วมกัน เป็นต้น

2.4 เสริมสร้างความรับผิดชอบให้แก่สมาชิก โดยการกำหนดการตรวจสอบกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นระยะ

2.5 ร่วมกันกำหนดพฤติกรรมทางสังคมที่พึงปรารถนาเพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้แสดงพฤติกรรมเหล่านั้นออกมา

3. ขั้นตอนการการเรียนรู้

3.1 สังเกตพฤติกรรม ผู้สอนคอยสังเกตความก้าวหน้าของผู้เรียนและคอยกระตุ้นให้ความช่วยเหลือผู้เรียน

3.2 มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ พยายามค้นหาทักษะ และความสามารถของผู้เรียน และสอนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น

4. ขั้นตอนการประเมินกระบวนการทำงานและผลงาน

4.1 การประเมินผลงานด้านวิชาการ ได้แก่ ความก้าวหน้า ความสำเร็จ ในการเรียนรู้ อาจใช้วิธีการถามตอบ อภิปราย หรือทดสอบ เป็นต้น

4.2 การประเมินผลงานด้านสังคม เป็นการประเมินทักษะทางสังคมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติและมีความก้าวหน้า อาจใช้วิธีทดสอบเล่าประสบการณ์ หรืออภิปรายร่วมกัน เป็นต้น

อารมณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 122-123) กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมการ** ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน จัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละประมาณไม่เกิน 6 คน มีสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน ผู้สอนแนะนำวิธีการทำงานกลุ่ม และบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

2. **ขั้นสอน** ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน บอกปัญหาหรืองานที่ต้องการให้กลุ่มแก้ไขหรือ คติวิเคราะห์ หากคำตอบผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูล ค้นคว้า หรือให้ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์ ผู้สอนมอบหมายงานที่กลุ่มต้องทำให้ชัดเจน

3. **ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม** ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ ทุกคนร่วมรับผิดชอบ ร่วมคิด ร่วมแสดงความคิดเห็น การจัดกิจกรรมในขั้นนี้ ครูควรใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การเล่าเรื่องรอบวง มุมสนทนา คู่คิด คู่ตรวจสอบ ฯลฯ ผู้สอนสังเกตการณ์ทำงานของกลุ่ม คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้ความกระจ่าง ในกรณีที่ผู้เรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ

4. **ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ** ขั้นนี้ผู้เรียนจะรายงานผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนและเพื่อนกลุ่มอื่นอาจซักถามเพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจน เพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล

5. **ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม** ขั้นนี้ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกัน สรุปบทเรียน ผู้สอนควรช่วยเสริมเพิ่มเติมความรู้ ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มทั้งส่วนที่เด่นและส่วนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

Johnson and Johnson (2003, p. 30) ได้เสนอขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. **ขั้นเตรียม** ประกอบด้วยครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำเกี่ยวกับบทบาทของนักเรียน การแบ่งกลุ่มการเรียนรู้ แจกวัสดุประสงค์ของการเรียนในแต่ละบทเรียน แต่ละคาบ และฝึกฝนทักษะ พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

2. **ขั้นสอน** ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ประกอบด้วย การเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายงานให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มได้รับงานเป็นชุด เพื่อฝึก ความรับผิดชอบในการคิดตัดสินใจแบ่งปันงานให้สมาชิกในกลุ่ม

3. **ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม** นักเรียนแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ตามที่ได้รับมอบหมาย และจะช่วยเหลือกันเพื่อให้งานนั้นสำเร็จ เป็นการเสริมแรงและสนับสนุนกัน ให้กำลังใจกัน และพึ่งพาอาศัยกัน

4. **ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ** เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ ครบถ้วนหรือไม่ ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล และต่อจากนั้น เป็นการทดสอบ

5. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่มครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่รู้ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติมและช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

สรุปได้ว่า ขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นขั้นตอนการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียนอย่างแท้จริง เน้นการแบ่งนักเรียนเป็นทีมเล็ก ๆ ทำกิจกรรมร่วมกัน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจจะนำมาแก้ปัญหา คือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของ (Johnson and Johnson, 2003) โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมประกอบด้วยครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำเกี่ยวกับบทบาทของนักเรียน การแบ่งกลุ่มการเรียนรู้ แจกวัสดุประสงค์ของการเรียนในแต่ละบทเรียน แต่ละคาบ และฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นที่ 2 ขั้นสอนครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ประกอบด้วยการเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายงานให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มได้รับงานเป็นชุด เพื่อฝึกความรับผิดชอบในการคิดตัดสินใจ แบ่งปันงานให้สมาชิกในกลุ่ม ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำกิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย และจะช่วยเหลือกันเพื่อให้งานนั้นสำเร็จ เป็นการเสริมแรงและสนับสนุนกัน ให้กำลังใจกัน และพึ่งพาอาศัยกัน ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนหรือไม่ ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล และต่อจากนั้นเป็นการทดสอบและ ขั้นที่ 5 ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่มครู และนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่รู้ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติมและช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

2.5 สื่อสังคม

2.5.1 ความหมายของสื่อสังคม

ธฤตวัน ไชยวสุ (2553) กล่าวว่า สังคมออนไลน์ คือ การติดต่อสื่อสารโดยใช้สื่อทั้งภาพ เสียง ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ นำมาแบ่งปันภายในกลุ่มสังคมออนไลน์

บัญญัติ พูลสวัสดิ์ (2554) กล่าวว่า สังคมออนไลน์ คือ ผลผลิตจากการใช้งานแอปพลิเคชัน บนอินเทอร์เน็ต โดยคนในสังคมที่สร้างขึ้นจากไอเดียและเทคโนโลยีบนพื้นฐานของ Web 2.0 ซึ่งทำให้เกิดการสร้างและแลกเปลี่ยนเนื้อหาจากผู้ใช้ด้วยกันเอง

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2556) ได้นิยามเกี่ยวกับสื่อสังคม (Social Media) ว่าเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของ ผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคม มักจะประกอบไปด้วย การแชท การส่งข้อความ อีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก

Kaplan and Haenlein (2010) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า เป็นการสื่อสารในสังคมออนไลน์ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการมีปฏิสัมพันธ์กันในสังคมผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต โดยมีการส่งข้อมูลข่าวสารแบบ One to Many ไปสู่การส่งผ่านข้อมูลภายในกลุ่มสังคมแบบ Many to Many โดยการสื่อสารประเภทนี้จะช่วยให้ผู้ใช้นั้นสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเท่าเทียมกัน

Boswell (2013) ให้ความหมายของสังคมออนไลน์ไว้ว่า เป็นสื่อก่อให้เกิดสังคมขึ้นบนโลกออนไลน์ โดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาช่วยในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลภายในสังคม สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือสื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ในการสร้างสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการเข้าสู่สังคมโดยไม่มีข้อจำกัด มีการใช้เบรดาเซอร์ในการจัดการบทเรียน นำเสนอข้อมูล การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ระหว่างผู้ใช้ด้วยกันเองของกลุ่มคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกันหรือมีกิจกรรมร่วมกัน

2.5.2 ขอบข่ายของสื่อสังคม

Kommers (2011) ได้กล่าวถึง ขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้อย่าง น่าสนใจดังนี้

1. เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบัน ได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่นและการสร้างเครือข่ายด้าน อาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 ในปัจจุบัน

2. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่ารวดเร็วกว่าและสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคมไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพหรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่ว ๆ ไปที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิทกลุ่มเพื่อนบ้านคณะทำงานหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน โรงเรียนก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3. เป็นสื่อการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่าง ๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรมวิถีชีวิต คุณธรรม จริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความ เข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดกับผู้เรียนซึ่งสื่อ Social Media จะ ช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้ หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้วอาจ กล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้น ที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง

การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพวิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านทางเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบัน จนกลายเป็นการสร้างสังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการรุดหน้ามาตั้งแต่ปี.ศ. 1990 เป็นต้น มาจนถึงปัจจุบัน

2.5.2 ประเภทของสื่อสังคม

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2552) สำหรับการแบ่งประเภทสื่อสังคมออนไลน์นั้น ในความเป็นจริงแล้วยากที่จะแยกประเภทของเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน เพราะแต่ละเว็บไซต์ต่างก็คิดค้นพัฒนาเพื่อเอาใจผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้งและยังมีฟังก์ชันการทำงานมากมาย แต่อาจจะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไป เพื่อเป็นจุดขายให้กับเว็บไซต์

1. ประเภท Publishing เป็น Blog และเว็บประเภทเนื้อหา (Content) เช่น Blogger, Wordpress, Bloggang, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละเว็บบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่าง ๆ ตามความสนใจ เช่น Oknation.net เป็น Blog ที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วยการเขียน Blog นำเสนอข่าวต่าง ๆ Blognone.com นำเสนอข่าวแหวดววงไอที Keng.com เป็น Blog สำหรับผู้ที่ สนใจการตลาด Gotoknow.org เป็น Blog ที่รวบรวมความรู้แขนงต่าง ๆ Paecret.net เป็น Blog แนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น

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

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

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

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

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

7. ประเภท Data/Knowledge แหล่งข้อมูลความรู้ เช่น Wkipedia, Answers, Zickr, Tag.in.th, Delicious, Digs, Bittorrent, Google Earth เป็นต้น

ภิเชก ชัยนิรันดร์ (2553) ได้แบ่งประเภทของ Social Media ออกเป็น 5 ประเภทในแง่มุมมองทางการตลาดตามรูปแบบของเว็บไซต์ ดังนี้

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

2. Twitter และ Microblog อื่น ๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของการ Post แต่ละครั้งไว้ที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มเดิมทีผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้เขียนเรื่องราวว่า คุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing) แต่กิจกรรมต่าง ๆ กลับนำไปใช้ในทางธุรกิจไม่ว่าจะเป็นการสร้าง การบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้าง Brand หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ทั้งนี้เรายังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์บทความใหม่ ๆ บน Blog ของเราได้ด้วย Twitter นั้นเป็นที่นิยมขึ้นมากอย่างรวดเร็วจนทำให้เว็บไซต์ประเภท Social Network ต่าง ๆ เพิ่ม Feature ที่ให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่นั้น ก็คือการนำ Microblog เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งด้วยนั่นเอง

3. Social Networking เป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อน ๆ จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนของตนเองขึ้นในส่วนของ Profile ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Networking ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือ ในส่วนของ Inite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย เว็บไซต์ที่มีลักษณะของ Social Networking มีมากมาย แต่อาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรกจะสนใจในการสร้างเครือข่ายระหว่างเพื่อน ๆ หรือครอบครัว เช่น Facebook, Hi5 หรือ Myspace และอีกประเภท คือ สนใจในการสร้างเครือข่ายในเชิงธุรกิจที่เปิดให้ใส่ Resume และข้อมูลเชิงอาชีพต่าง ๆ เช่น Linkedin หรือ PlaxO เป็นต้น

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้เราสามารถ Upload รูปหรือวิดีโอ เพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อน ๆ หรือแม้กระทั่งเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณะบนเว็บไซต์ปัจจุบัน ไม่จำเป็นจะต้องทุ่มทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูงเราอาจจะใช้กล้องดิจิทัลราคาถูก ๆ ถ่ายทอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ จากนั้นนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Media Sharing อย่าง Youtube หากความคิดของเราเป็นที่ชื่นชอบก็ทำให้เกิดการบอกต่ออย่างแพร่หลาย หรือกรณีหากกิจการที่ขายสินค้าที่เน้นดีไซน์ที่สวยงามก็อาจจะถ่ายรูปแล้วนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์อย่าง Flickr เพื่อให้ลูกค้าได้ชมหรืออาจจะใช้เป็นเครื่องมือในการนำชมโรงงานหรือบรรยากาศในการทำงานของกิจการ เป็นต้น หรืออย่างกรณีของ (Multiply) ที่คนไทยนิยมนำรูปภาพที่ตนเองถ่ายมาแสดงเมื่อเหมือนเป็นแกลลอรี ส่วนตัวทำให้ผู้ว่าจ้างได้เห็นเมื่อก่อนที่จะทำการจ้าง

5. Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาใด ในอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้เป็นเสมือนมหาชน ช่วยกลั่นกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดนั้นเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้น เป็นการที่เปิดโอกาสให้คุณสามารถทำการ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับ คอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์และเนื้อหาในส่วนที่เราทำ Bookmark ใว้ นี้ สามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วยนักการตลาดจะใช้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อและสร้างจำนวนคนเข้ามายังที่เว็บไซต์หรือ Campaign การตลาดที่ต้องการ

6. Online Forums ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุดเป็นเสมือนสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมือง กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุนและอื่น ๆ อีกมากมาย ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูล ข่าวสาร ตลอดจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่าง ๆ นักการตลาดควรสนใจเนื้อหาที่พูดคุยใน Forums เหล่านี้เพราะบางครั้งอาจจะเป็นคำวิจารณ์เกี่ยวกับตัวสินค้าและบริการของเรา ซึ่งเราเอง สามารถเข้าไปทำความเข้าใจ แก้ไขปัญหาตลอดจนถึงใช้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เว็บไซต์ ประเภท Forums อาจจะเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะหรืออาจจะเป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ

บัญญัติ พูลสวัสดิ์ (2554, น. 25) แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. ความร่วมมือระหว่างภาคี (Collaborative Project) คือ การกระตุ้นให้เกิดการร่วมกัน สร้างเนื้อหาโดยผู้ใช้หลาย ๆ คนยกตัวอย่างเช่น Wikipedia และ Social Bookmark ต่าง ๆ
2. บล็อก (Blog) คือ พื้นที่ส่วนบุคคลให้เจ้าของของแสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ส่วนมาก มักจะเรียงตามลำดับเวลาจากล่าสุดย้อนกลับไปที่ ซึ่งมีอยู่หลายระดับมีทั้งติดตั้งเองบนเซิร์ฟเวอร์หรือใช้บริการบนเว็บของผู้ให้บริการ

3. ศูนย์รวมของข้อมูล (Content Community) มีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหา ระหว่างผู้ใช้ซึ่งอาจทำได้หลายรูปแบบ เช่น วิดีโอในยูทูป หรือไฟล์การนำเสนอ Slide-share

4. เว็บไซต์ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ (Social Networking Site หรือ SNS) เป็นการเชิญให้ผู้ใช้เข้ามาร่วมกันผ่านการสร้างข้อมูลส่วนตัวและอาจจะมีการตั้งสถานะของแต่ละบุคคล รวมไปถึง การโพสต์หรือส่งต่อข้อความ รูปภาพ และวิดีโอ

5. โลกของเกมเสมือนหรือเกม 3 มิติ (Virtual Game World) ที่ผู้ใช้เปิดเผยตัวตน ของตนเอง ในรูปแบบที่เรียกว่า Avatar ที่สามารถเลือกรูปร่าง ท่าทาง บุคลิกการแสดงออกได้

2.5.3 ประโยชน์ของสื่อสังคม

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดียเป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึง ประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

2.5.3.1 เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมายสนองต่อความต้องการ ของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้ถึงรูปแบบและ ระดับในการ สร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพโดยใช้ กระบวนการสื่อสารจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์

2.5.3.2 เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมดั่งนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะ ทางสังคมและทัศนคติการยอมรับดั่งนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสม ต่อการเสริมสร้างโอกาสและ ความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

2.5.3.3 เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่ม ด้วยกัน ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์จะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้าง ช่องทาง การเรียนรู้จากสื่อสังคมดั่งกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

2.5.3.4 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณสื่อจะเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิด วิเคราะห์และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Focco (2013) ได้สรุปประโยชน์ของการนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสาร คือ สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีแหล่งข้อมูล และ แอปพลิเคชันมากมายที่ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เน้นใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร

2. สามารถรับ-ส่ง ข้อมูลแบบทันที (Real Time) เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่อาศัยความสามารถของอินเทอร์เน็ตทำให้สามารถรับ-ส่ง ข้อมูลได้อย่างทันที และรวดเร็วภายในไม่กี่วินาที
 3. เพื่อสร้างแรงจูงใจ ผู้สอนสามารถนำเสนอความก้าวหน้า ความสำเร็จต่าง ๆ ของผู้เรียนให้กับสังคมออนไลน์ได้รับรู้ เกิดแรงจูงใจจากการที่ได้เห็นผลงานหรือความสำเร็จของผู้อื่น
 4. การติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ
 5. ลดภาระงานของผู้สอน ด้วยคุณสมบัติที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถปรึกษาปัญหา สอบถามผู้สอนได้โดยไม่จำเป็นต้องเจอหน้ากัน ทำให้ผู้สอนมีเวลาในการเตรียมตัวในการสอนมากขึ้น
- การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ คือ Edmodo Scretive เพื่อนำให้นักเรียนรวมตัวกัน โหลดใบความรู้ พุดคุยแบ่งปันความรู้ เล่นเกมแข่งขัน และประกาศผลการแข่งขัน

2.6 ความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 775) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

สายจิตตร จอดนอก (2546, น. 14) ได้สรุปว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ แต่ถ้าเมื่อใดที่สิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการหรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้ก็จะเกิดความรู้สึกแต่ทางบวกแต่ในทางตรงกันข้ามถ้าสิ่งใดสร้างความรู้สึกผิดหวังไม่บรรลุจุดมุ่งหมาย ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบเป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ

อรรถพร ผดุงศักดิ์ชุก (2547, น. 29) ได้สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติหรือระดับความพึงพอใจของบุคคลต่อกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับระดับของความพึงพอใจจะเกิดขึ้น เมื่อกิจกรรมนั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้นได้ จากความหมายความพึงพอใจที่กล่าวไว้ พอสรุปได้ว่าความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งในที่นี้สามารถวัดได้โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นแบบวัดตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

จรรยา ชุมมุง (2551, น. 51) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ ในทางบวกและเป็นความรู้สึกที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อเวลาหรือสถานการณ์เปลี่ยนไปดังนั้น

ความพึงพอใจในการเรียน หมายถึง ความรู้สึกพอใจที่มีต่อการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนจนบรรลุผลหรือเป้าหมายในการเรียนรู้

จากความหมายที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า “ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกความรูสึกชอบ ความรู้สึกพอใจความรู้สึกที่ยินดีที่ผลการปฏิบัติจริงได้เป็นไปตามที่บุคคลคาดหวังไว้

2.6.2 การวัดความพึงพอใจ

บังอร ผงผ่าน (2538, น. 27) ได้กล่าวถึง การวัดระดับความพึงพอใจอย่างกว้างขวางดังต่อไปนี้

1. การวัดความพึงพอใจด้านความรู้สึก เป็นลักษณะทางความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคล องค์ประกอบทางความรู้สึกแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ความรู้สึกทางบวก ได้แก่ ชอบพอใจ และความรู้สึกทางลบ ได้แก่ ไม่ชอบ ไม่พอใจ กลัว รังเกียจ

2. การวัดความพึงพอใจด้านความคิด เป็นการที่สมองของบุคคลรับรู้และวินิจฉัยข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับ เกิดเป็นความรู้ความคิดเกี่ยวข้องกับการพิจารณา ที่มาของทัศนคติออกมาว่า ถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี

3. การวัดความพึงพอใจด้านพฤติกรรม เป็นความพร้อมที่จะกระทำหรือพร้อมที่จะตอบสนองที่มาจากทัศนคติจึงกล่าวได้ว่า ความพึงพอใจเป็นองค์ประกอบของความรู้สึกของความพึงพอใจ ซึ่งไม่จำเป็นต้องแสดงหรืออธิบายเชิงเหตุผลเสมอไป

มนต์ชัย เทียนทอง (2548, น. 318) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจหรือความพอใจ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมใช้ในการประเมินผลด้านคุณภาพในลักษณะภาพรวมของบทเรียนที่ไม่ซับซ้อน ซึ่งเป็นการสอบถามความรู้สึก หรือความชอบเกี่ยวกับบทเรียนที่พัฒนาขึ้น ซึ่งไม่มีเกณฑ์พิจารณาว่า ควรสอบถามในประเด็นใดหรือมีกรอบของประเด็นคำถามอย่างไร เนื่องจากเป็นการสอบถามในภาพรวม อย่างไรก็ตามแนวทางที่ใช้ในการกำหนดประเด็นคำถามที่นิยมใช้ มีอยู่ 2 แนวทาง ดังนี้

1. แนวทางการประเมินภาพรวมทั่ว ๆ ไป เช่น สอบถามเกี่ยวกับส่วนนำเข้าส่วนประมวลผล และส่วนที่แสดงผล โดยพิจารณารายละเอียดแต่ละส่วน ๆ ว่ามีข้อคำถามใดบ้าง ที่จะสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้บทเรียน กล่าวได้ว่าแนวทางนี้เป็นแนวทางที่มีการใช้ประเมินความพึงพอใจมากที่สุด

2. แนวทางการใช้ทฤษฎีประเมินผล เช่น อาจประยุกต์ใช้ CIPP Model หรือ Alkin Model เป็นต้น โดยสามารถนำทฤษฎีประเมินผลที่มีอยู่มากำหนดกรอบในการประเมิน ความพึงพอใจของผู้เรียนเกี่ยวกับสาระ (Context) ส่วนนำเข้า (Input) ส่วนประมวลผล (Process) และผลผลิต (Product) เป็นต้น

จึงสรุปความพึงพอใจเป็นปฏิกริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงออกมา ในลักษณะผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกถึงทิศทางการประเมินว่าเป็นไปใน ลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกริยา คือเฉยเฉยต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

รามนรี ภูศิบุตร (2553) การพัฒนาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษาด้วยวิธีการ เรียนรู้แบบร่วมมือ ในวิชาหลักสถิติผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินความคิดเห็นด้านกระบวนการ เรียนรู้ ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.56 ความคิดเห็นด้านความรับผิดชอบ ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.98 ความคิดเห็นด้านการมีวินัยในตนเอง ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.98 ความคิดเห็นด้านการเสียสละช่วยเหลือ เพื่อน ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.18 และความคิดเห็นด้านการมุ่งมั่น พัฒนา ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.95

ชัยเดช บุญสอน (2554) ทำการศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วย กรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของกระบวนการ เรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การแก้ปัญหา การควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่ากระบวนการเรียน โดยรวม มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นผลมาจากมีการจัดเนื้อหาได้สอดคล้องกับ สภาพแวดล้อมและวัยของผู้เรียน

ปริญดา เลิศศรีมงคล (2554) ทำการศึกษาผลของโปรแกรมฝึกการกำกับอารมณ์ที่มี ทักษะการทำงานเป็นทีม ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังจากได้รับการฝึกด้วยโปรแกรมการกำกับอารมณ์ ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ของกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) หลังจากได้รับการฝึกด้วยโปรแกรมการกำกับอารมณ์ ค่าเฉลี่ยของ คะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปราณี รัตนชูศรี (2556) เสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม โดยวิธีการสอนแบบการ ปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด ผลการวิจัย พบว่า 1) จากแบบสอบถามความคิดเห็นในการทำงานกลุ่ม นักเรียนส่วนใหญ่ชอบทำงานเป็นรายบุคคล คิดเป็นร้อยละ 78.57 รองลงมาคือ เป็นคู่ คิดเป็นร้อยละ 14.29 และรายกลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 7.14 ตามลำดับ 2) ระดับทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนส่วนใหญ่โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.35 โดยประเด็นการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การแบ่งงานกันทำค่าเฉลี่ย 4.85 รองลงมาคือการทำงานร่วมกัน ระดมความคิด ค่าเฉลี่ย 4.57 และความพร้อมภายในกลุ่ม ค่าเฉลี่ย 4.21 ตามลำดับ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนกลุ่มทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็นสูงขึ้น

ปริญญา อ้นภักดี (2557) การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ วิชา IPST-MicroBOX ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมแพศึกษา โดยวิธีการวิจัยเชิง Classroom Action Research ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เมกุยแกนส์เท่ากับ 1.02 กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงขึ้นตามลำดับ วงรอบปฏิบัติการที่ 1 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 49.58 วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 60.97 และวงรอบปฏิบัติการที่ 3 มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.86 3) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 5) ทักษะการทำงานเป็นทีมมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.472

สุพัตรา โคตะวงศ์ (2559) การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมแพศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เมกุยแกนส์ ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงขึ้นตามลำดับ วงรอบที่ 1 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.67 วงรอบที่ 2 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 63.33 และวงรอบที่ 3 มีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 80.33 ผู้เรียนมีผลการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการทำงานเป็นทีมมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สมชาย วงศา (2559) การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเว็บสนับสนุนสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลทักษะการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเว็บสนับสนุนสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลดังนี้ วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง วงจรปฏิบัติการที่ 2 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี วงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี และวงจรปฏิบัติการที่ 4 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก 2) ค่าดัชนีประสิทธิผล ของบทเรียนบนเว็บด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน

กลับด้านร่วมกับเว็บสนับสนุน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.77 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเว็บสนับสนุนสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเว็บสนับสนุนสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ประภาภรณ์ พลเยี่ยม (2560) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับสื่อสังคม ออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 5 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 เครื่องมือที่ใช้ คือ 1) แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน และ 3) แบบวัดความพึงพอใจผู้เรียน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และ ค่าทดสอบ Paired t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 มีคุณภาพระดับมาก ($\bar{X} = 2.49$, S.D. = 0.22) 2) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ซึ่งมีคุณภาพ ระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.14)

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Luu (2010) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการทดลองจัดกิจกรรมการสอดแทรก การเรียนแบบร่วมมือ ในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษาเวียดนาม ปีที่ 1 ในวิชาการอ่าน ภาษาอังกฤษ คำนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม คู่ และ ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการอ่าน เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคัมแบบการเรียน ที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่าจำนวนนักศึกษาในกลุ่มทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและจำนวนชิ้นงานไม่ได้คุณภาพน้อยกว่ากลุ่มควบคุม

Grant-Valone (2011) ได้ทำการศึกษาประสบการณ์การทำงานกลุ่มภายใน ห้องเรียน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือและการจัดทีมโดยศึกษาเน้นที่การจัดกิจกรรม สัมพันธภาพ ภายในกลุ่มและความรับผิดชอบของสมาชิกกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน รายงานผลของการจัด ประสบการณ์แบบกลุ่มว่า พวกเขาได้รับการสนับสนุนในการทำงาน มากกว่าการเรียนปกติแบบเดิม ในปลายภาคเรียน นักเรียนหลายคนได้รายงานผลว่า ความสามารถในการทำงานในด้านการสื่อสาร มิตรภาพ และความรับผิดชอบในทีม ประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้เกิดความพึงพอใจในผลงาน

Hug and Hin-Te (2013) ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของทีมงาน วิธีการดำเนินการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์คำถามปลายเปิด ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความสุข กับการร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่มและมีความไว้วางใจกับสมาชิกที่มีผลต่อการเพิ่ม ประสิทธิภาพในการทำงานและ พฤติกรรมที่เป็นปัจจัยลบต่อการทำงานเป็นทีม ได้แก่ พฤติกรรมของสมาชิกที่ขาดการติดต่อสื่อสาร ขาดความรับผิดชอบ ความมุ่งมั่นที่มีต่องานและ การทำงานร่วมกัน

Patnerwary and Rasian (2014) ได้ศึกษาเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการ จัดการ เรียนรู้แบบทีม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อ เสริมสร้างการเรียนการสอนและการเรียนรู้ตามสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นทีม ผลจากการวิจัย พบว่า การใช้ สื่อสังคมออนไลน์ สร้างการเรียนรู้ ประสบการณ์การเรียนรู้ และความสามัคคีในทีมเพิ่ม มากขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มที่สมาชิกในกลุ่มมีบทบาทในการทำงาน ช่วยทำให้เกิด ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนและผลงานมีพัฒนาการ ทางด้านสังคม มากขึ้นและการใช้สื่อออนไลน์ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดความ เข้าใจในการเรียน และพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพตามความแตกต่างในการ เรียนรู้ของแต่ละบุคคล ซึ่งการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัด กิจกรรมการเรียนรู้และการทำงาน วิจัยต่อไป

2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

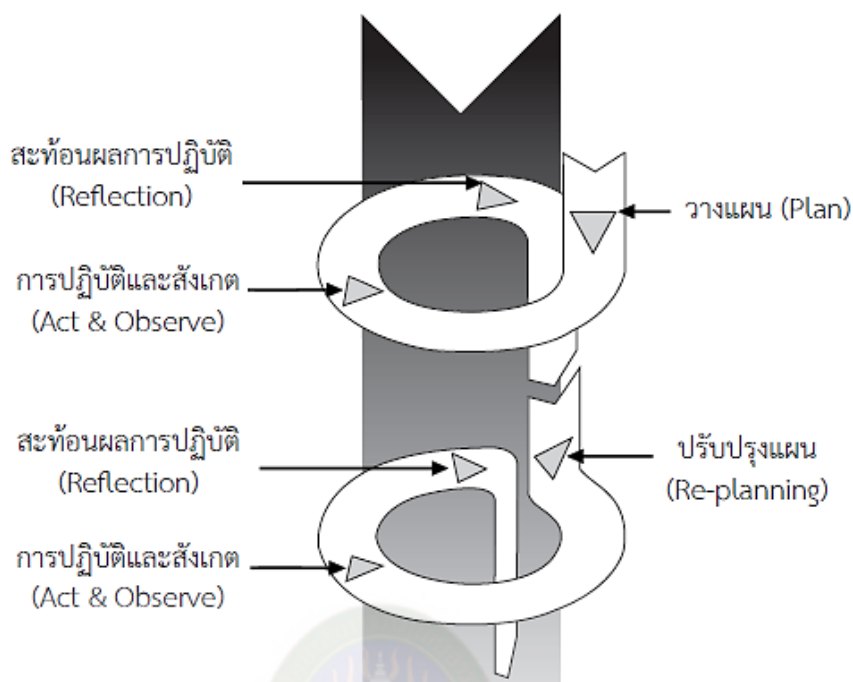
3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นห้องที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ปฏิบัติการสอน

3.2 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามหลักการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (อ้างถึงใน ยาใจ พงษ์บริบูรณ์, 2537, น. 4) เป็นวิธีการดำเนินการตามวงจรการปฏิบัติ (Action Research Spiral) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan)
- ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (Action)
- ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)
- ขั้นที่ 4 ขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)



ภาพที่ 3.1 รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้จำแนกตามลักษณะการใช้งานเป็น 3 ประเภท ดังนี้

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ

แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ วิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลปฏิบัติการ

3.3.2.1 แบบบันทึกภาคสนามของผู้สอน

3.3.2.2 แบบบันทึกอนุทินของผู้เรียน

3.3.3 เครื่องมือที่ใช้รายงานผลปฏิบัติการ

3.3.3.1 แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3.3.3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์

3.4.1.1 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาวิชา มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาร การเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์

3.4.1.2 ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน เป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งมีขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ประกอบด้วยการจัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่จำเป็นไว้ ให้พร้อม การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ ทั้งด้านวิชาการและด้านสังคม การจัดกลุ่ม ผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยผู้สอนแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แนะนำเนื้อหา แนะนำ แหล่งข้อมูล แหล่งค้นคว้า และมอบหมายงานให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มได้รับงานเป็นชุด เพื่อฝึกความ รับผิดชอบในการคิดตัดสินใจแบ่งปันงานให้สมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำ กิจกรรมกลุ่ม ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และจะช่วยเหลือกันเพื่อให้งานนั้นสำเร็จ เสริมแรง และคอยสนับสนุนกัน ให้กำลังใจและพึ่งพาอาศัยกันผู้สอนสังเกตการณ์ทำงานของกลุ่ม และคอยเป็น ผู้อำนวยความสะดวก ให้ความกระจ่างในกรณีที่ผู้เรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนหรือไม่ ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล และต่อจากนั้นเป็นการทดสอบ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครู และนักเรียน ช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติมและช่วยกันประเมินผลการ ทำงานกลุ่มหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

ตารางที่ 3.1

ออกแบบแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ	บทบาทผู้สอน	กิจกรรมผู้เรียน	เครื่องมือที่ใช้
ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหา สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้และรายชื่อสมาชิกในแต่ละทีม 2. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ 3. ผู้สอนชี้แจงการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อตกลงในการทำกิจกรรม และบทบาทของสมาชิก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สมาชิกเข้าร่วมทีมตามที่ครูได้จัดไว้ 2. สมาชิกในทีมร่วมกันตั้งชื่อทีมของตน 3. ตัวแทนของแต่ละทีมมารับป้ายแสดงบทบาทหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคน 	Edmodo เป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้และดาวนโหลดเอกสาร
ขั้นที่ 2 ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนเกริ่นนำเรื่องที่จะทำการสอนโดยใช้คำถามกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ของตนเอง 2. ผู้สอนสอนเนื้อหาและทำการสาธิต 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนร่วมอภิปรายประเด็นคำถามร่วมกับครูผู้สอน 2. ผู้เรียนเรียนเนื้อหาประกอบการบรรยายผ่านสื่อสังคมและทดลองปฏิบัติโดยมีครูเป็นผู้คอยชี้แนะ 	Edmodo
ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนสร้างช่องทางการสนทนาของผู้เรียน 2. ผู้สอนให้แต่ละทีมแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 เป็นผู้นำกลุ่ม คอยสังเกตการณ์และให้กำลังใจ 2.2 เป็นผู้สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบ 2.3 เป็นผู้พิมพ์หรือเขียนคำตอบ 2.4 เป็นผู้ตรวจสอบ 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกัน 4. ผู้สอนสังเกตการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สมาชิกในแต่ละทีมเข้าร่วมช่องทางการสนทนา 2. ผู้เรียนแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม 3. สมาชิกแต่ละทีมลงมือปฏิบัติงานตามหน้าที่ของตนตามที่ได้รับมอบหมาย 4. สมาชิกในทีมหมุนเวียนสลับผลัดเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ 5. ให้แต่ละทีมแจ้งในช่องทางการสนทนาว่าทีมของตนทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว 	1. Edmodo 2. เว็บไซต์อื่น ในการสืบค้นข้อมูล

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ	บทบาทผู้สอน	กิจกรรมผู้เรียน	เครื่องมือที่ใช้
ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ	<ol style="list-style-type: none"> ผู้สอนให้เวลาผู้เรียนในการตรวจสอบใบงาน ผู้สอนจัดโต๊ะคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ นักเรียนทำการทดสอบบนสื่อสังคม ผู้สอนทำการเฉลย และกล่าวคำชมเชยให้กำลังใจ 	<ol style="list-style-type: none"> ผู้เรียนร่วมกันตรวจสอบใบงานก่อนทำการส่ง ผู้เรียนทุกคนทำการทดสอบผ่านสื่อสังคม 	Edmodo ใช้ในการทำแบบทดสอบ
ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม	<ol style="list-style-type: none"> ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากบทเรียน และหากใครมีข้อสงสัย ผู้สอนจะอธิบายเพิ่มเติม ผู้สอนให้ผู้เรียนทำการประเมินตนเองและการประเมินกลุ่มและบันทึกอนุทินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนทำการตีตประกาศผลคะแนนของกลุ่มบนสื่อสังคม 	<ol style="list-style-type: none"> ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากบทเรียน ผู้เรียนทำการประเมินตนเองและการประเมินกลุ่มและบันทึกอนุทินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 	Edmodo ใช้ในการประกาศผลคะแนน

3.4.1.3 จัดทำแผนการเรียนรู้ ใช้เวลาสอนแผนละ 2 ชั่วโมง ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.2

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	หน่วยที่	เรื่อง	จำนวน (ชั่วโมง)
1	2	เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2	2
2	2	ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch 2	2
3	2	โปรเจกต์แรกของฉัน	2
รวม			6

3.4.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้ร่วมวิจัยเพื่อพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ร่วมวิจัย

3.4.1.5 เสนอแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ (ดังรายชื่อแสดงในภาคผนวก ง) เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลและ ประเมินผลในแต่ละแผนการเรียนรู้ และให้ข้อเสนอแนะจากนั้นนำมาหาค่าความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของประเด็นที่จะประเมินและเกณฑ์การประเมิน ได้ค่าเฉลี่ย 4.44 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 สามารถนำมาใช้ประเมินได้ (ดังภาคผนวก ข)

3.4.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพิจารณา มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง เหมาะสม

3.4.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย คือ นักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 32 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบรบือ

3.4.2 แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน

เป็นแบบบันทึกที่จะให้นักเรียนได้ทำการบันทึกหลังจากจัดการเรียนสอนในแต่ละครั้ง เพื่อเป็น ข้อมูลในการสะท้อนผลการปฏิบัติเมื่อสิ้นสุดแต่ละวงรอบการปฏิบัติ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการสร้าง ดังนี้

3.4.2.1 ศึกษาลักษณะการสร้างอนุทิน

3.4.2.2 กำหนดประเด็นในการเขียนอนุทินสะท้อนความคิดของนักเรียน ซึ่งเป็นประเด็น คำถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสังคมสนับสนุนดังนี้

- 1) จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนประสบปัญหาหรือไม่อย่างไร
- 2) นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทีมของตนอย่างไรบ้าง
- 3) กิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดในการเรียนการสอนในครั้งนี้ เพราะเหตุใด
- 4) ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการทำงานของทีม เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียน

การสอน

5) นักเรียนคิดว่าควรปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้อย่างไร

6) ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

3.4.2.3 สร้างแบบบันทึกอนุทินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ (ดังรายชื่อแสดงในภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงและความครอบคลุมของกรอบแนวคิดในการเขียนสะท้อน โดยเลือกค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป เป็นข้อที่ใช้ได้ค่าเฉลี่ยรายข้อระหว่าง 0.33 – 1.00 (ดังภาคผนวก ง)

3.4.2.4 นำแบบบันทึกอนุทินของนักเรียนที่ได้รับการพิจารณา มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง เหมาะสม

3.4.2.5 นำแบบบันทึกอนุทินของนักเรียนไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.4.3 แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน

เป็นแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้

3.4.3.1 ศึกษาวิธีการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมร่วมกับการเรียนจากทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน

3.4.3.2 กำหนดขอบเขตของการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการเรียนในชั้นเรียนของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยปรับปรุงจากปริณดา เลิศศรีมงคล (2554) โดยมีขอบเขตการประเมิน 4 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านบทบาทหน้าที่ในการทำงาน
- 2) ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน
- 3) ด้านการรับฟังความคิดเห็น
- 4) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม

แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมนี้จะครอบคลุมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่แสดงออกของสมาชิกในทีม คือ ด้านบทบาทหน้าที่ในการทำงาน ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน ด้านการรับฟังความคิดเห็น และด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม มีลักษณะการประเมินแบบ 4 ระดับ จำนวน 12 ข้อ โดยจะเป็นข้อประเมินการทำงานร่วมกันเป็นทีมในแต่ละด้านของผู้เรียน ดังที่แสดงในตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3

แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน

ทักษะการทำงานเป็นทีม	พฤติกรรมที่แสดงออกของสมาชิกในทีม
1. ด้านบทบาทหน้าที่ในการทำงาน	1. มีการแบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน 2. รู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง 3. มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย
2. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน	4. มีการกำหนดเป้าหมายและร่วมกันวางแผนการทำงาน 5. มีการประสานงานช่วยเหลือกันในทีม

(ต่อ)

ตารางที่ 3.3

ทักษะการทำงานเป็นทีม	พฤติกรรมที่แสดงออกของสมาชิกในทีม
3. ด้านการรับฟังความคิดเห็น	6. มีการให้ความร่วมมือกับทีมอย่างเต็มที่ 7. มีความเป็นประชาธิปไตยในการทำงาน 8. มีการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกัน 9. มีการยอมรับคำติชมและปรับตัวมากขึ้น
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม	10. มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พุดคุยกันในทีม 11. มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อความสัมพันธ์ที่ดี 12. มีการกล่าวคำชมเชยต่อเพื่อนสมาชิกในทีม

3.4.3.3 สร้างแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน มีลักษณะการสอบถามตามความถี่ของการแสดงออกของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยใช้เกณฑ์ในการวัดระดับดังนี้

- ระดับคะแนน 3 หมายถึง ผู้เรียนหรือทีมของผู้เรียน ปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ
 ระดับคะแนน 2 หมายถึง ผู้เรียนหรือทีมของผู้เรียน ปฏิบัติบางครั้ง
 ระดับคะแนน 1 หมายถึง ผู้เรียนหรือทีมของผู้เรียน ปฏิบัติบ้างนานๆครั้ง
 ระดับคะแนน 0 หมายถึง ผู้เรียนหรือทีมของผู้เรียน ไม่เคยปฏิบัติ

สม่ำเสมอ หมายถึง ผู้เรียนมีการปฏิบัติหรือแสดงออกต่อเนื่องกันทั้งในชั่วโมงเรียน หรือมีการปฏิบัติอย่างน้อย 5 ครั้งขึ้นไป

บางครั้ง หมายถึง ผู้เรียนมีการปฏิบัติหรือแสดงออกเป็นบางครั้ง หรือมีการปฏิบัติ 3-4 ครั้ง

นาน ๆ ครั้ง หมายถึง ผู้เรียนมีการปฏิบัติหรือแสดงออกน้อยครั้ง หรือมีการปฏิบัติ 1-2 ครั้ง

ไม่เคยแสดงพฤติกรรม หมายถึง ผู้เรียนไม่เคยมีการปฏิบัติหรือแสดงออกเลย

3.4.3.4 นำแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ (ตั้งรายชื่อแสดงในภาคผนวก ก) เพื่อวัดความตรงของเนื้อหาการประเมินโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะจากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงและเหมาะสมของประเด็นที่จะประเมินโดยเลือกค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไปเป็นข้อที่ใช้ได้ ได้ค่าเฉลี่ยรายข้อระหว่าง 0.67 – 1.00 (ตั้งภาคผนวก ง)

3.4.3.5 นำแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่ได้รับการพิจารณา มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม

3.4.3.6 นำแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

เป็นการสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยสอบถามความพึงพอใจ ความคิดเห็นของนักเรียน 1 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.4.4.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.4.4.2 กำหนดข้อความพึงพอใจที่ต้องการสอบถามให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการวัดความพึงพอใจตามวิธี ลอเคิร์ต (Likert) มีอยู่ 5 ระดับ คือ พึงพอใจในระดับมากที่สุด พึงพอใจในระดับมาก พึงพอใจในระดับปานกลาง พึงพอใจในระดับน้อย และพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3.4.4.3 ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมแข่งขันร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนของ (สมชาย วงศา, 2559) แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- 2) ด้านการเรียนรู้ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน
- 3) ด้านความพึงพอใจในบรรยากาศในการเรียน
- 4) ความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ

โดยกำหนดค่าความพึงพอใจ/ความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนน ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง ความเหมาะสม ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ระดับ 2 หมายถึง ความเหมาะสม ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 3 หมายถึง ความเหมาะสม ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 4 หมายถึง ความเหมาะสม ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 5 หมายถึง ความเหมาะสม ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.4.4.4 นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้ร่วมวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวัดความตรงของเนื้อหาการวัด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะจากนั้นนำมา

หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงและเหมาะสมของประเด็นที่จะประเมิน โดยเลือกค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไปเป็นข้อที่ใช้ได้ ได้ค่าเฉลี่ยรายข้อระหว่าง 0.67 – 1.00 (ดังภาคผนวก ง)

3.4.3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการพิจารณา มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม

3.4.3.6 นำประเมินความพึงพอใจของนักเรียนไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

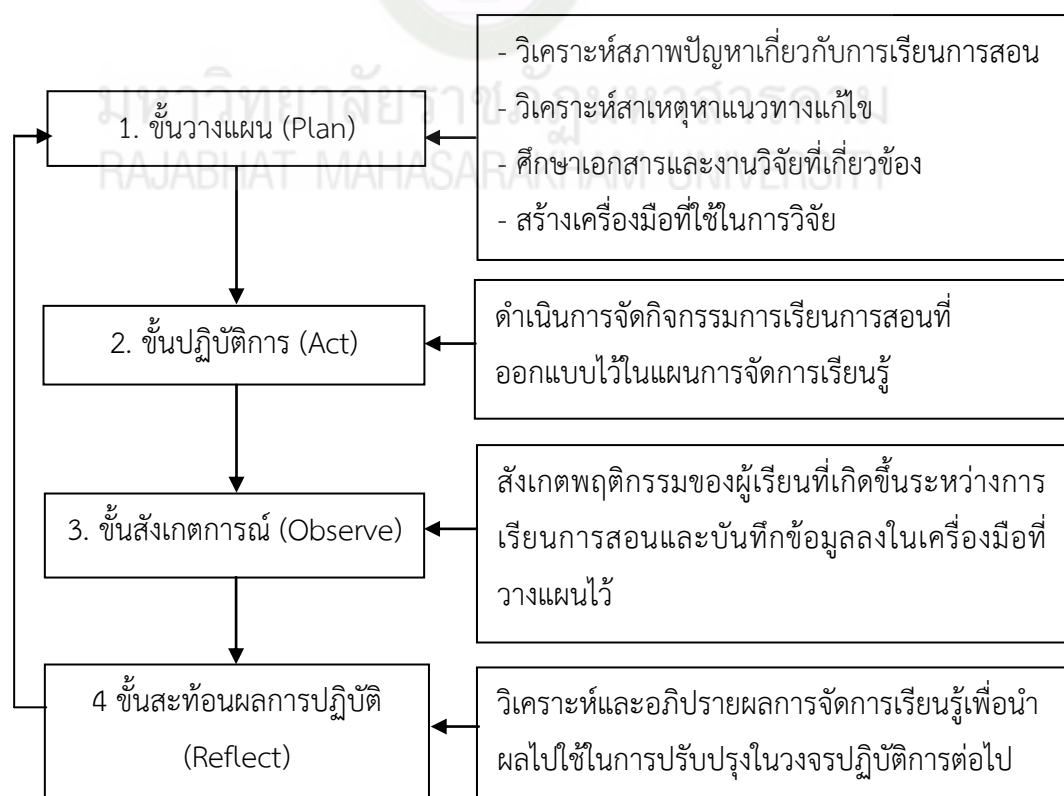
การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการมาเป็นแนวทางเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ โดยดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้น ดังนี้

3.5.1 การวางแผน (Planning)

3.5.2 การปฏิบัติ (Action)

3.5.3 การสังเกต (Observation)

3.5.4 การสะท้อนผล (Reflection)



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ใช้เวลาการปฏิบัติการทั้งหมด 6 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วงรอบที่	กิจกรรม	เครื่องมือ
ก่อนปฏิบัติการ แต่ละวงรอบ	ศึกษาสภาพปัญหา	1. แบบบันทึกการสังเกตการณ์จัดกิจกรรม การสอนของครู
1	1. กำหนดแนวทางแก้ไขปัญหา 2. วางแผนดำเนินการสร้างเครื่องมือ ขั้นวางแผน (Plan) 1. วางแผนการจัดกิจกรรม ขั้นปฏิบัติการ (Action) 1. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการ จัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 1 ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) 1. สังเกตการณ์ดำเนินการจัดกิจกรรมใน วงรอบที่ 1 2. ใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) 1. วิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ 2. สรุปปัญหา และแนวทางแก้ไขเพื่อ ปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน วงรอบที่ 2	2. แบบสัมภาษณ์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม - 1. แบบบันทึกภาคสนาม - 2. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน - 3. แบบบันทึกหลังสอน -แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม - แบบบันทึกภาคสนาม - แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน - แบบบันทึกหลังสอน
2	ขั้นวางแผน (Plan) 1. หาแนวทางในการแก้ปัญหาและอุปสรรค จากวงรอบที่ 1 2. ปรับปรุงแผนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (Action) 1. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการ จัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 2	- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

(ต่อ)

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

วงรอบที่	กิจกรรม	เครื่องมือ
3	<p>ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)</p> <p>1. สังเกตการณ์ดำเนินการจัดกิจกรรมในวงรอบที่ 2</p> <p>2. ใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล</p>	<p>-แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม</p> <p>- 1. แบบบันทึกภาคสนาม</p> <p>- 2. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน</p> <p>- 3. แบบบันทึกหลังสอน</p>
	<p>ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)</p> <p>1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รวบรวมได้</p> <p>2. สรุปปัญหา และแนวทางแก้ไขเพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 3</p>	<p>-แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม</p> <p>- 1. แบบบันทึกภาคสนาม</p> <p>- 2. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน</p> <p>- 3. แบบบันทึกหลังสอน</p>
	<p>ขั้นวางแผน (Plan)</p> <p>1. หาแนวทางในการแก้ปัญหาและอุปสรรคจากวงรอบที่ 2</p> <p>2. ปรับปรุงแผนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3</p>	
	<p>ขั้นปฏิบัติการ (Action)</p> <p>1. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 3</p>	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
	<p>ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)</p> <p>1. สังเกตการณ์ดำเนินการจัดกิจกรรมในวงรอบที่ 3</p> <p>2. ใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล</p>	<p>-แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม</p> <p>- 1. แบบบันทึกภาคสนาม</p> <p>- 2. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน</p> <p>- 3. แบบบันทึกหลังสอน</p>
	<p>ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)</p> <p>1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รวบรวมได้</p> <p>2. สรุปปัญหาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 3</p>	<p>แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม</p> <p>- 1. แบบบันทึกภาคสนาม</p> <p>- 2. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน</p> <p>- 3. แบบบันทึกหลังสอน</p>

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยกระทำในชั้นเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 แผนจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาปฏิบัติการทั้งหมด 6 ชั่วโมง ระยะเวลาดังตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5

ระยะเวลาการเก็บข้อมูล

กิจกรรม	ระยะเวลา (พ.ศ. 2561 – ก.พ. 2562)										
	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	
1. สังเกตและศึกษาสภาพปัญหา ในการเรียนการสอน	←→										
2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง		←→									
3. สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา			←→								
4. สร้างเครื่องมือวิจัย					←→						
5. ทดสอบประสิทธิภาพของ เครื่องมือวิจัย						←→					
6. ปฏิบัติการวงรอบที่ 1								←→			
7. ปฏิบัติการวงรอบที่ 2									←→		
8. ปฏิบัติการวงรอบที่ 3										←→	
9. วัดความพึงพอใจ										←→	
10. สรุปผลการวิจัย										←→	

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการวิเคราะห์ระหว่างดำเนินการปฏิบัติการวิจัย และเมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

3.6.1.1 นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ในแต่ละวงรอบปฏิบัติการมาวิเคราะห์หาค่าระดับของทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยคำนวณหา ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาจาก คะแนนค่าเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 4 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.25 -3.00 หมายถึง ระดับเกิดทักษะการทำงานเป็นทีมสม่ำเสมอ

ค่าเฉลี่ย 1.50 -2.24 หมายถึง ระดับเกิดทักษะการทำงานเป็นทีมบางครั้ง

ค่าเฉลี่ย 0.75 -1.49 หมายถึง ระดับเกิดทักษะการทำงานเป็นทีมนาน ๆ ครั้ง

ค่าเฉลี่ย 0.00 -0.74 หมายถึง ระดับไม่เกิดทักษะการทำงานเป็นทีม

3.6.1.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ไป สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน หลังจากเสร็จสิ้น 3 วงรอบ นำข้อมูลที่รวบรวมมาวิเคราะห์ระดับ ความพึงพอใจ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามแนวคิดของ (Best, 1997, p.190) มีรายละเอียดดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ระดับพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 -4.49 หมายถึง ระดับพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 -3.49 หมายถึง ระดับพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 -2.49 หมายถึง ระดับพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 0.50 -1.49 หมายถึง ระดับพึงพอใจน้อยที่สุด

3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกภาคสนาม และแบบบันทึกอนุทินของผู้เรียน โดยจะเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเพื่อสะท้อนผล การปฏิบัติให้เห็นสภาพปัญหาและอุปสรรคในการวิจัย แล้วปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในวงจร ปฏิบัติการต่อไป

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.7.1 สถิติพื้นฐาน

3.7.1.1 การคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น. 105)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลคะแนนรวม
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

3.7.1.2 การคำนวณหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น. 106)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนที่ได้
	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

3.7.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC หาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา ซึ่งคำนวณได้จากความสอดคล้องระหว่างประเด็นที่ต้องการวัดกับข้อคำถามที่สร้างขึ้น ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยแปลงระดับความสอดคล้องเป็นคะแนน (ไพศาล วรคำ, 2552, น. 257) ดังนี้

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

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา
	\sum^R	แทน	คะแนนระดับความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนประเมิน
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดที่ประเมินความสอดคล้องในข้อนั้น

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนและเสนอผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลการปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. ผลการศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน
3. ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

4.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ

การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยใช้วงจร PAOR คือ ขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติการ (Act) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) และขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยวงจรปฏิบัติการ 3 วงรอบ ดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องเริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch 2

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องโปรเจกต์แรกของฉัน

4.1.1 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2 ในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผน (Plan)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนของผู้เรียนด้วยการลงพื้นที่สังเกต และสัมภาษณ์ครูประจำวิชา ครูประจำชั้น รวมทั้งผู้วิจัยได้มีโอกาสทดลองสอนในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 เมื่อผู้วิจัยมอบหมายงานกลุ่มในแต่ละครั้ง ผู้เรียนมักจะไม่กระตือรือร้นในการแบ่งกลุ่ม และเมื่อถึงเวลาการดำเนินงานร่วมกัน ผู้เรียนบางกลุ่มไม่มีการแบ่งหน้าที่ภาระงาน บางกลุ่มแบ่งภาระงานแต่สมาชิกในกลุ่มไม่ให้ความสำคัญในภาระงานของตน ส่วนใหญ่งานมักจะตกเป็นภาระของนักเรียนที่มีความเข้าใจในรายวิชามากที่สุด และนักเรียนบางส่วนใช้เวลากับสื่อสังคมในด้านความบันเทิงในระหว่างการเรียนการสอนบ่อยครั้ง ทำให้เกิดเหตุการณ์ส่งงานล่าช้า ส่งงานไม่ทันกำหนดสอดคล้องกับความคิดเห็นของครูผู้สอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ กล่าวคือทุกครั้งที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบแบ่งกลุ่มนั้น นักเรียนมักผลัดภาระให้นักเรียนคนในคนหนึ่ง ไม่มีการแบ่งหน้าที่ และมักเกิดความขัดแย้ง จึงทำให้เมื่อถึงกำหนดส่งงาน เกิดความล่าช้าและงานไม่สำเร็จลุล่วงเท่าที่ควร สภาพปัญหาดังกล่าวจึงส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนทำให้เกิดปัญหาในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนขาดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นแนวทางในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

จากการสำรวจข้อมูลและทำการปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้วิจัยกับผู้ร่วมวิจัยสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ ครูจะต้องจัดกิจกรรมที่เน้นการจัดกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่มที่น่าสนใจ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผู้วิจัยจึงได้จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุนซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม และสามารถศึกษาหาความรู้ได้อย่างอิสระได้ทุกที่ทุกเวลา

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติการ (Act)

ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2 ในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562 ช่วงเวลา 10.20 น. ถึง 12.10 น. โดยก่อนเริ่มทำกิจกรรมผู้วิจัยได้มีการจัดเตรียมสภาพห้องเรียนให้พร้อมต่อการจัดกิจกรรม เมื่อผู้เรียนเข้าสู่ห้องเรียนผู้วิจัยจึงได้เริ่มดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถรายงานผลการปฏิบัติการสอนมีผลดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมผู้วิจัยทำการจัดเตรียมเนื้อหา สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้ที่จำเป็นไว้บนสื่อสังคม (Edmodo) ให้พร้อม การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบทั้งด้านวิชาการและด้านสังคม การแนะนำวิธีการทำงานเป็นทีมและบทบาทของสมาชิกในทีมการจัดเตรียมรายชื่อสมาชิกแต่ละทีม เพื่อให้นักเรียนตรวจสอบรายชื่อสมาชิกที่ครูได้จัดทีมนักเรียนไว้ทีละ 4 คน แบบความสามารถ โดยครูใช้คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 1 วิชา การสร้างเว็บไซต์ ปีการศึกษา 2561 เป็นตัวแบ่งทีม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอนผู้วิจัยตั้งคำถามกระตุ้นการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ของตนเองและนำเข้าสู่บทเรียนให้กับนักเรียนด้วยการเปิดสื่อวีดิทัศน์เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ ครูสอนเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล แหล่งค้นคว้า และมอบหมายใบงานให้นักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มนักเรียนจัดทีมโดยตรวจสอบรายชื่อสมาชิกจากสื่อสังคมสนับสนุน และนั่งประจำโต๊ะที่ครูจัดไว้ให้ ในแต่ละทีมทำการแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม และลงมือทำใบงานหลังจากครูให้เสียงสัญญาณ และสามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากใบความรู้บนสื่อสังคมสังคมสนับสนุน เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเตือนให้นักเรียนทำการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ เพื่อทำใบงานในข้อถัดไป และครูทำการสังเกตและประเมินการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบนักเรียนแจ้งว่าทีมของตนพร้อมส่งใบงานแล้วในช่องแสดงความคิดเห็นทางสื่อสังคม หรือจนกว่าจะมีเสียงกระดิ่งเตือนหมดเวลา เมื่อทุกทีมส่งใบงานเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นนักเรียนทุกคนนั่งประจำโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ครูจัดไว้ให้ เพื่อทำการทดสอบ โดยการทดสอบบนสื่อสังคมสนับสนุน จำนวน 5 ข้อ เมื่อทุกคนทำแบบทดสอบเสร็จแล้วแต่ละคนจะนำคะแนนที่ได้มารวมกับสมาชิกในทีมเพื่อเป็นคะแนนรวมของทีม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่มผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาองค์ความรู้ และร่วมกันอภิปรายผลการทำงานร่วมกันเป็นทีมของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยจะทำการตีตประกาศผลคะแนนรวมของแต่ละทีมบนสื่อสังคม

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ดำเนินการสังเกตการณ์เป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ 1) ระหว่างดำเนินการจัดกิจกรรม และ 2) หลังการดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้น โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น แบบบันทึกภาคสนาม แบบบันทึกอนุทิน แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม และแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

การสังเกตการณ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1

ช่วงเวลา	กิจกรรมที่ดำเนินการ	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ
1. ระหว่างดำเนินการจัดกิจกรรม	1. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน 2. บันทึกผลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม 2. แบบบันทึกภาคสนาม
2. หลังการดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้น	1. นักเรียนบันทึกความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ 2. ครูบันทึกความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้	1. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน 2. แบบบันทึกหลังสอน

1. ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอน นักเรียนมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบทีม มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น สังเกตได้จากความร่วมมือในการทำกิจกรรม ซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรมโดยปัญหาที่พบในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน คือ นักเรียนบางทีมยังไม่เข้าใจในวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบางขั้นตอน รวมไปถึงกระบวนการทำงานในการแบ่งบทบาทหน้าที่ภายในทีม และการหาคำตอบในแต่ละข้อใช้เวลาานเกินกำหนด ส่งผลให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ล่าช้าลง ทั้งยังพบปัญหาเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต และการกำหนดเวลาในแต่ละขั้นตอนที่ยังไม่ชัดเจน ทำให้การบริหารเวลาของทีมไม่ดีเท่าที่ควร

(จินดาหรรษา นิราศสูงเนิน, บันทึกหลังสอน, วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562)

2. ความคิดเห็นของผู้ร่วมวิจัย

“ผู้สอนเตรียมเนื้อหาในเรื่องที่จะสอนให้นักเรียนสามารถเข้าไปศึกษาก่อนถึงคาบเรียนจริง เปิดอ่านได้ทุกสถานที่ ทำให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างในการเตรียมตัวมาเรียนล่วงหน้า และมีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนแจ้งกฎ กติกา และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน มีการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามชวนให้นักเรียนทั้งชั้นร่วมกันแสดงความคิดเห็น และมีสื่อวีดิทัศน์เปิดกระตุ้นความสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจในเรื่องที่จะเรียน นักเรียนให้ความสนใจและให้ความร่วมมือกับครูผู้สอนเป็นอย่างดี ผู้เรียนตื่นตัวกับการทำงานกันเป็นทีม แต่เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน เป็นวิธีการเรียนรู้ที่แปลกใหม่สำหรับนักเรียน จึงทำให้ต้องใช้เวลามากในการอธิบายเพื่อให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนต่าง ๆ ผู้สอนควรใช้เวลาที่กระชับมากกว่านี้”

(ครูผู้ร่วมวิจัย, บันทึกหลังสอน, 5 กุมภาพันธ์ 2562)

3. ความคิดเห็นของผู้เรียน

เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติการเรียนรู้ในแต่ละวงรอบแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบบันทึกอนุทิน เพื่อให้ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองในเชิงรายละเอียดต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาในแต่ละวงรอบ โดยนักเรียนเป็นผู้บันทึกข้อมูล พบว่า นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู การแบ่งทีมในการเรียนและมีการจัดลำดับทำให้นักเรียนกระตือรือร้นมากขึ้น ดังที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เรียน ดังต่อไปนี้

“การเรียนแบบเป็นทีมมีคุณค่าสนใจ สมาชิกในทีมมีความกระตือรือร้นมากขึ้น”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562)

“เพื่อนในทีมบางคนไม่รับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเลยคะ”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562)

“ทำใบงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด ครูควรให้เวลาในการทำงานมากขึ้นคะ”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562)

4. ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน โดยทำการประเมินในระหว่างที่ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งหมด 4 ด้านได้แก่ ด้านบทบาทในการทำงาน เป็นทีมด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานด้านการรับฟังความคิดเห็นและด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม (โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 1

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม		แปลผล
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม	1.88	0.33	บางครั้ง
2. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน	1.96	0.29	บางครั้ง
3. ด้านการรับฟังความคิดเห็น	1.92	0.28	บางครั้ง
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม	1.79	0.46	บางครั้ง
รวม	1.89	0.34	บางครั้ง

จากตารางที่ 4.2 พบว่า โดยรวมระดับทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับเกิดทักษะขึ้น บางครั้ง ($\bar{X} = 1.89$, S.D. = 0.34) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือ ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน ($\bar{X} = 1.96$, S.D. = 0.29) รองลงมาคือ ด้านการรับฟังความคิดเห็น ($\bar{X} = 1.92$, S.D. = 0.28) ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 1.88$, S.D. = 0.33) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม ($\bar{X} = 1.79$, S.D. = 0.46)

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

ผลการนำความคิดเห็นที่ได้จากการดำเนินการตามวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นำไปอภิปรายร่วมกับผู้ร่วมวิจัยได้ข้อสรุปในการนำไปปรับปรุงวงรอบต่อไปดังนี้

ตารางที่ 4.3

ปัญหาจากวงรอบที่ 1 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 2

ปัญหาวงรอบที่ 1	แนวทางแก้ไข
1. มีปัญหาการใช้งาน Internet ชัดข้อใช้งานได้บ้าง ไม่ได้บ้างทำให้ปฏิบัติกิจกรรมล่าช้ากว่ากำหนด	1. ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะมีการตรวจสอบการใช้งานของ Internet ก่อนถ้าหากมีปัญหาหรือแก้ไขการใช้งาน Internet ไม่ได้ จะทำการใช้บัตรคำตอบในชั้นตอนดังกล่าว
2. นักเรียนยังบกร่องเรื่องการแบ่งบทบาทหน้าที่ และมีปัญหาในการการหมุนเวียนหน้าที่ภายในทีม	2. อธิบายบทบาทหน้าที่อย่างละเอียด และการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น
3. นักเรียนบางคนยังละเลยในบทบาทหน้าที่ของตน ทำให้ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มดำเนินการไม่ราบรื่น	3. สร้างเงื่อนไขข้อตกลงสำหรับนักเรียนที่ละเลยต่อบทบาทหน้าที่ของตน และคอยกำกับดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักเรียนกระตือรือร้นในบทบาทหน้าที่ของตนมากขึ้น
4. นักเรียนใช้เวลาในการสืบค้นหาคำตอบมากเกินไป	4. จัดทำคำบอกใบ้ที่เป็นเนื้อหาของคำตอบนั้น ๆ โดยการจัดทำไว้บนสื่อสังคม (Edmodo)

4.1.2 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 2

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch 2 ในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผน (Plan)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาจากการกิจกรรมการเรียนรู้ จากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ร่วมกัน และนำประเด็นข้อมูลมาทำการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. มีปัญหาการใช้งาน Internet ชัดข้องใช้งานได้บ้างไม่ได้บ้างทำให้ปฏิบัติกิจกรรมล่าช้ากว่ากำหนด

แนวทางการแก้ไขปัญหา : ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะมีการตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของ Internet ก่อนเริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้

2. นักเรียนยังบกพร่องเรื่องการแบ่งบทบาทหน้าที่ และมีปัญหาในการหมุนเวียนหน้าที่ภายในทีม

แนวทางการแก้ไขปัญหา : อธิบายบทบาทหน้าที่อย่างละเอียดและการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

3. นักเรียนบางคนยังละเลยในบทบาทหน้าที่ของตน ทำให้ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มดำเนินการไม่ราบรื่น

แนวทางการแก้ไขปัญหา : สร้างเงื่อนไขข้อตกลงสำหรับนักเรียนที่ละเลยต่อบทบาทหน้าที่ของตน และคอยกำกับดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อให้นักเรียนกระตือรือร้นในบทบาทหน้าที่ของตนมากขึ้น

4. นักเรียนใช้เวลาในการสืบค้นหาคำตอบมากเกินไป

แนวทางการแก้ไขปัญหา : จัดทำคำบอกใบ้ที่เป็นเนื้อหาของคำตอบนั้น ๆ โดยการจัดทำไว้บนสื่อสังคมสนับสนุน

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติการ (Act)

ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch 2 ในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562 ช่วงเวลา 10.20 น. ถึง 12.10 น. โดยก่อนเริ่มทำกิจกรรมผู้วิจัยได้มีการจัดเตรียมสภาพห้องเรียนให้พร้อมต่อการจัดการเรียน เมื่อผู้เรียนเข้าสู่ห้องเรียนผู้วิจัยจึงได้เริ่มดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถรายงานผลการปฏิบัติ มีผลดังนี้

ขั้นที่ 1 ชั้นเตรียมผู้วิจัยทำการจัดเตรียมเนื้อหา สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้ที่จำเป็น การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ การแนะนำวิธีการทำงานเป็นทีมและบทบาทของสมาชิกในทีมไว้บนสื่อสังคมให้พร้อม จากนั้นผู้วิจัยทำการชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ และแนะนำวิธีการทำงานเป็นทีมอธิบายเรื่องบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมอย่างละเอียด

ขั้นที่ 2 ชั้นสอน ผู้วิจัยได้ทบทวนความรู้เดิมในสัปดาห์ที่แล้วและนำเข้าสู่บทเรียนให้กับนักเรียนด้วยการเปิดสื่อวีดิทัศน์เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ จากนั้นผู้วิจัยทำการสอนเนื้อหาแนะนำแหล่งข้อมูล แหล่งค้นคว้า และสาธิตการใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม Scratch 2 นักเรียนทำการทดลองใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม Scratch 2 โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้คอยชี้แนะและมอบหมายใบงานให้นักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่มนักเรียนเข้าร่วมทีมของตนเองที่ได้จัดไว้ในครั้งก่อน และนั่งประจำโต๊ะตามฐานที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้ ในแต่ละทีมทำการแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิก ภายในทีม และลงมือทำใบงานหลังจากผู้วิจัยให้เสียงสัญญาณ นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม จากใบความรู้บนสื่อสังคมสังคมสนับสนุน และเว็บไซต์อื่น ๆ หากนักเรียนที่ได้รับบทบาทหน้าที่เป็นผู้ สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบ ติดขัดหรือหาคำตอบไม่เจอหรือใช้เวลาในการหาคำตอบนานเกินไป สามารถ เปิดดูคำบอกใบ้ที่ผู้วิจัยจัดทำไว้บนสื่อสังคมเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเตือนให้นักเรียนทำการหมุนเวียน สลับผลัดเปลี่ยนบทบาทหน้าที่เพื่อทำใบงานถัดไป ครูทำการสังเกตและประเมินการทำงานร่วมกันเป็นทีม ของนักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบนักเรียนแจ้งว่าทีมของตนพร้อมส่งใบงาน แล้วในช่องแสดงความคิดเห็นทางสื่อสังคม หรือจนกว่าจะมีเสียงกระดิ่งเตือนหมดเวลาเมื่อทุกทีม ส่งใบงานเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นนักเรียนทุกคนนั่งประจำโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ครูจัดไว้ให้เพื่อทำการ ทดสอบ โดยการทดสอบบนสื่อสังคมสนับสนุน จำนวน 5 ข้อ เมื่อทุกคนทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว แต่ละคนจะนำคะแนนที่ได้มารวมกับสมาชิกในทีมเพื่อเป็นคะแนนรวมของทีม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปทบทวนและประเมินผลการทำงานกลุ่มผู้วิจัยและนักเรียน ร่วมกันสรุปเนื้อหาองค์ความรู้ และร่วมกันอภิปรายผลการทำงานร่วมกันเป็นทีมของตนเอง จากนั้น ผู้วิจัยจะทำการตีพิมพ์ผลคะแนนรวมของแต่ละทีมบนสื่อสังคม

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ดำเนินการสังเกตการณ์เป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ 1) ระหว่าง ดำเนินการจัดกิจกรรม และ 2) หลังการดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้น โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น แบบบันทึก ภาคนาม แบบบันทึกอนุทิน แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม และแบบสอบถามความ พึงพอใจดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4

การสังเกตการณ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2

ช่วงเวลา	กิจกรรมที่ดำเนินการ	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ
1. ระหว่างดำเนินการจัด กิจกรรม	1. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของ นักเรียน 2. บันทึกผลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. แบบประเมินทักษะการทำงาน ร่วมกันเป็นทีม 2. แบบบันทึกภาคนาม
2. หลังการดำเนินกิจกรรม เสร็จสิ้น	1. นักเรียนบันทึกความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม การเรียนรู้ 2. ครูบันทึกความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม การเรียนรู้	1. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน 2. แบบบันทึกหลังสอน

1. ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอน ผู้วิจัยได้ทบทวนความรู้เดิมโดยการตั้งคำถาม นักเรียนส่วนใหญ่สามารถจำเนื้อหาที่ผ่านมาได้ และนักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี แต่ยังมีนักเรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือ พูดคุยกันในขณะที่ทำการครูสอน ซึ่งผู้สอนได้ทำการตักเตือนและให้ทดลองตอบคำถามจากเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้ นักเรียนมีสมาธิกับการเรียนมากขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ นักเรียนมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบทีม นักเรียนมีความสุขสนุกสนานมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรมกลุ่มมากขึ้น โดยปัญหาที่พบในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนครั้งนี้ คือ ยังมีนักเรียนบางคนที่ยังไม่เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและบางส่วนยังไม่เข้าใจการหมุนเวียนสลับผลัดเปลี่ยนบทบาทหน้าที่และการจัดสรรเวลาส่งผลให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ล่าช้าลง

(จินดาหารา นีราศสูงเนิน, บันทึกหลังสอน, วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562)

2. ความคิดเห็นของผู้ร่วมวิจัย

“ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียน แจ้งกฎ กติกา และทบทวนขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสิ่งพิมพ์สนับสนุน ทบทวนบทบาทอย่างชัดเจนมากขึ้น ผู้เรียนมีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ดีขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความรู้ต่าง ๆ ภายในทีม ผู้เรียนที่เคยมีพฤติกรรมชอบพูดคุยระหว่างการสอน และผู้เรียนที่เคยแยกตัวออกจากกลุ่มหรือทีมมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป หันมาแสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือและให้ความร่วมมือกับทีมมากขึ้นแต่ยังพบปัญหา นักเรียนบางคนยังสับสนในบทบาทหน้าที่ของตนเองเมื่อมีการหมุนเวียนผลัดเปลี่ยนบทบาท และการจัดสรรเวลาของนักเรียน และการกำหนดเวลาในแต่ละขั้นตอนที่ยังไม่ชัดเจนนัก

(ครูผู้ร่วมวิจัย, บันทึกหลังสอน, 12 กุมภาพันธ์ 2562)

3. ความคิดเห็นของผู้เรียน

เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติการเรียนรู้ในแต่ละวงรอบแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบบันทึกอนุทิน เพื่อให้ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองในเชิงรายละเอียดต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาในแต่ละวงรอบ โดยนักเรียนเป็นผู้บันทึกข้อมูล พบว่า นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู การแบ่งทีมในการเรียนและมีการจัดลำดับทำให้นักเรียนกระตือรือร้นมากขึ้นดังที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เรียน ดังต่อไปนี้

“ชอบการเรียนแบบนี้จังคะ รู้สึกมีความสุขที่ได้นั่งโต๊ะญี่ปุ่นทำงานแบบนี้กับพวกเพื่อน ๆ ในทีม”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562)

“ตื่นเต้นกับเสียงกระดิ่งครุมากเลยคะ เวลาหมดเร็วมาก ทีมหนูทำอะไรทัน”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562)

“อยากให้ครูแจกของรางวัลสำหรับทีมที่ได้ที่ 1 ด้วยคะ”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562)

4. ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน โดยทำการประเมินในระหว่างที่ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งหมด 4ด้านได้แก่ ด้านบทบาทในการทำงาน เป็นทีมด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานด้านการรับฟังความคิดเห็นและด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5

ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม (โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 2

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม		แปลผล
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม	2.44	0.50	สม่าเสมอ
2. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน	2.50	0.51	สม่าเสมอ
3. ด้านการรับฟังความคิดเห็น	2.33	0.48	สม่าเสมอ
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม	2.54	0.50	สม่าเสมอ
รวม	2.45	0.50	สม่าเสมอ

จากตารางที่ 4.5 พบว่า โดยรวมระดับทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับเกิดทักษะขึ้นสม่าเสมอ (\bar{X} = 2.45, S.D. = 0.50) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม (\bar{X} = 2.54, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน (\bar{X} = 2.50, S.D. = 0.51) ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม (\bar{X} = 2.44, S.D. = 0.50) และด้านการรับฟังความคิดเห็น (\bar{X} = 2.33, S.D. = 0.48)

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

ผลการนำความคิดเห็นที่ได้จากการดำเนินการตามวงรอบปฏิบัติการที่ 2 นำไปอภิปรายร่วมกับผู้ร่วมวิจัยได้ข้อสรุปในการนำไปปรับปรุงวงรอบต่อไปดังนี้

ตารางที่ 4.6

ปัญหาจากกรอบที่ 2 และแนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 3

ปัญหาวงรอบที่ 2	แนวทางแก้ไข
1. นักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองและยังสับสนกับหน้าที่ของตน	1. จัดทำป้ายบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมเพื่อให้เข้าใจง่ายและป้องกันการสับสน
2. นักเรียนบางคนยังมีสับสนในการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ภายในทีม	2. อธิบายบทบาทหน้าที่และการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ประกอบแผนภาพจำลองอย่างละเอียดเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

4.1.2 ผลการปฏิบัติการในวงรอบการปฏิบัติการที่ 3

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง โพรเจกต์แรกของฉัน ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562 ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผน (Plan)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาจากการกิจกรรมการเรียนรู้ จากวงรอบปฏิบัติการที่ 2 ร่วมกัน และนำประเด็นข้อมูลมาทำการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. นักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองและยังสับสนในหน้าที่ของตน

แนวทางการแก้ไขปัญหา : จัดทำป้ายบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีม เพื่อให้เข้าใจง่ายและป้องกันการสับสน

2. นักเรียนบางคนยังมีสับสนในการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ภายในทีม
แนวทางการแก้ไขปัญหา : อธิบายบทบาทหน้าที่และการหมุนเวียนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ประกอบแผนภาพจำลองอย่างละเอียด เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติการ (Act)

ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง โพรเจกต์แรกของฉัน ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562 ช่วงเวลา 10.20 น. ถึง 12.10 น. โดยก่อนเริ่มทำกิจกรรมผู้วิจัยได้มีการจัดเตรียมสภาพห้องเรียนให้พร้อมต่อการจัดกิจกรรม เมื่อผู้เรียนเข้าสู่ห้องเรียนผู้วิจัยจึงได้เริ่มดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถรายงานผลการปฏิบัติการสอน มีผลดังนี้

ขั้นที่ 1 ชั้นเตรียมผู้วิจัยทำการจัดเตรียมเนื้อหา สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้ที่จำเป็น การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ การแนะนำวิธีการทำงานเป็นทีมและบทบาทของสมาชิกในทีมไว้บนสื่อสังคมให้พร้อม จากนั้นผู้วิจัยทำการชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

และแนะนำวิธีการทำงานเป็นทีมข้อตกลงในการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด เพื่อให้แต่ละทีมจัดสรรบริหารเวลา ได้แก่ ชั้นเตรียม 10 นาที ชั้นสอน 30 นาที ชั้นกิจกรรมกลุ่ม 40 นาที ชั้นตรวจสอบและทดสอบ 20 นาที ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม 20 นาที และอธิบายเรื่องบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมและการหมุนเวียนสลับผลัดเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ประกอบแผนภาพอย่างละเอียด สมาชิกแต่ละทีมส่งตัวแทนมารับป้ายบทบาทหน้าที่เพื่อนำไปแจกจ่ายให้สมาชิกในทีมตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ

ขั้นที่ 2 ชั้นสอน ผู้วิจัยได้ทบทวนความรู้เดิมในสัปดาห์ที่แล้วและนำเข้าสู่บทเรียนให้กับนักเรียนด้วยการเปิดสื่อวีดิทัศน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ จากนั้นผู้วิจัยทำการสอนเนื้อหาแนะนำแหล่งข้อมูล แหล่งค้นคว้า และสาธิตการเริ่มต้นโปรเจกต์แรกของฉันในโปรแกรม Scratch 2 นักเรียนทำการทดลองเริ่มต้นโปรเจกต์แรกของฉันในโปรแกรม Scratch 2 โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้คอยชี้แนะและมอบหมายใบงานให้นักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 3 ชั้นทำกิจกรรมกลุ่มนักเรียนเข้าร่วมทีมของตนเองที่ได้จัดไว้ในครั้งก่อนและนั่งประจำโต๊ะตามฐานที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้ ในแต่ละทีมทำการแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม และแจกป้ายบทบาทหน้าที่ให้แก่สมาชิกในทีมตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับแต่ละทีมเริ่มลงมือทำใบงานหลังจากผู้วิจัยให้เสียงสัญญาณ นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากใบความรู้บนสื่อสังคมสังคมสนับสนุน และเว็บไซต์อื่น ๆ หากนักเรียนที่ได้รับบทบาทหน้าที่เป็นผู้สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบ ติดขัดหรือหาคำตอบไม่เจอหรือใช้เวลาในการหาคำตอบนานเกินไป สามารถเปิดดูคำอธิบายที่ผู้วิจัยจัดทำไว้บนสื่อสังคม เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเตือนให้นักเรียนทำการหมุนเวียนสลับผลัดเปลี่ยนบทบาทหน้าที่พร้อมส่งป้ายบทบาทหน้าที่ให้สมาชิกในทีมต่อไปเพื่อทำใบงานถัดไป ครูทำการสังเกตและประเมินการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 4 ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบนักเรียนแจ้งว่าทีมของตนพร้อมส่งใบงานแล้วในช่องแสดงความคิดเห็นทางสื่อสังคม หรือจนกว่าจะมีเสียงกระดิ่งเตือนหมดเวลาเมื่อทุกทีมส่งใบงานเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นนักเรียนทุกคนนั่งประจำโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ครูจัดไว้ให้เพื่อทำการทดสอบ โดยการทดสอบบนสื่อสังคมสนับสนุน จำนวน 5 ข้อ เมื่อทุกคนทำแบบทดสอบเสร็จแล้วแต่ละคนจะนำคะแนนที่ได้มารวมกับสมาชิกในทีมเพื่อเป็นคะแนนรวมของทีม

ขั้นที่ 5 ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่มผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาองค์ความรู้ และร่วมกันอภิปรายผลการทำงานร่วมกันเป็นทีมของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยจะทำการตีพิมพ์ผลคะแนนรวมของแต่ละทีมบนสื่อสังคม

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observe)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ดำเนินการสังเกตการณ์เป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ 1) ระหว่างดำเนินการจัดกิจกรรม และ 2) หลังการดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้น โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น แบบบันทึก

ภาคสนาม แบบบันทึกอนุทิน แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม และแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7

การสังเกตการณ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3

ช่วงเวลา	กิจกรรมที่ดำเนินการ	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ
1. ระหว่างดำเนินการจัดกิจกรรม	1. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน 2. บันทึกผลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม 2. แบบบันทึกภาคสนาม
2. หลังการดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้น	1. นักเรียนบันทึกความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ 2. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการสอน 3. ครูบันทึกความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้	1. แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ 3. แบบบันทึกหลังสอน

1. ความคิดเห็นของผู้วิจัย

จากการสอน ผู้วิจัยได้ทบทวนความรู้เดิมโดยการตั้งคำถาม นักเรียนส่วนใหญ่สามารถจำเนื้อหาที่ผ่านมาได้นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นอย่างดีสามารถจัดสรรเวลาในแต่ละขั้นตอนได้ ทำงานลุล่วงทันเวลา และในแต่ละทีมมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการเตรียมตัวเรียนมาล่วงหน้า ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรมการหมุนเวียนสลับผลัดเปลี่ยนบทบาทตามกิจกรรม มีความสุขกับการทำงานกับเพื่อนร่วมทีม

(จินดาหรรษา นิราศสูงเนิน, บันทึกหลังสอน, วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562)

2. ความคิดเห็นของผู้ร่วมวิจัย

จากปัญหาเรื่องการไม่เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตน ผู้สอนได้อธิบายเรื่องบทบาทหน้าที่ และการหมุนเวียนสลับผลัดเปลี่ยนบทบาทประกอบแผนภาพอย่างละเอียดทำให้นักเรียนทุกคนเข้าใจตรงกัน และผู้สอนได้จัดทำป้ายบอกบทบาทหน้าที่แจกแก่สมาชิกทุกคนเพื่อป้องกันความสับสนในบทบาทหน้าที่ของตนเอง และในเรื่องของเวลา นักเรียนทุกทีมจัดสรรเวลาได้ดีขึ้นเนื่องจาก ผู้สอนมีข้อตกลงในการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนกำหนดบอกอย่างละเอียด มีการให้รางวัลกับทีมที่ได้ที่ 1 ในแต่ละสัปดาห์ ทำให้นักเรียนตั้งใจในการเรียน การทำกิจกรรม และการทดสอบมากขึ้น นักเรียน

ทุกทีมจึงมีการวางแผนร่วมกัน ร่วมมือร่วมใจกัน ช่วยเหลือกันและกัน กิจกรรมจึงดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีความสุข

(ครูผู้ร่วมวิจัย, บันทึกหลังสอน, 19 กุมภาพันธ์ 2562)

3. ความคิดเห็นของผู้เรียน

เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติการเรียนรู้ในแต่ละวงรอบแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบบันทึกอนุทิน เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองในเชิงรายละเอียดต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาในแต่ละวงรอบ โดยนักเรียนเป็นผู้บันทึกข้อมูล พบว่า นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู การแบ่งทีมในการเรียนและมีการจัดลำดับทำให้นักเรียนกระตือรือร้นมากขึ้น ดังที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เรียน ดังต่อไปนี้

“ชอบครับ ทำให้พวกเราต้องหัดวางแผน บริหารเวลาและสามัคคีกันมากขึ้นครับ”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562)

“การได้ทำกิจกรรมแบบนี้ทำให้รู้สึกทำงานกับเพื่อนสนุกขึ้น สนุกกันมากขึ้นด้วยค่ะ อาทิตย์นี้ทีมพวกหนูได้ที่ 1 แล้วนะครู”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562)

“รู้สึกมีความสุขกับการเรียน ชอบที่ครูจัดโต๊ะนั่งเรียนแบบนี้ค่ะ อยากให้ครูจัดแบบนี้อีกค่ะ”

(ผู้เรียน, บันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน, วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562)

4. ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน โดยทำการประเมินในระหว่างที่ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งหมด 4 ด้านได้แก่ ด้านบทบาทในการทำงาน เป็นทีมด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานด้านการรับฟังความคิดเห็นและด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8

ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม (โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย) วงรอบการปฏิบัติการที่ 3

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม		แปลผล
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม	2.92	0.28	สม่ำเสมอ
2. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน	2.88	0.33	สม่ำเสมอ
3. ด้านการรับฟังความคิดเห็น	2.83	0.38	สม่ำเสมอ
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม	2.96	0.20	สม่ำเสมอ
รวม	2.90	0.30	สม่ำเสมอ

จากตารางที่ 4.8 พบว่า โดยรวมระดับทักษะการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับเกิดทักษะขึ้นสม่ำเสมอ ($\bar{X}= 2.90$, S.D. = 0.30) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยอันดับแรก คือ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม ($\bar{X}= 2.96$, S.D. = 0.20) รองลงมาคือ ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม ($\bar{X}=2.92$, S.D. = 0.28) ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน ($\bar{X}=2.88$, S.D. = 0.33) ด้านการรับฟังความคิดเห็น ($\bar{X}= 2.83$, S.D. = 0.38)

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

ผลการนำความคิดเห็นที่ได้จากการดำเนินการตามวงรอบปฏิบัติการที่ 3 นำไปอภิปรายร่วมกับผู้ร่วมวิจัยได้ข้อสรุปดังนี้

1. นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมสูงขึ้นหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ทั้ง 3 วงรอบปฏิบัติการ
2. นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานร่วมกัน จัดสรรเวลา แบ่งหน้าที่ และรู้บทบาทหน้าที่ของตนเป็นอย่างดี
3. นักเรียนมีความมั่นใจในความคิดของตนเองมากขึ้น กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นในสิ่งที่ตนเห็นต่างจากเพื่อน
4. นักเรียนมีความรักใคร่ สนับสนุน สามัคคีกันในทีม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
5. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุก และรวดเร็ว

4.2 ผลการศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

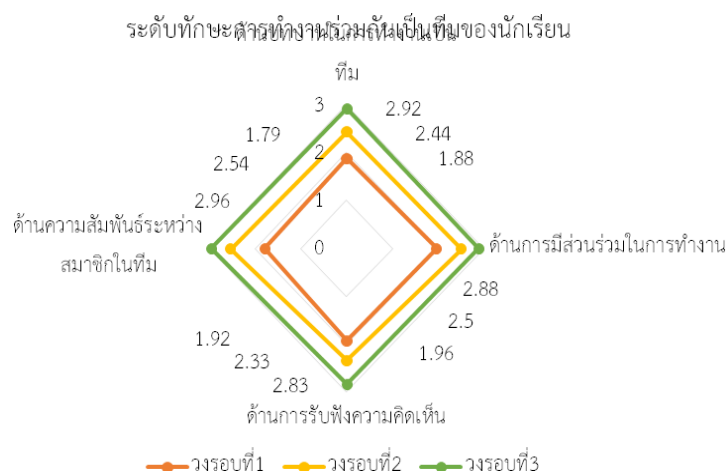
ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนหลังจากที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถเปรียบเทียบระดับทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของทั้ง 3 วงรอบตามตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9

ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมวงรอบการปฏิบัติการที่ 1 ถึง วงรอบการปฏิบัติการที่ 3

ด้านการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทำงานเป็นทีมของนักเรียน								
	วงรอบที่ 1			วงรอบที่ 2			วงรอบที่ 3		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม	1.88	0.33	บางครั้ง	2.44	0.50	สม่ำเสมอ	2.92	0.28	สม่ำเสมอ
2. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน	1.96	0.29	บางครั้ง	2.50	0.51	สม่ำเสมอ	2.88	0.33	สม่ำเสมอ
3. ด้านการรับฟังความคิดเห็น	1.92	0.28	บางครั้ง	2.33	0.48	สม่ำเสมอ	2.83	0.38	สม่ำเสมอ
4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม	1.79	0.46	บางครั้ง	2.54	0.50	สม่ำเสมอ	2.96	0.20	สม่ำเสมอ
รวม	1.89	0.34	บางครั้ง	2.45	0.50	สม่ำเสมอ	2.90	0.30	สม่ำเสมอ

ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบรายด้านในแต่ละวงรอบปฏิบัติการได้ ดังนี้



ภาพที่ 4.1 ผลการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

จากภาพที่ 4.1 พบว่าทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น โดยในวงรอบที่ 3 ผู้เรียนมีระดับทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมอยู่ในระดับสม่ำเสมอ (\bar{X} = 2.90, S.D. = 0.30) เมื่อพิจารณาตามรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรก คือ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม (\bar{X} = 2.96, S.D. = 0.20) รองลงมาคือ ด้านบทบาทในการทำงานเป็นทีม (\bar{X} = 2.92, S.D. = 0.28) ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน (\bar{X} = 2.88, S.D. = 0.33) ด้านการรับฟังความคิดเห็น (\bar{X} = 2.83, S.D. = 0.38)

4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนหลังจากที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ จึงได้ทำการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 32 คน ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนโดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน จำนวน 22 ข้อ แสดงผลดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		แปลผล
	\bar{X}	S.D.	
ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน			
1. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.38	0.49	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอน	4.88	0.34	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็น	4.81	0.40	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม	4.88	0.34	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.69	0.47	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.91	0.30	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้รู้ขั้นตอนและวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.84	0.37	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความท้าทายทำให้ยากค้นหาคำตอบ	4.69	0.47	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.76	0.42	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน			
9. เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้งานง่าย	4.06	0.50	มากที่สุด
10. ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในทีมและครูผู้สอน สะดวกและรวดเร็ว	4.38	0.49	มากที่สุด
11. มีความทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน	4.91	0.30	มากที่สุด
12. สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา	4.75	0.44	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.52	0.55	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจในบรรยากาศในการเรียน			
13. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.91	0.30	มากที่สุด
14. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองและทีม	4.69	0.47	มากที่สุด
15. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.84	0.37	มากที่สุด
16. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.72	0.46	มากที่สุด
17. บรรยากาศในการเรียนช่วยเพิ่มพื้นที่ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและปฏิบัติงานร่วมกัน	4.94	0.25	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.82	0.39	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		แปลผล
	\bar{X}	S.D.	
ด้านความพึงพอใจในประโยชน์ที่ได้รับ			
18. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.63	0.49	มากที่สุด
19. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นานขึ้น	4.88	0.34	มากที่สุด
20. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.84	0.37	มากที่สุด
21. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปประยุกต์กับวิชาอื่นได้	4.75	0.44	มากที่สุด
22. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.94	0.25	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.81	0.40	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.73	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนโดยรวมเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความพึงพอใจในบรรยากาศในการเรียน ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) รองลงมาคือด้านความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.40) ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.76$, S.D. = 0.43) และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ($\bar{X}=4.52$, S.D. = 0.55)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน 2) เพื่อศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ



5.1 สรุปผล

5.1.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

จากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ในกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้นี้ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มาก มีการช่วยเหลือผู้อื่น มีความรับผิดชอบและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น เกิดการเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างเต็มที่ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังมีความสนุกสนาน ความท้าทายและเกิดความสุขในการเรียน

การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนของผู้วิจัย มีกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ในการดำเนินกิจกรรมการสอนแต่ละครั้งผู้วิจัยจะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ในขั้นเตรียมมีการดำเนินการจัดการกิจกรรม ดังนี้ 1) ครูจัดเตรียมเนื้อหา สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้ บนสื่อสังคม 2) ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบและชี้แจง การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อตกลงในการทำกิจกรรม และบทบาทของสมาชิกในทีม 3) ครูจัด

ทีมนักเรียนทีละ 4 คน แบบคละความสามารถ 4) ให้นักเรียนเข้าตรวจสอบรายชื่อสมาชิกในทีม และแต่ละทีมตั้งชื่อทีมของตนผ่านทางสื่อสังคม 5) ครูให้ตัวแทนแต่ละทีมออกมาอธิบายบทบาทหน้าที่

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ในขั้นสอนมีการดำเนินการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ครูตั้งคำถามกระตุ้นการเรียนรู้ และเปิดวิทัศน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ 2) ครูบรรยายเนื้อหาที่ต้องเรียนในคาบผ่านสื่อสังคม 3) ครูสาธิตกิจกรรม และนักเรียนทำการปฏิบัติตาม โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะหากนักเรียนประสบปัญหา 4) ครูแจกใบงานเพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ในขั้นกิจกรรมกลุ่มมีการดำเนินการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ให้นักเรียนในแต่ละทีมแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่มดั่งนี้ นักเรียนคนที่ 1 เป็นผู้นำกลุ่มคอยสังเกตการณ์และตรวจสอบนักเรียนคนที่ 2 และ 3 เป็นผู้สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบนักเรียนคนที่ 4 เป็นผู้พิมพ์หรือเขียนคำตอบ 2) นักเรียนจัดทำใบงานและสามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากสื่อการสอนออนไลน์ วิชacomพิวเตอร์สร้างสรรค์ เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2 ผ่านทางสื่อสังคม 3) ครูทำการสังเกตทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ในขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบมีการดำเนินการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) นักเรียนแจ้งว่าทีมของตนพร้อมส่งใบงานแล้วในช่องแสดงความคิดเห็นทางสื่อสังคม (Edmodo) หรือจนกว่าจะมีเสียงกระดิ่งเตือนหมดเวลา 2) นักเรียนทำการทดสอบผ่านสื่อสังคม (Edmodo) จำนวน 5 ข้อ 3) สมาชิกแต่ละคนนำคะแนนมารวมกับสมาชิกในทีมเพื่อเป็นคะแนนรวมของทีม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ในขั้นสรุปทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่มมีการดำเนินการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในเรื่องที่เรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถาม แสดงความคิดเห็นเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ 2) นักเรียนทำการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของตนเองและทีม และเขียนบันทึกอนุทินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ครูทำการประกาศผลคะแนนทดสอบรวมของแต่ละทีม และกลุ่มที่มีคะแนนทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมมากที่สุด พร้อมมอบของรางวัลและกล่าวคำชมเชยให้กำลังใจทุก ๆ ทีม และจัดทำป้ายติดประกาศผลคะแนนทีมลำดับที่ 1 – 3 บนสื่อสังคม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนทั้ง 3 วงรอบนั้นทำให้เกิดผลดีต่อการจัดการเรียนรู้เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สอนและผู้ร่วมวิจัยได้ วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นและนำมาวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งต่อไปอย่างเหมาะสม

5.1.2 ผลการศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

จากการศึกษาการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ นั้น พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ทำให้นักเรียนมีทักษะ

การทำงานร่วมกันเป็นทีมเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ จากระดับการเกิดทักษะเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 (\bar{X} = 1.89, S.D. = 0.34) เพิ่มขึ้นไปสู่ระดับทักษะที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 (\bar{X} = 2.45, S.D. = 0.50) และวงรอบปฏิบัติการที่ 3 (\bar{X} = 2.90, S.D. = 0.30)

5.1.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนพบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.73, S.D. = 0.44)

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

จากการศึกษา การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน โดยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่า ทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีมในแต่ละวงรอบปฏิบัติการมีค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้นตามลำดับ นักเรียนรู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ มีการวางแผน จัดสรรเวลา มีการพูดคุยและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม จากทักษะการทำงานเป็นทีมที่สูงขึ้นนั้น เป็นผลมาจากการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูเป็นผู้คอยชี้แนะ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีกิจกรรมกลุ่ม มีการทดสอบ และทุกคนในทีมจะได้เข้าร่วมการทดสอบ โดยเน้นการทำงานเป็นทีมช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในทีม ร่วมกันวางแผนและศึกษาหาความรู้ ช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ไปด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับ วัชราน เลาเรียนดี (2547) ที่สรุปไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็น การเรียนรู้ร่วมกันอย่างจริงจังของสมาชิกทุกคน เป็นการมุ่งส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสังคมและ ทักษะการทำงานกลุ่มที่ช่วยเหลือพึ่งพาแนะนำซึ่งกันและกันจนบรรลุผลสำเร็จ เป็นผู้คอยชี้แนะ ติดตามดูแลการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24(3) กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับ กรรณิกา หนูแก้ว (2552) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือโดยแบ่งกลุ่มละความสามารถมี บรรยากาศในการเรียนการสอนดี นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบ ร่วมกันมีความเห็นอกเห็นใจในความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับซึ่งกันและกัน พฤติกรรมการทำงานกลุ่มพัฒนาขึ้นจากครั้งแรกมี

พฤติกรรมระดับดี จนครั้งสุดท้ายมีพฤติกรรมระดับดีขึ้นไปทุกคนและพฤติกรรมด้านคุณลักษณะนิสัยพัฒนาขึ้นตามลำดับจนครั้งสุดท้ายมีพฤติกรรมระดับดีขึ้นทุกคน

5.2.2 ผลการศึกษาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมหลังจากได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

ผลจากการจัดการเรียนการสอนทั้ง 3 วงรอบปฏิบัติการพบว่า ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมเพิ่มขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ที่มีระดับการเกิดทักษะโดยรวมที่เกิดขึ้นเป็นบางครั้ง พัฒนาไปสู่การเกิดทักษะอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 ($\bar{X} = 2.89$, S.D. = 0.33) โดยจะพบว่า ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนเพิ่มขึ้น ทั้งด้านบทบาทหน้าที่ ด้านกระบวนการทำงาน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม และด้านการรับฟังความคิดเห็นที่เป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือตามแนวคิดของ Johnson and Johnson (2003) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ 5) ขั้นสรุปและประเมินผลและในขั้นกิจกรรมกลุ่มมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือตามแนวคิดของอาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) ที่สมาชิกในทีมต่างมีบทบาทหน้าที่และรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตน ดังนี้ 1) เป็นผู้นำกลุ่ม คอยสังเกตการณ์ และให้กำลังใจ 2) เป็นผู้สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบ 3) เป็นผู้พิมพ์หรือเขียนคำตอบ 4) เป็นผู้ตรวจสอบจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า ในวงรอบที่ 1 ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง เนื่องจากนักเรียนบางทีมยังไม่เข้าใจในวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบางขั้นตอน รวมไปถึงกระบวนการทำงานในการแบ่งบทบาทหน้าที่ภายในทีม ส่งผลให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ล่าช้าลง ทั้งยังพบปัญหาเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต และการกำหนดเวลาที่ไม่ชัดเจน ทำให้การบริหารเวลาของทีมไม่ดีเท่าที่ควร ในวงรอบที่ 2 ครูจึงแก้ปัญหาโดยการกำหนดเวลาในแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน เพื่อการบริหารจัดการเวลาที่ดีขึ้นและทบทวนบทบาทหน้าที่ให้แต่ละทีมกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคน ให้ชัดเจน ส่งผลให้ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ แต่ในวงรอบนี้ก็ยังมีปัญหาในการจัดการเรียนรู้เล็กน้อย เนื่องจากยังมีเรียนบางส่วนสับสนในการหมุนเวียนเปลี่ยนฐานและเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ และยังมีนักเรียนบางคนยังละเลยต่อบทบาทหน้าที่ของตน ในวงรอบที่ 3 ครูได้แก้ปัญหาโดยการทำป้ายบทบาทหน้าที่ เพื่อความชัดเจนในบทบาทของตนเอง จัดทำแผนภาพการหมุนเวียนเปลี่ยนฐานและบทบาทหน้าที่ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีกระบวนการทำงานที่เป็นระบบและนักเรียนทุกคนเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองมากขึ้น สอดคล้องกับ ชนมน์ ตั้งพิทักษ์ไกร (2558) การเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้นักเรียนมีการวางแผนการทำงาน มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ ขั้นตอนการทำงาน การบริหารเวลาและมีความร่วมมือในการทำงานอยู่ในระดับที่มากที่สุด อีกทั้งผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้กับสื่อสังคมสนับสนุน ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้

นักเรียนเกิดความสะดวกในการเรียนรู้ สามารถสนทนาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาภรณ์ พลเยี่ยม (2560) ได้ศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมโดยการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งทำให้นักเรียนมีการสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน แบ่งงานกันตามที่ได้รับมอบหมาย มีการให้ความช่วยเหลือกัน นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม และร่วมมือกันทำงานจนสำเร็จและสอดคล้องกับ เขมณัญญ์ กิ่งศิริธรรม (2556) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนมาก เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเป็นสิ่งดึงดูดใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีเพราะปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่นับได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้เรียนไปแล้วซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจและเรียนรู้ได้ เป็นอย่างดี

5.2.3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

จากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุนโดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความพึงพอใจในบรรยากาศในการเรียน ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) รองลงมาคือด้านความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.40) ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.43) และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.55) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกัน สื่อการเรียนการสอนที่อำนวยความสะดวกสอดคล้องกับกัลยาณี เข้มพุกกล่าวว่า บรรยากาศในชั้นเรียนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสนใจใคร่รู้ใคร่เรียนให้แก่ผู้เรียน ชั้นเรียนที่มีบรรยากาศเต็มไปด้วยความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจ และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกันและกัน ย่อมเป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรักการมาเรียน รักการอยู่ร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียน นอกจากนี้การมีห้องเรียนที่มีบรรยากาศแจ่มใส สะอาด สว่าง มีการจัดโต๊ะเก้าอี้ ตกแต่งห้อง กว้างขวางพอเหมาะ เอื้อต่อการเรียนการสอนดังนั้นบรรยากาศการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนมีความสุขกับการดำเนินกิจกรรมการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนมณ ตั้งพิทักษ์ไกร (2558) ที่กล่าวว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ทำให้นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม รู้จักรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ มีการวางแผนการทำงาน มีความกระตือรือร้น สนุกสนานในการเรียนรู้ร่วมกัน เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และมีความสุขกับการเรียน

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับการศึกษาอันเป็นประโยชน์ ต่อผู้ที่จะศึกษาหรือผู้ที่สนใจ ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.3.1.1 ผู้บริหารสามารถส่งเสริมและกำหนดนโยบาย เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนขาดทักษะการทำงานร่วมกันหรือการทำงานเป็นทีม โดยนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือไปใช้เพื่อแก้ปัญหา

5.3.1.2 ครูสามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ไปปรับใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ หรือวิชาอื่นๆ ได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

5.3.2.1 ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนด้วย เพื่อให้ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3.2.2 ควรเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุนกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบต่าง ๆ เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมในเนื้อหาเดียวกัน เพื่อจะได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

5.3.2.3 ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิตติศักดิ์ ก่อร้อย. (2555). *พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนิสิตปริญญาตรี ภาควิชาเคมีมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน* (พิมพ์ครั้งที่ 1).
กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วราภรณ์ สินถาวร. (2553). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือโดยใช้แหล่งข้อมูล เป็นหลักในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้สารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษาครู ระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช. (2542). *ประมวลบทความการเรียนการสอนและการวิจัยระดับมัธยมศึกษา*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิเรก วรณเศียร. (2552). *รูปแบบการบริหารการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนในเครือสารสาสน์ เพื่อเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้*. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*, 12(2), 65-73.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2556). *การสร้างนวัตกรรม : เปลี่ยนผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรม*.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- พรทิพย์ ศิริภัทราชัย. (2556). *STEM Education กับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21*. *วารสาร วิชาการมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 33(2), 50-55.
- พรรณรศมี เเงาธรรมสาร. (2533). *การเรียนแบบทำงานรับผิดชอบร่วมกัน*. *สารพัฒนาหลักสูตร*, (95) 35-37.
- ไพศาล หวังพานิช. (2543). *การวัดและประเมินผล*. กรุงเทพฯ: ทบวงมหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). *การพัฒนาการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2539). *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์เซ็นเตอร์การพิมพ์.

- ปองปรัชญ์ ป็อราแง. (2554). *การทำงานเป็นทีมที่มีผลต่อการสร้างบรรยากาศองค์การ : กรณีศึกษา สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประภาภรณ์ พลเยี่ยม. (2560). *การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปริญญา อันภักดี. (2557). *การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานเป็นฐาน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ วิชา IPST-MicroBOX ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมแพศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปรินดา เลิศศรีมงคล. (2554). *ผลของโปรแกรมฝึกการกำกับอารมณ์ที่มีทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประคอง สุคนธ์จิตต์. (2551). *การทำงานเป็นทีม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกริก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เปี่ยม ศรีทอง. (2540). *พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาคน การทำงานเป็นทีม*. กรุงเทพฯ: เอิร์ดไวท์ เอ็ด ดูเคชั่น.
- วรภรณ์ สีนถาวร. (2553). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือโดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้สารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษาครูระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- วิภาพร มาพบสุข. (2543). *มนุษย์สัมพันธ์กับการทำงานเป็นทีม*. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาพระยาธิการพิมพ์.
- ทองทิพภา วิริยะพันธุ์. (2551). *การบริหารทีมงานและการแก้ปัญหา (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: สหธรรมิก.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). *กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: นิชินแอดเวอร์ไทซิงกรุ๊ป.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 8)*. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.

- ทศนา แคมมณี. (2552). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ: บริษัทเดอมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- ทศนา แคมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธนาภรณ์ บุญเลิศ. (2561). *การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสุนน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ศิริพล แสนบุญส่ง. (2560). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานผ่านสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้บุคคลवादค์คอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ศินีย์ สังข์ศรี. (2553). *การสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: เพิ่มผลผลิต.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สายพิน สีหรักษ์. (2551). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิชัย ลายเสมา. (2557). *ระบบการเรียนรู้ร่วมกันด้วยทีมเสมือนจริงในสภาพแวดล้อมการเรียนแบบภาควันตภาพโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกัน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย. (2554). *รู้รักภาษาไทย*. บทวิทยุออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย วันที่ 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 เวลา 07.25 - 07.30 น.
- สมเดช บุญประจักษ์. (2540). *การพัฒนาศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมชาติ กิจยรรยง และจิรัชใจ เปี่ยม. (2552). *เกมกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างและพัฒนาทีมงาน*. กรุงเทพฯ: พาวเวอร์ฟูลไลฟ์.

- สมชาย วงศา. (2559). *การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเว็บสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุพัตรา โคตะวงค์. (2559). *การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนแพศึกษา.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุทธิ ภิบาลแทน. (2541). *การทำงานเป็นทีม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: ไทยร่มเกล้า.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2546). *19 วิธีการจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ดวงกมลสมัย.
- เสน่ห์ ศรีสุวรรณ. (2553). *การสร้างและการพัฒนาทีมงาน.* บริหารธุรกิจ, 14(56), 88-89.
- อาภรณ์ ใจเพียง. (2550). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อิสระพงศ์ โสภานไฮ. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- AbuSeileek, A. (2007). *Cooperative vs. Individual Learning of Oral Skills in a CALL Environment.* Computer Assisted Language Learning.
- Adam, D.M. and Ham, M.E. (1990). *Co-operative Learning and Collaboration Across the Curriculum.* Illinois :Charles Thomas.
- Brill Naomi I. (1976). *working : together in the human services.* newyork : LippinCott.
- Cooperative Learning. (1990). *Theory Research, and Practice.* New jersey : Prentice Hall.
- Friend, M. and Cook, L. (1992). *Interactions: Collaboration skills for school professionals.* New York : Longman Publishing Group.
- Johnson, D.W., and Johnson, R.T. *Together and Alone.* (1990). *Cooperative and Individualistic Learning* (4 ed.). New Jersey : Prentice Hall.
- Sharan, Y. (2010). *Cooperative Learning for Academic and Social Gains: valued pedagogy problematic practice.* *European Journal of Education*, 45(2), 300-313.
- Johnson, D.W. and Johnson, F.P. (2003). *Joining Together : Group Theory and Group Skill.* (8 th ed.). Boston : Allyn and Bacon.
- Maslow, A. (1970). *Motivation and Personality.* New York : Harper and Row Publishers.

Robbin Stephen. (2001). *Essential of Organizational Behavior*. (8 ed.). New Jersey :
Pearson Prentice Hall.

Slavin. (1990). *Robert E Cooperative Learning*. New York: Longman.

Woodcock, M. & Francis, D. (1994). *Team building strategy*. Hampshire : Gower.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

เอกสารราชการและรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์ ดร.อุบลวรรณ กิจคณะ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

ตำแหน่ง : อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2. อาจารย์ ดร.วนิดา ผาระนัด

ผู้เชี่ยวชาญด้านสถิติและการวิจัย

ตำแหน่ง : อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

3. คุณครูดาวใจ ศรีสองเมือง

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ภาษา การวัดและประเมินผล

ตำแหน่ง : ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบรบือ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/๑๐๑๖



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๕๐๐๐

๓๑ มกราคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบรบือ

ด้วย นางสาวจินดาทรา นีราศสูงเนิน รหัสประจำตัว ๖๐๘๐๕๖๐๑๐๑ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบรบือ” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านเช่นเคย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยโท

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฏฐชัย จันทร์ชุม)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ คพบ. ๖๐๐๐๖/๒๕๖๒

วันที่ ๓๑ มกราคม ๒๕๖๒

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.อุบลวรรณ กิจคณะ

ด้วย นางสาวจินดาหิรา นีราตสูงเนิน รหัสประจำตัว ๖๐๘๐๑๐๕๖๐๑๐๑ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบรบือ” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชัย จันทขุม)
 คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐๕๐-๐๒๐๐๐๕๓

โทรสาร. ๐-๕๓๗๑ - ๓๒๐๖ , ๐-๕๓๗๒ - ๓๕๐๘ ต่อ ๕๑๐ www.edurmu.org



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ คพบ. ๖๐๐๖/๒๕๖๒ วันที่ ๓๑ มกราคม ๒๕๖๒

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.วนิดา นาระนัต

ด้วย นางสาวจินดาหรรษา นีราสูงเนิน รหัสประจำตัว ๖๐๘๐๑๐๕๖๐๑๐๑๑ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบรบือ” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี
 ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชัย จันทุม)
 คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา
 โทรศัพท์. ๐๔๐-๐๒๐๐๐๕๓
 โทรสาร. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖ , ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘ ต่อ ๔๑๐ www.edurmu.org

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/ว๑๐๑๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๐

๓๑ มกราคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอตแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน นางดาวใจ ศรีสองเมือง

ด้วย นางสาวจินดาหรานี นีราสูงเนิน รหัสประจำตัว ๖๐๘๐๑๐๕๖๐๑๐๑ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบรบือ” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี
ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยโท

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภัทรชัย จันทชุม)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา
โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘ ต่อ ๔๑๐
โทรสาร. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖



ภาคผนวก ข

เครื่องมือการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบบันทึกภาคสนาม

รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ รหัสวิชา ง30246

บันทึกการเรียนรู้ครั้งที่..... วัน เดือน ปี.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนบันทึกเหตุการณ์ ความรู้สึก ปัญหา จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละขั้นตอน ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนโดยบันทึกข้อมูลตามความเป็นจริง

1 ชั้นเตรียม

.....

.....

.....

2 ชั้นสอน

.....

.....

.....

3 ชั้นทำกิจกรรมกลุ่ม

.....

.....

.....

4 ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

.....

.....

.....

5 ชั้นสรุปทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวจินดาหรรษา นีราศสูงเนิน)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

แบบบันทึกอนุทินการเรียนรู้ของผู้เรียน

รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ รหัสวิชา ง30246

บันทึกการเรียนรู้ครั้งที่..... วัน เดือน ปี.....

คำชี้แจง : ให้ผู้เรียนบันทึกเหตุการณ์ ความรู้สึก ปัญหาและข้อสงสัยต่างๆที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนโดย
บันทึกข้อมูลตามความเป็นจริง

1. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทีมตนเองอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

2. กิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดในการเรียนการสอนในครั้งนี้ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

3. ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการทำงานของทีม เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

.....

.....

4. นักเรียนคิดว่าควรปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน (โดยผู้วิจัย)

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ทีม.....

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามระดับคะแนนที่ตรงกับความเป็นจริงในแต่ละพฤติกรรมที่แสดง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 3 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนมีปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ
 2 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนปฏิบัติบางครั้ง
 1 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนปฏิบัติบ้างนาน ๆ ครั้ง
 0 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนไม่เคยปฏิบัติ

รายการประเมิน	ระดับปฏิบัติ			
	3	2	1	0
ด้านบทบาทหน้าที่ในการทำงาน				
1. มีการแบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน				
2. รู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง				
3. มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย				
ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน				
4. มีการกำหนดเป้าหมายและร่วมกันวางแผนการทำงาน				
5. มีการประสานงานช่วยเหลือกันภายในทีม				
6. มีการให้ความร่วมมือกับทีมอย่างเต็มที่				
ด้านการรับฟังความคิดเห็น				
7. มีความเป็นประชาธิปไตยในการทำงาน				
8. มีการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกัน				
9. มีการยอมรับคำติชมและปรับตัวมากขึ้น				
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม				
10. มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พุดคุยกันในทีม				
11. มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันเพื่อความสัมพันธ์ที่ดี				
12. มีการกล่าวคำชมเชยต่อเพื่อนสมาชิกในทีม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวจินดาหรรษา นีราศสูงเนิน)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

แบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียน (โดยผู้ร่วมวิจัย)

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ทีม.....

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามระดับคะแนนที่ตรงกับความเป็นจริงในแต่ละพฤติกรรมที่แสดง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 3 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนมีปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ
 2 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนปฏิบัติบางครั้ง
 1 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนปฏิบัติบ้างนาน ๆ ครั้ง
 0 หมายถึง ผู้เรียนหรือกลุ่มของผู้เรียนไม่เคยปฏิบัติ

รายการประเมิน	ระดับปฏิบัติ			
	3	2	1	0
ด้านบทบาทหน้าที่ในการทำงาน				
1. มีการแบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน				
2. รู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง				
3. มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย				
ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน				
4. มีการกำหนดเป้าหมายและร่วมกันวางแผนการทำงาน				
5. มีการประสานงานช่วยเหลือกันภายในทีม				
6. มีการให้ความร่วมมือกับทีมอย่างเต็มที่				
ด้านการรับฟังความคิดเห็น				
7. มีความเป็นประชาธิปไตยในการทำงาน				
8. มีการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกัน				
9. มีการยอมรับคำติชมและปรับตัวมากขึ้น				
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม				
10. มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พุดคุยกันภายในทีม				
11. มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันเพื่อความสัมพันธ์ที่ดี				
12. มีการกล่าวคำชมเชยต่อเพื่อนสมาชิกในทีม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางดาวใจ ศรีสองเมือง)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน**

คำชี้แจง

1.แบบประเมินสร้างขึ้นเพื่อสอบถามระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีสื่อสังคมสนับสนุน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชา ง30246 คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์

2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความพึงพอใจของนักเรียนดังนี้

5 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน					
1. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา					
2. การจัดการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอน					
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็น					
4. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม					
5. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น					
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน					
7. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้รู้ขั้นตอนและวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น					
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความท้าทายทำให้อยากค้นหาคำตอบ					
ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน					
9. เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้งานง่าย					
10. ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในทีมและครูผู้สอน สะดวกและรวดเร็ว					
11. มีความทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
12. สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
ความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน					
13. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
14. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองและทีม					
15. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
16. บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ					
17. บรรยากาศในการเรียนช่วยเพิ่มพื้นที่ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและปฏิบัติงานร่วมกัน					
ความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
18. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
19. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นานขึ้น					
20. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
21. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปประยุกต์กับวิชาอื่นได้					
22. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม					

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี	รายวิชา คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์
รหัสวิชา ง30246 ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 โปรแกรม Scratch 2	จำนวน 12 ชั่วโมง
เรื่องที่ 1 เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2	จำนวน 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

ตัวชี้วัด ม.4-6/12 ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้าง ชิ้นงานหรือโครงงานอย่างมี จิตสำนึกและยอมรับผิดชอบ

2. สาระสำคัญ

Scratch เป็นภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างผลงานต่าง ๆ เช่น การทำแอนิเมชัน การจำลองทางวิทยาศาสตร์ เกม ดนตรี ศิลปะ การสร้างสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยมีวิธีการโปรแกรมที่ไม่ต้องมีการพิมพ์คำสั่งที่ยุ่งยากซับซ้อน เหมาะกับการสอนหลักการโปรแกรมที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และเสริมความคิดอย่างมีระบบ

3. ผลการเรียนรู้

บอกความหมาย หน้าที่ ประโยชน์ของโปรแกรม Scratch และอธิบายวิธีการติดตั้งโปรแกรม Scratch ได้

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1. ด้านความรู้(K)

นักเรียนอธิบายความหมาย หน้าที่ และประโยชน์ของโปรแกรม Scratch ได้

4.2. ด้านทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด(P)

4.2.1 นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมาย หน้าที่ และประโยชน์ของโปรแกรม Scratch ได้

4.2.2 นักเรียนสามารถติดตั้งโปรแกรม Scratch ด้วยตนเองได้

4.3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A)

นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดี

5. สารการเรียนรู้

- 5.1. ความหมาย หน้าที่ และประโยชน์ของโปรแกรม Scratch
- 5.2. วิธีการติดตั้งโปรแกรม Scratch

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 6.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 6.2 ความสามารถในการคิด
- 6.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 6.4 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 7.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 7.2 มีวินัย
- 7.3 ใฝ่เรียนรู้
- 7.4 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 7.5 มีจิตสาธารณะ

8. กิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้

ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม

1. ครูจัดเตรียมเนื้อหา สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้ บนสื่อสังคม (Edmodo)
2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
3. ครูชี้แจงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อตกลงในการทำกิจกรรม และบทบาทของสมาชิกในทีม
4. นักเรียนตรวจสอบรายชื่อสมาชิกแต่ละทีมทางสื่อสังคม (Edmodo) ที่ครูได้จัดทีมนักเรียนไว้ทีละ 4 คนแบบคละความสามารถ โดยครูใช้คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 1 วิชา การสร้างเว็บไซต์ ปีการศึกษา 2561 เป็นตัวแบ่งทีม
5. ให้นักเรียนแต่ละทีมตั้งชื่อทีมของตนผ่านทางสื่อสังคม (Edmodo)

ชั้นที่ 2 ชั้นสอน

1. ครูตั้งคำถามกระตุ้นการเรียนรู้ “นักเรียนเคยใช้งานโปรแกรมสร้างเกม หรือเคยภาพเคลื่อนไหวบ้างหรือไม่ โดยใช้โปรแกรมอะไร อย่างไร”
2. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และตอบคำถามครู แล้วแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ของตนเอง

3. ครูเปิดวีดิทัศน์เกี่ยวกับการสร้างนิทานสั้นและการสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Scratch
4. ครูนำเสนอเนื้อหาโดยการบรรยาย เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2 ผ่านสื่อสังคม (Edmodo) วิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์
5. ครูสาธิตการติดตั้งโปรแกรม Scratch 2 ลงเครื่องคอมพิวเตอร์ และนักเรียนทำการปฏิบัติตาม โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะหากนักเรียนประสบปัญหา
6. ครูแจกใบงานที่ 3.1 เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

1. ให้นักเรียนในแต่ละทีมแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม ดังนี้
 - 1.1 นักเรียนคนที่ 1 เป็นผู้นำกลุ่ม คอยสังเกตการณ์ และตรวจสอบ
 - 1.2 นักเรียนคนที่ 2 เป็นผู้สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบ
 - 1.3 นักเรียนคนที่ 3 เป็นผู้สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบ
 - 1.4 นักเรียนคนที่ 4 เป็นผู้พิมพ์หรือเขียนคำตอบ
2. ให้นักเรียนจัดทำใบงานที่ 3.1 และสามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2 ผ่านทางสื่อสังคม (Edmodo)
3. ครูตั้งสัญญาณกระดิ่งเพื่อเป็นการให้สัญญาณเตือนหมดเวลาในการตอบคำถามข้อนั้น ๆ และนักเรียนจะหมุนเวียนบทบาทหน้าที่ในข้อต่อ ๆ ไปเรื่อย ๆ
4. ครูทำการสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนแต่ละทีม

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

1. นักเรียนแจ้งว่าทีมของตนพร้อมส่งใบงานแล้วในช่องแสดงความคิดเห็นทางสื่อสังคม (Edmodo) หรือจนกว่าจะมีเสียงกระดิ่งเตือนหมดเวลา
2. นักเรียนนั่งประจำโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ครูจัดไว้ให้เพื่อทำการทดสอบ
3. นักเรียนทำการทดสอบผ่านสื่อสังคม (Edmodo) จำนวน 5 ข้อ
4. สมาชิกแต่ละคนนำคะแนนมารวมกับสมาชิกในทีมเพื่อเป็นคะแนนรวมของทีม
5. ครูกล่าวคำชมเชยและให้กำลังใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาเรื่องเริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2
2. ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถาม แสดงความคิดเห็น เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

3. นักเรียนทำการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของตนเองและทีม และเขียนบันทึกอนุทินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. ครูทำการตีตประกาศผลคะแนนรวมของแต่ละทีมบนสื่อสังคม (Edmodo)

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 9.1 Edmodo
- 9.2 สไลด์ประกอบการสอน เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2
- 9.3 ใบความรู้ที่ 3.1 เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2
- 9.4 ใบงานที่ 3.1 เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2
- 9.5 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

10. ชิ้นงาน/ภาระงาน/หลักฐาน

- 10.1 ใบงานที่ 3.1 เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2
- 10.2 สไลด์ประกอบการสอน เรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2
- 10.3 ใบความรู้ที่ 3.1 เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Scratch 2

11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัดผล	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้	ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน	ใบงานที่ 3.1	นักเรียนได้คะแนนรวมทั้งหมดไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด	การสังเกต	แบบสังเกตการปฏิบัติกิจกรรม	นักเรียนได้คะแนนอยู่ในระดับปฏิบัติได้มาก ผ่านเกณฑ์
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	การสังเกต	แบบสังเกตทักษะการทำงานเป็นทีม	นักเรียนได้คะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับสม่ำเสมอ ผ่านเกณฑ์

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

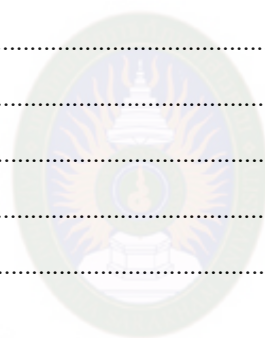
.....

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ลงชื่อ.....

(นางดาวใจ ศรีสองเมือง)

ครูพี่เลี้ยง

ข้อเสนอแนะและความเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายประกอบ บำรุง)

หัวหน้ากลุ่มสาระการงานอาชีพฯ

ข้อเสนอแนะและความเห็นรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายจำรัส ธรรมชาติ)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

ข้อเสนอแนะและความเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางบุญทัน วัฒนศักดิ์สุกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบรปือ

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวจินดาหรรษา นีราศสูงเนิน)

นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.



ภาคผนวก ค

ผลการหาคุณภาพเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**ผลการประเมินความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ
ของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม
โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน**

ตารางที่ ง.1

คุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			X	S.D.	ระดับความ คิดเห็น
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
1	มีสาระสำคัญ/ตัวชี้วัด/ช่วงชั้น/จุดประสงค์ การเรียนรู้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ พัฒนาผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีความ หลากหลายโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	4	5	4.33	0.58	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5	สื่อ/แหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสม สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม การเรียนรู้	4	3	5	4	1	มาก
6	การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้อง เหมาะสมกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
	รวม				26.70	3.89	
	เฉลี่ย				4.44	0.65	มาก

หมายเหตุ	5	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับ เหมาะสมมากที่สุด
	4	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับ เหมาะสมมาก
	3	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับ เหมาะสมปานกลาง
	2	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับ เหมาะสมน้อย
	1	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับ เหมาะสมน้อยที่สุด

**ผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ
ของแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม**

ตารางที่ ง.2

คุณภาพของแบบประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
ด้านบทบาทหน้าที่ในการทำงาน						
1. มีการแบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. รู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3. มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติงานตามที่ได้รับ มอบหมาย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงาน						
4. มีการกำหนดเป้าหมายและร่วมกันวางแผนการทำงาน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5. มีการประสานงานช่วยเหลือกันในทีม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6. มีการให้ความร่วมมือกับทีมอย่างเต็มที่	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านการรับฟังความคิดเห็น						
7. ความเป็นประชาธิปไตยในการทำงาน	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
8. มีการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกัน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
9. มีการยอมรับคำติชมและปรับตัวมากขึ้น	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม						
10. มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี พุดคุยกันในทีม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
11. มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อความสัมพันธ์ที่ดี	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
12. มีการกล่าวคำชมเชยต่อเพื่อนสมาชิกในทีม	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
เฉลี่ย				2.75	0.92	สอดคล้อง

ผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญของแบบบันทึกภาคสนามของครูผู้สอน

ตารางที่ ง.2

คุณภาพของแบบบันทึกภาคสนามของครูผู้สอน

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
	ให้ผู้สอนบันทึกเหตุการณ์ ความรู้สึก ปัญหา จากการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละขั้นตอน ที่ เกิดขึ้นในชั้นเรียนโดยบันทึกข้อมูลตามความเป็นจริง					
1. ชั้นเตรียม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. ชั้นสอน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3. ชั้นทำกิจกรรมกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4. ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
เฉลี่ย				3	1	สอดคล้อง

ผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญของแบบบันทึกอนุทินของนักเรียน

ตารางที่ ง.2

คุณภาพของแบบบันทึกอนุทินของนักเรียน

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
		1. จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียน ประสบปัญหาหรือไม่อย่างไร	0	0			
2. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทีมของตนอย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง	
3. กิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดในการเรียนการ สอนในครั้งนี้ เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง	
4. ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการทำงานของทีม เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง	
5. นักเรียนคิดว่าควรปรับปรุงกิจกรรมการเรียน การสอนในครั้งนี้หรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง	
6. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง	
เฉลี่ย				2.67	0.89	สอดคล้อง	

ผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

ตารางที่ ง.5

คุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน							
1.	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2.	การจัดการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน กระบวนการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน ความรู้และความคิดเห็น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม	+1	+1	+1	3	0.67	สอดคล้อง
5.	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น	+1	0	+1	2	1	สอดคล้อง
6.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7.	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้รู้ขั้นตอนและวิธีการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
8.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความท้าทายทำให้อยากค้นหา คำตอบ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน							
9.	เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้งานง่าย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
10.	ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในทีมและครูผู้สอน สะดวกและ รวดเร็ว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
11.	มีความทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
12.	สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน							
13.	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วน ร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
14.	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความ รับผิดชอบหน้าที่ของตนเองและทีม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
15.	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

(ต่อ)

ตารางที่ ง.5 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
16.	บรรยากาศในการเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
17.	บรรยากาศในการเรียนช่วยเพิ่มพื้นที่ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและปฏิบัติงานร่วมกัน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
18.	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
19.	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นานขึ้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
20.	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
21.	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปประยุกต์กับวิชาอื่นได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
22.	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย				2.95	0.98	สอดคล้อง



ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมในวงรอบที่ 1

ตารางที่ จ.1

ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมในวงรอบที่ 1

ทีมที่	ด้านที่ 1				ด้านที่ 2				ด้านที่ 3				ด้านที่ 4											
	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12												
ผู้ประเมินคนที่	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2		
4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	
5	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
6	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	
8	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
\bar{X}	1.88	1.94	1.81	1.94	1.94	2.00	1.75	2.00	2.00	1.75	1.75	1.81												
S.D.	0.34	0.25	0.40	0.25	0.44	0.00	0.45	0.00	0.00	0.45	0.40													
\bar{X} รายด้าน	1.88				1.96				1.92				1.79											
S.D. รายด้าน	0.33				0.29				0.28				0.46											

ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมในวงรอบที่ 2

ตารางที่ จ.2

ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมในวงรอบที่ 2

ทีมที่	ด้านที่ 1				ด้านที่ 2				ด้านที่ 3				ด้านที่ 4											
	ข้อที่1		ข้อที่2		ข้อที่3		ข้อที่4		ข้อที่5		ข้อที่6		ข้อที่7		ข้อที่8		ข้อที่9		ข้อที่10		ข้อที่11		ข้อที่12	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3
2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3
4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2
5	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3
6	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3
7	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3
8	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
\bar{X}	2.94		2.25		2.13		2.69		2.50		2.31		2.69		2.19		2.13		2.75		2.63		2.25	
S.D.	0.25		0.45		0.34		0.48		0.52		0.48		0.48		0.40		0.34		0.45		0.50		0.45	
\bar{X} รายด้าน	2.44				2.50				2.33				2.54											
S.D. รายด้าน	0.50				0.51				0.48				0.50											

ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมในวงรอบที่ 3

ตารางที่ จ.3

ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมในวงรอบที่ 3

ทีมที่	ด้านที่ 1				ด้านที่ 2				ด้านที่ 3				ด้านที่ 4											
	ข้อที่1		ข้อที่2		ข้อที่3		ข้อที่4		ข้อที่5		ข้อที่6		ข้อที่7		ข้อที่8		ข้อที่9		ข้อที่10		ข้อที่11		ข้อที่12	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
\bar{X}	3.00		2.94		2.81		2.81		3.00		2.81		2.88		2.94		2.69		3.00		3.00		2.88	
S.D.	0.00		0.25		0.40		0.40		0.00		0.40		0.34		0.25		0.48		0.00		0.00		0.34	
\bar{X} รายด้าน	2.92				2.88				2.83				2.96											
S.D. รายด้าน	0.28				0.33				0.38				0.20											

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีสื่อสังคมสนับสนุน

ตารางที่ จ.4

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เลขที่	ระดับความพึงพอใจ (ข้อที่)																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
7	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5
8	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
10	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
13	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
14	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
15	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

(ต่อ)

ตารางที่ จ.4 (ต่อ)

เลขที่	ระดับความพึงพอใจ (ข้อที่)																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
17	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
18	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
24	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
25	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
26	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5
27	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
28	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
29	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
30	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
31	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4
32	5	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5
\bar{X}	4.38	4.88	4.81	4.88	4.69	4.91	4.84	4.69	4.06	4.38	4.91	4.75	4.91	4.69	4.84	4.72	4.94	4.63	4.88	4.84	4.75	4.94
S.D	0.49	0.34	0.40	0.34	0.47	0.30	0.37	0.47	0.50	0.49	0.30	0.44	0.30	0.47	0.37	0.46	0.25	0.49	0.34	0.37	0.44	0.25
\bar{X}				4.76							4.52				4.82				4.81			
S.D				0.43							0.55				0.39				0.40			

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวจินดาหรรษา นีราศสูงเนิน
วันเกิด	22 พฤศจิกายน 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	117 หมู่ 5 ตำบลลำเพี้ยก อำเภอบึงบอระเพ็ด จังหวัดนครราชสีมา
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนครบุรี จังหวัดนครราชสีมา
พ.ศ. 2558	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (วศ.บ.) สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
พ.ศ. 2562	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม