

M. 128373

การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชั่นร่วมกับสื่อสังคม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13
โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส



นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2563

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ใบอนุมัติวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เรื่อง : การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

ผู้วิจัย : นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย

ได้รับอนุมัติเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

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

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรรณคำ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงศ์ หกสุวรรณ)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ เต็มเมืองชัย)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว)

ชื่อเรื่อง : การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

ผู้วิจัย : นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวิทย์ สิมมาทัน
อาจารย์ ดร. ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว

ปีการศึกษา : 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาปฏิบัติ การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส (2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 6 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน 2) แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ 3) แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ 6 ด้าน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 4 ด้าน สถิติที่ใช้ในงานวิจัยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม ช่วยให้ผู้เรียนมีผลแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากเรียนเพิ่มมากขึ้น (2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.83) และ (3) การศึกษาความพึงพอใจต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม โดยภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50)

คำสำคัญ : การส่งเสริม แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เทคนิคเกมพีเคชัน สื่อสังคม โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส



อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Title : The Promoting of Achievement Motivation by Using Gamification
With Social Media for Matthayomsukka 3/13 Students at
Matthayom Wanonniwat School

Author : Mr. Abhisit Jareonchi

Degree : Master of Education (Computer Education)

Advisors : Assistant Professor Dr. Prawit Simmatun
Dr. Khajonpong Ruamkaew

Year : 2019

ABSTRACT

This action research aimed for (1) to study and practice The Promoting of Achievement Motivation by using Gamification with Social Media for Matthayomsukka 3/13 Students at Matthayom Wanonniwat School; (2) to study the achievement motivation Information Technology Course 6 for Matthayomsukka 3/13 Students at Matthayom Wanonniwat School by using Gamification with Social Media; and (3) to study the students' satisfaction with learning management by using Gamification with Social Media The research target group are Matthayomsukka 3/13 Students Semester 2, academic year 2018 Matthayom Wanonniwat School Sakon Nakhon Province, amount 35 people Tools used in the research consisted of (1) 2 learning plans (2) achievement motivation test (3) achievement motivation observation form in 6 areas (4) 5 level estimation satisfaction questionnaire Amount 4 sides. Statistics used in the research Percentage Mean and standard deviation

For the result of this project (1) learning management using gamification techniques with social media. students to become more motivated and motivated by the students after studying; (2) student are motivated by achievement. High level ($\bar{X}=4.06$, S.D.=0.83); and (3) satisfaction study Learning management using gamification techniques with social media as high level ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50)

Keywords: Promotion, Achievement motivation, Gamification Technique,
Social medias, Mattayom Wanonniwat Secondary School



Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูง
รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงศ์ หกสุวรรณ ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท ตีเมืองซ้าย กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวิทย์ สิมมาทัน อาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมทั้ง
คณาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทุกท่านที่ให้ความ
ความรู้ และชี้แนะแนวทางในการทำงานจนการวิจัยครั้งนี้สำเร็จตามความมุ่งหมาย ผู้วิจัย
ขอขอบพระคุณอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ธนเดช มณีวรรณ อาจารย์ ดร.ณรงค์ศักดิ์ พรหมวัง และคุณครู
ปิ่นขวัญ ชุภรัตน์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกม
แข่งขัน ร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสมือน และวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณนายเกศา โคตรชมพู ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ที่ให้
ความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย คุณครู ดร.ณรงค์ศักดิ์ พรหมวัง ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นครูพี่เลี้ยง
ให้คำปรึกษาและชี้แนะ และขอขอบคุณนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ได้ให้ความร่วมมือในงานวิจัยในครั้งนี้
เป็นอย่างดี จนการวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จ

คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้ บิดา-มารดา ครู อาจารย์ และ
ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือทั้งเป็นกำลังใจในการเรียนตลอดมา จนทำให้การวิจัย
ในครั้งนี้สำเร็จตามความมุ่งหมายทุกประการ

นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 ขอบเขตการวิจัย	4
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ	5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	6
2.1 เกมมิฟิเคชัน (Gamification)	6
2.2 สื่อสังคม	21
2.3 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์	24
2.4 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ	32
2.5 แผนการจัดการเรียนรู้	39
2.6 ความพึงพอใจ	47
2.7 บริบทของโรงเรียนมัธยมวานรนิวาส	55
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
2.9 กรอบแนวคิดการวิจัย	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	59
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	59
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	59
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	60
3.4 แบบแผนการวิจัย	63
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	64

หัวข้อเรื่อง	หน้า
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	65
บทที่ 4 ผลการวิจัย	67
4.1 ผลการศึกษาการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้	67
4.2 ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน	76
4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน	77
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	79
5.1 สรุปผล	79
5.2 อภิปรายผล	82
5.3 ข้อเสนอแนะ	84
บรรณานุกรม	85
ภาคผนวก	90
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ	91
ภาคผนวก ข แผนจัดการเรียนรู้.....	97
ภาคผนวก ค แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์	114
ภาคผนวก ง แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน	118
ภาคผนวก จ แบบสอบถามความพึงพอใจ.....	121
ประวัติผู้วิจัย	124

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างการนำกลไกของเกม (Game Macanics) มาใช้ในบทเรียน	17
2.2 ประเภทของสื่อสังคม	22
3.1 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ชั้น	60
4.1 พฤติกรรมของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1	69
4.2 ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงรอบปฏิบัติการที่ 1	70
4.3 ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จากแบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในวงรอบ ปฏิบัติการที่ 1	71
4.4 พฤติกรรมของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2	73
4.5 ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงรอบปฏิบัติการที่ 2	74
4.6 ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จากแบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในวงรอบ ปฏิบัติการที่ 2	75
4.7 ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน	76
4.8 ผลการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั่น ร่วมกับสื่อสังคม	77

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	แกนขับเคลื่อน 8 ด้าน ของเกมพีเคชั้น	12
2.2	ระบบจัดการเรียนการสอน Classdojo.....	18
2.3	ระบบจัดการเรียนการสอน Kahoot	19
2.4	ระบบจัดการเรียนการสอน Duolingo	20
2.5	ระบบจัดการเรียนการสอน ClassCraft.....	21
2.6	กรอบแนวคิดการวิจัย	58
3.1	ขั้นตอนการสะท้อนผล (Reflect)	64
4.1	ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และ 2	77
4.2	ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนในวงรอบปฏิ+บัติการที่ 1 และ 2	77



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษา 4.0 เป็นแนวคิดตามความพยายามของรัฐบาลที่มีความมุ่งมั่นในการนำ “โมเดลประเทศไทย 4.0” หรือ “Thailand 4.0” มาใช้ เพื่อผลักดันประเทศให้หลุดพ้นจากประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูง การพัฒนาประเทศให้ยั่งยืนตามแนวทาง Thailand 4.0 ได้นั้น ต้องจัด การศึกษาให้สอดคล้องกับยุคประเทศไทย 4.0 ซึ่งการศึกษาไทยยุค 4.0 เป็นการจัดการเรียนการสอนที่สอน ให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้ มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่างๆ มาตอบสนองความต้องการของสังคม ผู้ที่มีผลโดยตรงต่อการพัฒนาให้เด็กและเยาวชน ของประเทศมีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับประเทศไทย 4.0 คือครู เริ่มด้วยการฝึกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูเปลี่ยนจากครูสอนเป็นพี่เลี้ยง ครูฝึก (Coach) การเรียนแบบบูรณาการสหวิชาการ เชื่อมโยงความรู้กับจินตนาการ เปลี่ยนแปลงไปสู่รูปธรรมให้ผู้เรียนมีทักษะที่ต้องการ เช่น การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารที่ดี ซึ่งการจัดการศึกษาต้องสร้างความพอใจให้ผู้เรียนและทำท้ายสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยากเรียน ลม เปลี่ยนทิศ (2560) ปัญหาหนึ่งที่สำคัญของคุณภาพการศึกษาในประเทศไทย คือ ปัญหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนต่ำ (Low Student Achievement) ทั้งที่ปรากฏในการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติขั้นพื้นฐาน เช่น คะแนนสอบ O-net ซึ่งเป็นการแถลงข่าวอย่างเป็นทางการของกระทรวงศึกษาธิการ เลขาธิการสภาการศึกษา ในฐานะโฆษกกระทรวงศึกษา ภายหลังจากประชุมองค์กรหลักของกระทรวง โดยมี นพ.ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ เป็นประธาน ที่ประชุมได้พิจารณา ผลคะแนนทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (โอเน็ต) ประจำปี 2559 ที่ พบว่าผลสอบคะแนน O-net ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาไทย คะแนนเฉลี่ยทั่วประเทศได้ 46.36% (ต่ำกว่า 50% สอบตก) วิชาสังคมศึกษา คะแนนเฉลี่ยทั่วประเทศได้ 49% วิชาภาษาอังกฤษ คะแนนเฉลี่ยทั่วประเทศได้ 31.80% วิชาคณิตศาสตร์ คะแนนเฉลี่ยทั่วประเทศได้ 29.31% วิชาวิทยาศาสตร์ คะแนนเฉลี่ยทั่วประเทศได้ 34.99% ซึ่งสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยของแต่ละวิชาอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์เมื่อผลการสอบนั้นต่ำกว่ามาตรฐาน จะทำให้แรงจูงใจในการเรียนของรายวิชาอื่นน้อยลง แล้วส่งผลให้ระดับคะแนนในรายวิชานั้น ต่ำลง

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในสภาพ การศึกษาอย่างเร่งด่วน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้น จึงจะต้องนำการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม และ ทฤษฎี มารวมกันเพื่อให้เกิดแนวทางการสอนในรูปแบบใหม่ที่มีความน่าสนใจ ซึ่งแตกต่างไป จากการสอนแบบเดิมที่เป็นการท่องจำเป็นหลัก เพื่อให้แก่นักเรียนนั้นเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ในการสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองนั้น ครูจะต้องส่งเสริมให้เด็กคำนึงถึงเรื่องกระบวนการ เรียนรู้มากกว่าการพิสูจน์ว่าตนเองเป็นผู้ที่มีความฉลาดเฉลียว และในยามที่เด็กประสบ ความยากลำบากหรืออุปสรรคในการเรียน เด็กจะต้องมีใจจดจ่ออยู่ที่ความพยายามและการเลือกใช้ ยุทธศาสตร์ต่างๆ ในการแก้ปัญหา แทนที่จะวิตกกังวลว่าตนเองไร้ความสามารถ

ในรายวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยม วานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร พบว่านักเรียน มีพฤติกรรมการขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนไม่มีความน่าสนใจจึงทำให้นักเรียนเปลี่ยนไปทำกิจกรรมอย่างอื่น บนคอมพิวเตอร์ สื่อสังคม และ เกม ที่มุ่งเน้นด้านความบันเทิง ทำให้เกิดปัญหาในการ ไม่เข้าใจ ไม่สามารถปฏิบัติตามได้ ปฏิบัติไม่ทัน และไม่ส่งงานตามที่ได้รับมอบหมาย ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ในภาคเรียนที่ 2 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 72 ซึ่งยังไม่เกณฑ์ที่สถานศึกษา กำหนดไว้ร้อยละ 85 และได้ให้ผู้เรียนได้ทำแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.82 โดยอยู่ในระดับปานกลาง ด้วยเหตุนี้ทางผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิคส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ร่วมกับ สื่อสังคม ในบทเรียน โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

จากการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมิฟิเคชัน เกมิฟิเคชันนั้นสามารถส่งเสริม แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนได้ เกมิฟิเคชัน (Gamification) กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) เป็นแนวคิดที่นำเนื้อหาในรายวิชานำมาสอนโดยอยู่ในรูปแบบเกมส์ ซึ่งมีการแข่งขัน การให้คะแนน กติกา ซึ่งมีความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิด สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ใน ชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกมซึ่งองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน (Karl, 2012, pp 26-49) 1) เป้าหมาย(Goals), 2) กฎ (Rules), 3) ความขัดแย้งการแข่งขัน หรือ ความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation), 4) เวลา (Time), 5) รางวัล (Reward), 6) ผลป้อนกลับ (Feedback), 7) ระดับ (Levels) โดยสามารถนำหลักการของเกมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาเพื่อช่วยในการจัดการเรียนรู้ ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เนื่องจากทำ ให้ผู้เรียนรู้สึกว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นเกม มีเป้าหมายในการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม การสะสมแต้ม การให้รางวัล การเลื่อนระดับ ผู้เรียนจะซึมซับเนื้อหาโดยไม่รู้ตัวผ่าน

กิจกรรมที่ใช้กลไกของเกมพีเคชัน เป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและเรียนไปในเวลาเดียวกัน เรียกว่า เพลย์แอนด์เลิร์น = เพลิน (Play and Learn = Plearn)

การใช้เกมพีเคชันเพียงอย่างเดียวในการจัดการเรียนการสอนนั้น มีข้อจำกัดในเรื่องของการสื่อสาร การมอบหมายงานหรือการส่งงาน จึงต้องใช้สื่อสังคม (Social Media) เข้ามาช่วยสนับสนุนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน เพื่อใช้ในการติดต่อ ช่องทางในการนำเสนอสื่อระบบดิจิทัลผ่านระบบอุปกรณ์แสดงผลได้หลายรูปแบบ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน เป็นต้น เพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูล นำเสนอข้อมูล การติดต่อสื่อสาร และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนและสามารถช่วยลดช่องว่างระหว่างครูและนักเรียน สื่อสังคมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการเป็นเครื่องมือที่ครูและนักเรียนนำมาสนับสนุนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน เช่น การจัดการเอกสาร การให้งาน การนำเสนองาน และการอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เป็นต้น

จากบทความที่ได้กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้รวบรวม เรียบเรียง เพื่อหาสภาพปัญหาการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 4 และจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า เกมพีเคชัน เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอนโดยมีสื่อสังคมสนับสนุนการเรียนรู้ จะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ กระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้แบบมีความหมายและลดความเครียดจากการเรียนรู้ในรายวิชาที่กำหนด การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส เรื่อง คอมพิวเตอร์สารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเพื่อมุ่งเน้นการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้ผู้เรียนอยู่ตลอด ซึ่งจะส่งผลที่ดีแก่ผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน โดยจะให้ผลแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มากกว่า 4.0 ขึ้นไป ซึ่งอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

1.2.2 เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อ การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 เนื้อหาวิชา

เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเนื้อหาในวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส เทคโนโลยีสารสนเทศ 4

- 1.3.1.1 รู้จักกับ WordPress
- 1.3.1.2 สร้างบล็อกกับ WordPress.com
- 1.3.1.3 การสร้างเว็บไซต์ฟรีและติดตั้ง WordPress.org
- 1.3.1.4 การใช้งาน WordPress.org
- 1.3.1.5 การเขียนบทความใน WordPress
- 1.3.1.6 เทคนิคการปรับแต่ง WordPress
- 1.3.1.7 การใช้เครื่องมือใน WordPress
- 1.3.1.8 เทคนิคการใช้ปลั๊กอินและวิดเจ็ต

1.3.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการต่ำกว่าเกณฑ์ในรายวิชาคอมพิวเตอร์

1.3.3 ตัวแปร

1.3.3.1 ตัวแปรต้น คือ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม

1.3.3.2 ตัวแปรตาม คือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม

1.3.4 ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

“แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Motive)” หมายถึง ความคิดความรู้สึกและพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 ที่แสดงถึงความพยายามหาวิธีต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหา มีความทะเยอทะยาน และมุ่งมั่นกระทำการต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ โดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และมีความอดทน ซึ่งวัดได้จากแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

“เกมิฟิเคชัน (Gamification)” หมายถึง การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดังนั้นเพื่อที่จะสร้างความเข้าใจถึงหลักการและแนวคิดดังกล่าว รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้นั้น บทความวิชาการฉบับนี้ได้นำเสนอถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งตัวอย่างกรณีศึกษาที่มีการนำเอาแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา

“การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน” หมายถึง การนำเทคนิคเกมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยใช้ Classdojo เพื่อติดตามและให้คะแนนแก่นักเรียน

“ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกชอบต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม โดยมีการวัดใน 1) ด้านกระบวนการด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ 3) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ 4) ด้านความรู้

“สื่อสังคม (Social Media)” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยลดช่องว่างระหว่างครูและนักเรียน เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการแสดงความคิดเห็น มอบหมายงาน ส่งงาน และช่วยในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้ รวมถึงการแสดงคะแนนผู้นำในการทำกิจกรรม ในรายวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.5.1 เป็นแนวทางในการบูรณาการการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม เข้ากับการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์

1.5.2 ได้แนวทางพัฒนาแรงจูงใจสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

1.5.3 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เกมฟิเคชัน (Gamification)
2. สื่อสังคม
3. แรงจูงใจ
4. การวิจัยเชิงปฏิบัติการ
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. ความพึงพอใจ
7. บริบทโรงเรียนมัธยมวานรนิวาส
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 เกมฟิเคชัน (Gamification)

2.1.1 ความหมายเกมฟิเคชัน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายของเกมฟิเคชันไว้ว่า การนำเทคนิคการออกแบบเกมฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับกิจที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์ให้เหมือนกับการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามต้องการ

Amy (2010) ได้ให้ความหมายของเกมฟิเคชันไว้ว่า คือการนำเทคนิคของเกมเพื่อทำกิจกรรมที่น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจและความสนุกสนาน

Gartner (2011) ได้ให้ความหมายของเกมฟิเคชันไว้ว่า คือ เทคนิคการใช้กลศาสตร์ของเกมส์กับสภาพแวดล้อมที่ไม่ใช่เกม เช่น นวัตกรรม การตลาด การศึกษาอบรม การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และงานด้านสุขภาพ

Karl (2011) ได้ให้ความหมายของเกมฟิเคชันไว้ว่า หมายถึงการใช้กลศาสตร์สุนทรียศาสตร์ และหลักการคิดของเกมเป็นพื้นฐานการออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมและ เสริมสร้างแรงจูงใจในการทำงาน

Yu-kai Chou (2013) ให้ความหมายของเกมฟิเคชั่นไว้ว่า การนำองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานและดึงดูดใจของเกม มาประยุกต์ใช้ในโลกลงานแห่งความจริง หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการที่ผลิต ซึ่งเป็นการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับมนุษย์ กระบวนการนี้ถูกออกแบบเพื่อจุดมุ่งหมายในการเพิ่มประสิทธิภาพของบุคคลในระบบการทำงาน

Wendy Hsin-Yuan Huang and Dillip Soman (2013) ได้ให้ความหมายของเกมฟิเคชั่นไว้ว่า คือการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมาใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม อันจะส่งผลต่อพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลในการกระทำกิจกรรมบางอย่าง ซึ่งบุคคลนั้นอาจจะไม่ต้องการกระทำ ด้วยการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ที่จะกระทำอย่างมีเป้าหมาย หรือเพื่อให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของงาน

จากความหมายของเกมฟิเคชั่น สรุปได้ว่า เกมฟิเคชั่น คือ การนำรูปแบบเกมที่มีความสนุกสนาน ดึงดูด และน่าสนใจ นำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตประจำวัน เพื่อกระตุ้น และส่งเสริมแรงจูงใจแก่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรม ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.2 หลักการเกมฟิเคชั่น

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้กล่าวไว้ว่าเกมฟิเคชั่นประกอบด้วย 2 หลักการ ดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานเกิดขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมาได้ ซึ่งจะมีอยู่หลายรูปแบบ หรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แต้มสะสม, ลำดับชั้น, ความท้าทาย, สินค้าเสมือน ตารางคะแนนผู้นำ เป็นต้น ซึ่งจะอธิบายโดยละเอียดในภายหลัง

2. หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) ก็คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกขับเคลื่อนโดยการเล่นเกมนั้น หรือ หลักการขับเคลื่อนของเกม ซึ่งก็คือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์นั่นเอง ที่ต้องการ ได้แก่ ความต้องการรางวัลตอบแทน, ความต้องการได้รับการยอมรับ, ความต้องการประสบความสำเร็จ, การแสดงออกของความเป็นตัวตน, ความต้องการการแข่งขัน, การแสดงว่าเป็นคนใจดี ซึ่งเดี่ยวจะมีการแปลและอธิบายรายละเอียดในภายหลัง

จากการศึกษาหลักการของเกมฟิเคชั่นข้างต้น สรุปได้ว่าเกมฟิเคชั่นคือการนำเอากลไกของเกมและหลักการขับเคลื่อนของเกมมาประยุกต์ใช้ ซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้เล่น นอกจากนี้ การขับเคลื่อนของเกมยังส่งเสริมพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีความต้องการในหลาย ๆ ด้าน เช่น การแข่งขัน การยอมรับ และรวมถึงการแสดงตัวตนของตนเอง

2.1.3 องค์ประกอบของเกมฟิเคชั่น

เกมฟิเคชั่นมีเป้าหมายสูงสุด คือ ต้องการให้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมตามความต้องการของผู้สร้าง

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมฟิเคชั่นว่าประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบ คือ

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
3. ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
4. รางวัลจูงใจ
5. หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

Karl (2012) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมฟิเคชั่นไว้ว่าเกมฟิเคชั่น มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 9 องค์ประกอบ คือ

1. เกมเป็นฐาน (Game Based) เกม ถือว่าเป็นต้นแบบหรือโครงสร้างของเกมฟิเคชั่น ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างระบบที่ผู้ใช้ ผู้เล่น หรือนักเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรม ที่อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ การติดต่อสื่อสาร ซึ่งส่งผลต่อการเกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์ เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้ใช้ จะต้องทุ่มเทความสามารถ พลังงานของตนเอง และเวลา
2. กลไกของเกม (Mechanic) กลไกของเกมที่ประกอบด้วย ระดับ คะแนน เหรียญตรา คะแนนพิเศษ และเวลา
3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนผู้ติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์แก่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่งส่งผลต่อความสมัครใจหรือความสนใจที่จะใช้งานระบบที่สร้างขึ้นตามแนวคิดเกมฟิเคชั่น
4. แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการนำเกมฟิเคชั่นมาประยุกต์ใช้ แนวคิดแบบเกมคือการคิดแบบเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมที่มีองค์ประกอบคือการแข่งขัน การค้นหา การดำเนินเรื่อง และการร่วมมือ
5. การมีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยใช้เกมฟิเคชั่น เพื่อต้องการให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้ และทำให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้จึงเป็นเป้าหมายหลักของเกมฟิเคชั่น
6. กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นได้ทั้งนักเรียน ลูกค้า หรือผู้ใช้ ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะไปมีส่วนร่วมในกระบวนการ หรือกิจกรรมที่ออกแบบมา ส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป
7. กระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจคือการบวนการใช้ความสนใจ และพลังงานที่มีทิศทาง โดยมีความต้องการเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำ ความท้าทายของ

กิจกรรมไม่ยากไม่ง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรม ถือเป็นอีกหนึ่งหลักสำคัญของเกมฟิเคชั่น

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมฟิเคชั่นสามารถนำมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การกระตุ้นการทำงานร่วมกัน การแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด การให้คะแนนแต่ละกิจกรรม โดยกิจกรรมที่ออกแบบโดยใช้เกมฟิเคชั่นที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมฟิเคชั่นมีประสิทธิภาพสูงที่จะช่วยในการแก้ปัญหา ธรรมชาติของเกมที่มีมุ่งเน้นให้มีการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม รวมถึงด้านการแข่งขันซึ่งสามารถเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกภายในกลุ่มมีความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ได้ดีที่สุด เพื่อที่จะสามารถไปถึงเป้าหมายและเป็นผู้ชนะในที่สุด

Zimbrick (2013) ได้เสนอองค์ประกอบของเกมฟิเคชั่นไว้ดังนี้

1. การวัดผล (Measurement) เป็นการวัดผลการใช้งานระบบเกมฟิเคชั่นของผู้ใช้ ประกอบด้วย การแสดงปริมาณความสำเร็จ คุณภาพ ความสามารถ การยอมรับจากผู้ใช้งาน และระบบการวัดผลในด้านระยะเวลาการใช้งาน

2. พฤติกรรม (Behavior) เป็นองค์ประกอบของเกมฟิเคชั่นที่ต้องการให้ผู้ใช้สามารถเกิดพฤติกรรมต่างๆ ที่ประกอบด้วน ความรอบรู้ ความซื่อสัตย์ การปฏิบัติตามข้อตกลง และคุณภาพของพฤติกรรม

3. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเกมฟิเคชั่น การที่จะได้รับรางวัลระบบจะทำการตรวจสอบการเข้าใช้งาน การได้รับสิทธิ์พิเศษ การผูกติดกับระบบ และความรู้ความจำ

4. กลไกของเกม (Mechanics) เกมฟิเคชั่นได้นำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ได้แก่ ลำดับเหตุการณ์ การตอบสนองกับผู้ใช้ การคะแนน การสื่อสารกับผู้ใช้ และเค้าโครงเรื่อง

จากองค์ประกอบของเกมฟิเคชั่นที่ศึกษาดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า เกมฟิเคชั่นประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แนวคิดและกลไกของเกม 2) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมนั้น 3) กลุ่มเป้าหมาย 4) รางวัลตอบแทน และ 5) เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

2.1.4 ประโยชน์ของเกมฟิเคชั่น

Jane (2012) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมฟิเคชั่น ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา
2. ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์
3. ส่งเสริมทักษะทางสังคม

Horst (2013) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมฟิเคชั่น ไว้ดังนี้

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

Ashley (2014) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของเกมฟิเคชั่นไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด
2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

จากประโยชน์ของเกมฟิเคชั่นข้างต้น สรุปได้ว่า เกมฟิเคชั่นช่วยส่งเสริม กระบวนการคิด แก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือ ปรับปรุงพฤติกรรมและช่วยพัฒนา ช่วยในการพัฒนาความฉลาดของนักเรียน เสริมสร้างความซื่อสัตย์ และส่งเสริมแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน การประยุกต์ใช้เกมฟิเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน

2.1.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมฟิเคชั่น

2.1.5.1 ทฤษฎีแนวคิดเกมฟิเคชั่น 8 ด้าน (Octalysis)

Yu-kai Chou (2014) ได้เสนอทฤษฎีแนวคิดเกมฟิเคชั่น 8 ด้าน เรียกว่า Octalysis ซึ่งมีพื้นฐานมาจากรูปแบบแปดเหลี่ยม โดยแต่ละด้านของรูปเป็นเหมือนสัญลักษณ์ตัวแทนของแกน ขับเคลื่อนแต่ละแกน ดังนี้

แกนขับเคลื่อน 8 ด้านของเกมฟิเคชั่น

1. การสร้างคุณค่า และความหมายต่อผู้ใช้ (Epic Meaning and Calling) คือแกนขับเคลื่อนที่ผู้ใช้เชื่อว่า ตนเองกำลังทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่ หรือตนเองเป็นผู้ถูกเลือกให้ทำสิ่งสำคัญ
2. การพัฒนา และความสำเร็จ (Development and Accomplishment) เป็นแรงขับเคลื่อนในที่กระตุ้นให้บุคคลทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง พัฒนาทักษะกระบวนการ หรือเอาชนะความท้าทายต่าง ๆ ซึ่งแกนขับเคลื่อนนี้สามารถสร้างได้ง่ายที่สุด ด้วยการให้คะแนน เหรียญตรา ระดับ ยศ หรืออันดับตารางคะแนนผู้นำ
3. การเพิ่มขีดความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ และการตอบกลับ (Empowerment of Creativity and Feedback) คือ เมื่อผู้ใช้เกิดการมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ในกระบวนการใดๆ ซึ่งจะต้องพยายามกระทำการเดิมซ้ำ ด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน ผู้ใช้ไม่เพียง ต้องการวิธีที่จะแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์เหล่านั้น แต่ยังต้องการทราบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ตามมาอีกด้วย

4. การครอบครอง และความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Ownership and Possession) คือแกนขับเคลื่อนที่จะเกิดขึ้นเมื่อผู้ใช้ถูกจูงใจ ดึงดูดใจให้จดจ่อ เพราะรู้สึกว่า ตนเองเป็นเจ้าของบางสิ่งบางอย่าง เมื่อผู้ใช้รู้สึกถึงการครอบครองมักจะมีความต้องการที่จะทำให้สิ่งนั้นดีขึ้น และอยากครอบครองมากขึ้น เช่น เมื่อผู้ใช้ตกแต่งตัวละครของตนเอง จะมีความรู้สึกเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติว่า ตนเองเป็นเจ้าของตัวละครนั้น

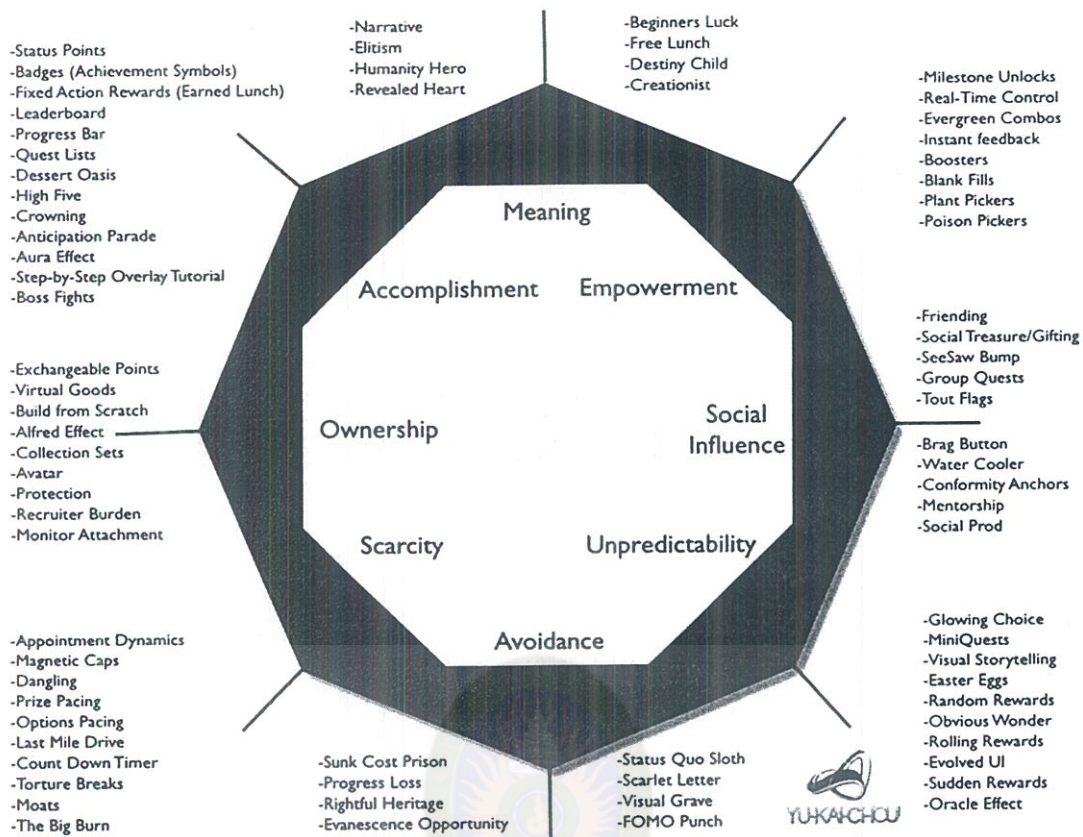
5. อิทธิพลทางสังคม และสัมพันธภาพ (Social Influence and Relatedness) แกนนี้หมายรวมถึงองค์ประกอบทางสังคมทั้งหมดที่ส่งผลให้บุคคลเกิด ปฏิสัมพันธ์ ได้แก่ การให้คำปรึกษา การยอมรับ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความเป็นเพื่อน เช่นเดียวกับ การแข่งขัน และความอิจฉา เช่น เมื่อเพื่อนมีทักษะบางอย่างที่น่าสนใจ ผู้เล่นมักจะถูกกระตุ้นให้พยายามไปถึงระดับเดียวกันหรือได้มาซึ่งสิ่งเดียวกัน

6. ความขาดแคลน และความกระวนกระวาย (Scarcity and Impatience) หมายถึง การที่บุคคลต้องการบางสิ่งบางอย่างเพราะตนเองไม่มี หลายเกมนำกลยุทธ์ข้อนี้ไปใช้ เช่น หากกลับมาเล่นอีกครั้งภายใน 2 ชั่วโมงจะได้รับรางวัล เป็นต้นความจริงที่ว่าคนเรา ไม่สามารถได้อะไรมาโดยทันที จะกระตุ้นให้ผู้ใช้ต้องคิดถึงสิ่งนั้นอยู่ตลอดเวลา

7. ความไม่แน่นอน และความอยากรู้อยากเห็น (Unpredictability and Curiosity) เป็นแกนขับเคลื่อนที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องการหาคำตอบว่า จะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ถ้าคนเราไม่สามารถคาดเดาได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นตามมา สมอของเราจะจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้นและ คิดถึงเรื่องนั้นบ่อย ๆ

8. ความสูญเสีย และการหลีกเลี่ยง (Loss and Avoidance) แกนนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการหลีกเลี่ยงที่จะยอมให้เกิดเหตุการณ์ในทางลบขึ้น เช่น ความกลัวว่างานที่ทำมาก่อนหน้านี้จะหายไป บุคคลจะหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น เนื่องจากจะมีความรู้สึกที่ว่าถ้าไม่ได้ทำการตอบสนองในทันที พวกเขาจะสูญเสียโอกาสที่จะกระทำสิ่งนั้นตลอดไป

แกนขับเคลื่อนทั้ง 8 ด้านของเกมิฟิเคชัน สามารถเขียนเป็นชาร์ตรูป 8 เหลี่ยม (Octagon Chart) ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แกนขับเคลื่อน 8 ด้านของเกมฟิเคชั่น, โดย Yu-Kai Chou, 2014.

2.1.5.2 ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขการกระทำ

ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขการกระทำ พัฒนาขึ้นโดย Skinner (1971) มีแนวความคิดพื้นฐานว่า พฤติกรรมของมนุษย์ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของเงื่อนไขการเสริมแรงและลงโทษ

Skinner ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์มาศึกษาการเรียนรู้ของมนุษย์ ในปี ค.ศ. 1953 ได้เขียนหนังสือ Science and Human Behavior Skinner กล่าวว่า พฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์เป็นพฤติกรรมประเภท Operant Behavior ซึ่งสิ่งที่มีชีวิตทั้งคนและล่างเป็นผู้เริ่มที่จะกระทำต่อ (Operate) สิ่งแวดล้อมของตนเอง บางครั้งเรียก Instrumental Conditioning Skinner Wudhodoun usli Operant Behavior Morjaaoa lil จำเป็นจะต้องใช้การเสริมแรง โดยแบ่งการเสริมแรงออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งของ คำพูด หรือสภาพการณ์ที่จะช่วยให้พฤติกรรม โอเปอเรนต์เกิดขึ้นอีก หรือสิ่งทำให้เพิ่มความน่าจะเป็นของการเกิดพฤติกรรม โอเปอเรนต์

2. การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง การเปลี่ยน สภาพการณ์ หรือเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมบางอย่าง อาจทำให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรม โอเปอร์แรนต์ ได้ เช่น นักเรียนชอบคุย และแหย่เพื่อนเวลาครูให้งาน จึงถูกจับไปนั่งคนเดียวที่มุมห้อง และ ต้องนั่งทำงานคนเดียว หลังจากที่นักเรียนตั้งใจทำงานครูก็อนุญาตให้กลับมานั่งที่ตามเดิม การแยกนักเรียนออกไปจากเพื่อนเป็นแรงเสริมทางลบซึ่งต่างกับการลงโทษ เพราะการลงโทษ มักจะทำหลังจากนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา โดยหยุดการแยกนักเรียนจากหมู่เพื่อน เมื่อนักเรียนทำงานเรียบร้อยด้วยความตั้งใจ

Skinner ได้นำหลักการเสริมแรงดังกล่าวมาใช้ในการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) คือ การนำแนวความคิดของ Skinner ในเรื่องกฎแห่งผลมาใช้อย่างเป็นระบบเพื่อทำการปรับพฤติกรรมของบุคคล หลักการนี้อาจจะใช้ทั้งการเสริมแรงทางบวกและการเสริมแรงทางลบประกอบกัน ตัวอย่างที่นิยมใช้กันมากในชั้นเรียนคือ หลักการชม และการเมินเฉย (Praise-and-Ignore Approach) คือการชมผู้ที่ทำถูกต้องตามกฎระเบียบ และเมินเฉยต่อผู้ที่ขัดกฎระเบียบ อย่างไรก็ตามพบว่าในหลายๆ ครั้งที่ใช้หลักดังกล่าวไม่เกิดผลนั้นก็คือ แม้จะใช้หลักการชม แต่นักเรียนก็ยังคงมีการกระทำผิดต่อไป ดังนั้นการใช้หลักดังกล่าวควรใช้ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ ด้วย

ในการเสริมแรง Skinner พบว่าการให้การเสริมแรงทุกครั้งแม้ว่าจะช่วยในระยะแรกๆ ของการเรียนรู้ แต่ไม่มีประสิทธิภาพดีเท่ากับการเสริมแรงเป็นครั้งคราว Skinner ไม่แบ่งการเสริมแรงเป็นครั้งคราวออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่แน่นอน (Fixed Interval)
2. การให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่ไมแน่นอน (Variable Interval)
3. การให้การเสริมแรงตามอัตราที่แน่นอน (Fixed Ratio)
4. การให้การเสริมแรงตามอัตราที่ไมแน่นอน (Variable Ratio)

ประเภทของเสริมแรง โดยสิ่งที่มีศักยภาพเป็นตัวเสริมแรงได้นั้น แบ่งได้เป็น

4 ประเภท คือ

1. ตัวเสริมแรงที่เป็นสิ่งของ (Material Reinforce) เป็นตัวเสริมแรงที่ประกอบไปด้วย อาหาร ของที่เล่นได้ และสิ่งของต่างๆ
2. ตัวเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforce) แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ
 - 2.1 คำพูด ได้แก่ คำชมเชย เช่น ดีมาก น่าสนใจมาก ผมชอบมากเลย
 - 2.2 การแสดงออกทางท่าทาง เช่น ยิ้ม มองอย่างสนใจ การแตะตัว จับมือ ไขว่เลย ฉลาดจริง ๆ เป็นความคิดที่ดี เป็นต้น

ตัวเสริมแรงทางสังคมเป็นตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องลงทุนซื้อหา มีอยู่กับ ตัวเรา และค่อนข้างจะมีประสิทธิภาพสูงในการปรับพฤติกรรม

3. ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม (Activity Reinforce) ตัวเสริมแรงลักษณะนี้ คือ การใช้กิจกรรม หรือพฤติกรรมที่ชอบไปเสริมแรงกิจกรรม หรือพฤติกรรมที่ไม่ชอบ

4. ตัวเสริมแรงที่เป็นเบี้ยอรรถกร (Token Reinforce) เบี้ยอรรถกรจะมีคุณค่า เป็นตัวเสริมแรงได้ ก็ต่อเมื่อสามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงอื่น ๆ ได้ เช่น คุปอง โบนัส เงิน คะแนน เป็นต้นดังนั้นตัวเสริมแรงของแต่ละคนจึงอาจไม่เหมือนกัน ถ้าเป็นไปได้ควรใช้ตัวเสริมแรงที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น เช่น การใช้กิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุดหรือใช้การเสริมแรงทางสังคม เป็นต้น

Skinner ยังได้ให้ความสำคัญกับการเสริมแรงทางบวกโดยการลงโทษ (Punishment) ไว้ด้วยว่า การลงโทษจะให้ผลตรงกันข้ามกับการเสริมแรง กล่าวคือ การเสริมแรงเป็นการทำให้ตอบสนองเพิ่มมากขึ้น แต่การลงโทษเป็นการทำให้การตอบสนองลดน้อยลง การลงโทษทำโดยการให้สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์หรือสิ่งเร้าที่เป็นภัยในทันทีทันใด หลังจาก การแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีหรือไม่ต้องการออกมา ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขการกระทำนั้น พฤติกรรมหรือการตอบสนองจะขึ้นอยู่กับเสริมแรงเป็นสิ่งสำคัญ การเสริมแรงจะทำให้พฤติกรรมดำเนินไปอย่างซ้ำ ๆ สม่ำเสมอ และพฤติกรรมนั้น ๆ จะค่อยลดลงตามลำดับ

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมิฟิเคชันดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปหลักการนำเกมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ได้ว่า

1. งานต้องอยู่บนพื้นฐานของความเป็นไปได้ ผู้ใช้มีส่วนร่วมได้ง่ายมีเป้าหมายชัดเจน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

2. มีกำหนดรางวัลที่จะได้รับเมื่อทำงานสำเร็จตามเป้าหมาย

3. มีการติดตามพฤติกรรมของผู้ใช้อย่างต่อเนื่อง

4. มีระบบตอบกลับผู้ใช้อย่างรวดเร็ว ทันทีทันที

5. ผู้ใช้มีตัวละครที่เป็นตัวแทนของตนเอง

Wendy Hsin-Yuan Huang and Dillip Soman (2013) อธิบายถึง แนวคิด เกมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ในขั้นตอนนี้ต้องทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย เพราะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การวิเคราะห์นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน เช่น อายุ เพศ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะ เป็นต้นการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียน ทำให้ผู้สอนทราบถึงรายละเอียดจำนวนของนักเรียน สิ่งแวดล้อม เนื้อหา และเวลาที่ใช้ เช่น ในรายวิชาที่สอนเป็นเวลาก่อนพักเที่ยง นักเรียนอาจจะไม่ให้ความสนใจในการเรียนเพราะเกิด

จากความหิว เป็นต้นการวิเคราะห์ปัจจัยเหล่านี้จะช่วยให้ผู้สอนกำหนดจุดด้อย (Pain Point) ในการจัดการเรียนการสอนได้

จุดด้อย (Point Pain) หมายถึง ปัจจัยที่ขัดขวางการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้นั้น จุดด้อยของนักเรียนจะแตกต่างกันไปตามอายุ ภูมิหลัง และโปรแกรมการเรียน ตัวอย่างเช่น

1. การจดจ่อกับการเรียน (Focusing) นักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยเด็กจะมีช่วงเวลาที่จดจ่อ สนใจในสิ่งที่เรียนสั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน และดึงดูดนักเรียน

2. ทักษะ (Skill) ผู้สอนอาจจะมอบหมายงานที่มีระดับความยากเกินไป หรือ นักเรียนขาดทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานนั้นให้สำเร็จ

3. บรรยากาศการเรียนรู้และธรรมชาติของรายวิชา (Learning Environment and Nature of the Course) ซึ่งประกอบด้วย จำนวนนักเรียน เวลา สถานที่ และโครงสร้างของรายวิชา

4. แรงจูงใจ (Motivation) วัยรุ่นมักขาดแรงจูงใจในการเรียนได้ง่าย เมื่อมีสิ่งอื่นที่น่าสนใจการเนื้อหาการเรียนหรืองานที่ได้รับมอบหมาย

การวิเคราะห์ในจุดด้อยนี้จะช่วยให้ผู้สอนออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมิฟิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ คือ การกำหนดในสิ่งที่ผู้สอนต้องการให้เกิดกับผู้เรียนหลักจากทำการเรียนการสอนเสร็จ ประกอบด้วย จุดประสงค์ 3 ประเภท คือ

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ทั่วไป (General Instructional Goals) เช่น ผ่านการทำแบบทดสอบ ชิ้นงาน หรือแบบฝึกหัด เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ (Specific Learning Goals) คือ เป้าหมายที่ผู้สอนต้องการให้นักเรียนเข้าใจหลักการ แนวคิดที่ได้จากสิ่งที่เรียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้หลังจบการเรียนการสอนแล้ว

3. จุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม (Behavioral Goals) ซึ่งระบุถึงพฤติกรรมของนักเรียนที่พึงเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน การมีส่วนร่วม การทำงานให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด

ในบางรายวิชาสามารถรวบรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 3 ประเภท เป็นหนึ่งเดียวกัน ความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้นั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอนในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน อันเป็นพื้นฐานต่อการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างประสบการณ์ ในขั้นนี้ผู้สอนต้องทราบมาแล้วว่า การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใดไม่เหมาะสมกับลักษณะของนักเรียน เนื้อหาวิชา และจุดด้อยของการเรียนรู้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 1 ครูผู้สอนควรเริ่มจากบทเรียนที่ง่ายก่อน เพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนในบทต่อไป และแบ่งบทเรียนออกเป็นบทย่อยๆ จะทำให้ครูสามารถวัดจุดประสงค์การเรียนรู้และจุดด้อยที่เกิดขึ้นในแต่ละบทเรียนได้ง่ายขึ้น เพื่อที่จะนำผลสะท้อนไปปรับปรุงการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั่น

ขั้นที่ 4 กำหนดทรัพยากรการ ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนด ทรัพยากรที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมพีเคชั่น เมื่อผู้สอนกำหนดลำดับขั้นของบทเรียน และระดับความก้าวหน้าของบทเรียน และกำหนดวิธีวัดจุดประสงค์ในแต่ละบทเรียนนั้นจะสามารถทำได้ง่ายขึ้น ตลอดจนประยุกต์เกมพีเคชั่นมาใช้กับบทเรียน คำถามสำคัญมาครุควรคำนึงถึงเมื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั่นได้แก่

1. สามารถนำระบบติดตามนักเรียนมาใช้ในลำดับขั้นของบทเรียนใดเป็นพิเศษได้หรือไม่
2. จะนำสิ่งใดมาเป็นตัวบอกระดับความก้าวหน้า และนำสิ่งใดมากำหนดความสำเร็จของแต่ละขั้นของบทเรียน
3. การออกแบบมีความชัดเจนเพียงพอที่จะนำไปดำเนินการได้มากน้อยเพียงใด
4. ระบบโดยรวมสามารถส่งผลตอบกลับ (Feedback) ไปยังนักเรียน และครูผู้สอนได้หรือไม่

เมื่อทำการออกแบบแต่ละส่วนของบทเรียน ความก้าวหน้าจะเป็นตัวกำหนดระดับของนักเรียนในแต่ละบทเรียนย่อย ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบส่วนของการตอบกลับผู้ใช้งานได้ดีขึ้น ส่วนของการส่งผลตอบกลับผู้ใช้ (Feedback) เป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบ การตอบกลับอย่างทันที จะทำให้นักเรียนทราบได้ทันทีว่าทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบไม่ถูกต้อง อีกทั้งทำให้นักเรียนสามารถพยายามทำได้อีกครั้งหรือไม่ เช่นเดียวกับการกำหนดเวลาเพื่อส่งงานจำนวนของนักเรียนที่ส่งภายในเวลาที่กำหนด จะทำให้ครูผู้สอนทราบถึงระดับความรู้ของนักเรียนเมื่อผ่านแต่ละบทเรียน รวมถึงจุดด้อยของบทเรียนนั้นๆ

ขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมพีเคชั่น การประยุกต์ใช้เกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน แบ่งองค์ประกอบออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. องค์ประกอบเฉพาะบุคคล ได้แก่ คะแนน เหรียญตรา ระดับ บันทึกลงเวลา องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับการแข่งขันกับตนเอง และทราบความก้าวหน้าของตน

2. องค์ประกอบด้านสังคม คือความร่วมมือ และการแข่งขันระหว่างบุคคล เช่น ตารางอันดับคะแนน (Leaderboards) องค์ประกอบนี้จะสร้างสังคมระหว่างนักเรียนขึ้น โดยที่ความก้าวหน้าตลอดจนความสำเร็จของแต่ละคน จะถูกนำมาแสดงให้เห็น

องค์ประกอบแต่ละอย่างจะกระตุ้นนักเรียนให้ตอบสนองในลักษณะที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนต้องระมัดระวังในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างการนำกลไกของเกมมาใช้ในบทเรียนดัง ตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1

ตัวอย่างการนำกลไกของเกม (Game Mechanics) มาใช้ในบทเรียน

องค์ประกอบเฉพาะบุคคล	องค์ประกอบด้านสังคม
- คะแนน	- ตารางกลุ่มผู้นำ
- ระดับ (Level)	- รางวัลพิเศษ
- เหรียญรางวัล ยศ	- ความร่วมมือกับนักเรียนคนอื่น
- ความก้าวหน้าของการเรียน	- ความก้าวหน้าของการเรียน
- การจำกัดเวลา	
- รางวัลพิเศษ	

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้เกมพีเคชั้นในการจัดการเรียนรู้ ช้างตัน สรุปได้ว่า ครูจะต้องมีการทำการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายว่า ควรจะจัดการเรียนการสอนในรูปแบบไหน ทำการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรม เพื่อที่จะนำมาออกแบบการจัดประสบการณ์เพื่อให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้ตั้งไว้ และทำการกำหนดทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้กลไกของเกมพีเคชั้น

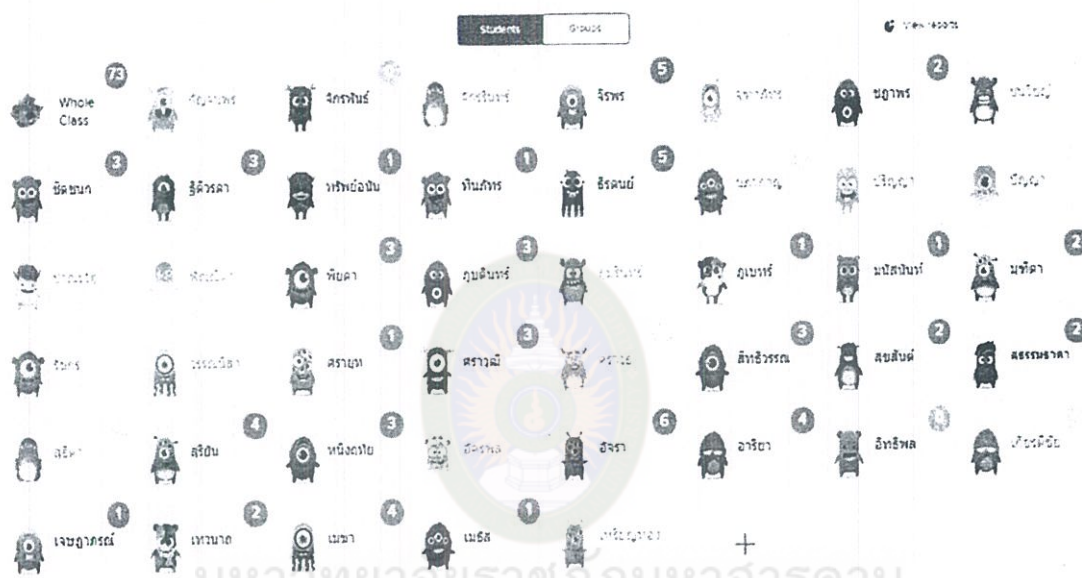
2.1.4 ระบบจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั้น

เกมพีเคชั้น ได้ถูกนำเข้ามาใช้และพัฒนากับระบบจัดการเรียนการสอนมากขึ้น เนื่องจากสามารถส่งเสริมความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และทักษะทางสังคมเพิ่มมากขึ้น โดย Yu-kai Chou (2013) ได้นำเสนอระบบการจัดการเรียนการสอนเกมพีเคชั้นที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันดังนี้

Classdojo เป็นระบบจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั้น Classdojo เป็นเครื่องมือช่วยผู้สอน ในการจัดการชั้นเรียนติดตามและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว และส่งเสริมให้นักเรียนจดจ่อและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน

ระบบการจัดการของ Classdojo

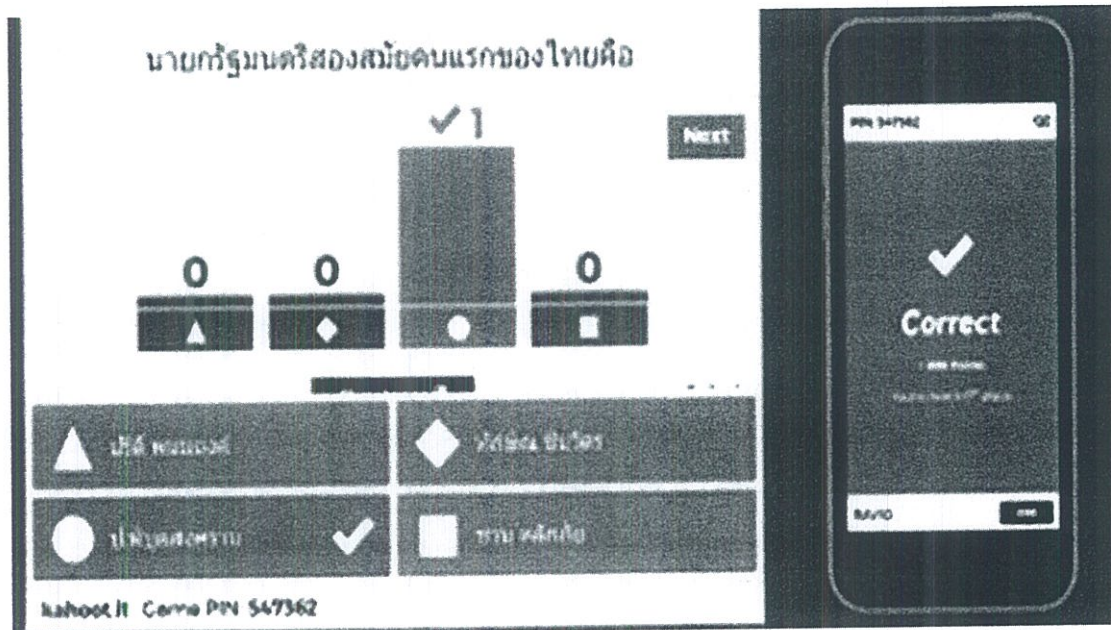
1. ระบบการสร้างตัวละคร โดยนักเรียนจะสามารถสร้างตัวละครประจำตัวของตัวเอง
2. ระบบเสริมแรง ผู้สอนสามารถมอบรางวัลให้กับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนดีและสามารถตัดคะแนนสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเรียนที่ไม่พึงประสงค์ในทันที
3. ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูผู้สอนสามารถรายงานพฤติกรรมของนักเรียน แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนได้ ตัวอย่างระบบ Classdojo ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 ระบบจัดการเรียนการสอน Classdojo

Kahoot เป็นระบบจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้เกมพีเคชั่น Kahoot เป็นเครื่องมือที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้เกิดความสนุกต่อการเรียนการสอน โดยเป็นเครื่องมือช่วยประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสอบถามความคิดเห็น ระบบจัดการของ Kahoot

1. ระบบการสร้างแบบทดสอบ โดยสามารถทำเป็นแบบทดสอบก่อนหรือหลังเรียนก็ได้ เพื่อเป็นการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียน
2. ระบบเสริมแรง Kahoot สามารถแสดงคะแนนหลังจากการตอบคำถามสำเร็จในแต่ละข้อในรูปแบบเรียลไทม์ ตัวอย่างระบบ Kahoot ดังภาพที่ 2.3



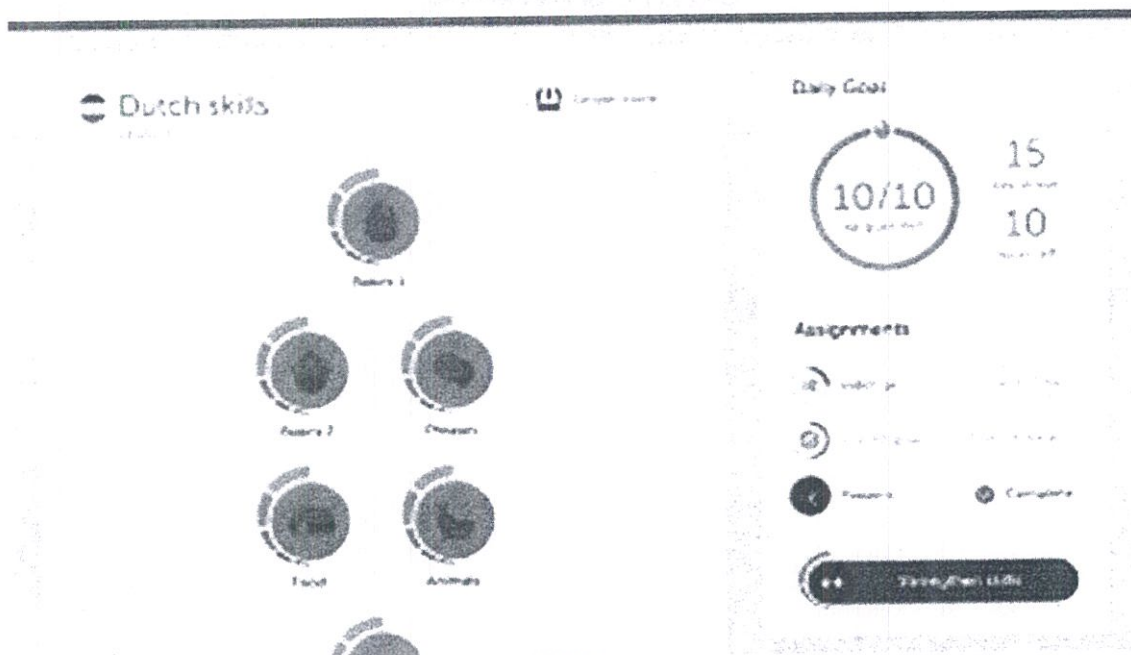
ภาพที่ 2.3 ระบบจัดการเรียนการสอน Kahoot

Duolingo เป็นระบบจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น ที่จะมุ่งเน้นการส่งเสริมทางภาษา ได้แก่ ภาษาสเปน ฝรั่งเศส เยอรมัน โปรตุเกส อิตาลี เนเธอร์แลนด์ ไอร์แลนด์ เดนมาร์ก สวีเดน ฮังการี เยอรมัน รัสเซีย โปแลนด์ และภาษาโรมาเนีย โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้บนระบบออนไลน์ โดยสามารถเลือกระดับในการเริ่ม ได้แก่ 1) Beginner สำหรับเริ่มต้น 2) Placement ตามระดับความสามารถ โดยระบบจะทำการทดสอบของนักเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานและควรที่จะเริ่มต้นในระดับใด

ระบบจัดการของ Duolingo

1. ระบบจัดระดับความสามารถของนักเรียน
2. ระบบติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน
3. ระบบการให้คะแนนประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียน
4. ระบบการให้เหรียญรางวัล สำหรับความสำเร็จในระดับต่าง ๆ

ตัวอย่างระบบ Duolingo ดังภาพที่ 2.4



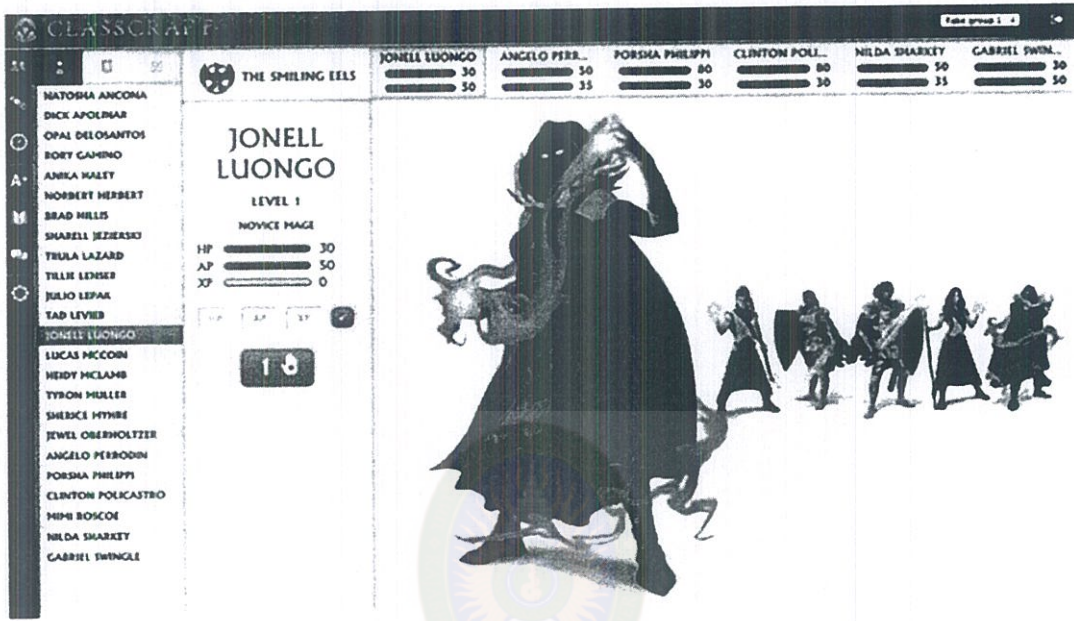
ภาพที่ 2.4 ระบบจัดการเรียนการสอน Duolingo

Classcraft เป็นระบบจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมพีเคเอ็น โดยระบบจะเปลี่ยนจากการเรียนในห้องเรียนเป็นการเล่นเกมผจญภัยในห้องเรียนแทน โดยมีครูเป็นผู้คอยควบคุมเกมส์ (Game Master) นักเรียนเป็นผู้เล่น (Player) โดยจะเป็นการสมมติบทบาทของผู้ที่มีพลังวิเศษ และสามารถเลือกอาชีพของตัวเองได้ โดยแบ่งได้ 3 อาชีพ คือ นักเวทย์ นักรบ นักบุญ แต่ละอาชีพจะมีทักษะ (Skill) ที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนนั้น สามารถใช้ทักษะได้ เช่น การใช้ทักษะป้องกันสมาชิกในกลุ่ม กรณีที่ถูกหักคะแนนโดยการโจมตีจากอาจารย์ เป็นต้น

ระบบจัดการของ ClassCraft

1. ระบบจัดการในชั้นเรียน
2. ระเบียบการสุ่มภารกิจ เป็นภารกิจที่นักเรียนจะต้องเจอก่อนที่จะทำการเรียนการสอน เช่น ภารกิจให้ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเต้น
3. ระบบสุ่มตัวละคร เป็นการสุ่มทีม หรือสุ่มรายบุคคล เพื่อทำกิจกรรม เช่น การสรุปความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรม หรือการตอบคำถาม เป็นต้น
4. ระบบการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยนักเรียนแต่ละคน หรือแต่ละกลุ่มสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ได้โดยการใช้ระบบสนทนา โดยครูผู้สอนจะสามารถแสดงความคิดเห็นได้เช่นกัน
5. ระบบการให้คะแนนและเกรดของนักเรียน โดยครูผู้สอนจะสามารถให้คะแนนแก่นักเรียนได้ในระหว่างการเรียนการสอน และจะตัดเกรดทันทีเมื่อจบภาคเรียน

6. ระบบการวิเคราะห์ความก้าวหน้า โดยระบบนั้นจะแสดงผลออกมาเป็นกราฟ เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของนักเรียนแต่ละคนว่ามีความก้าวหน้าหรือไม่ ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงจบภาคเรียน ตัวอย่างระบบ ClassCraft ดังภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.5 ระบบจัดการเรียนการสอน ClassCraft

จากการศึกษาค้นคว้า ระบบจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัย พบว่า ระบบจัดการเรียนการสอน ClassDojo เป็นระบบที่ตรงกับปัญหาที่ ทางผู้วิจัยต้องการที่จะพัฒนา ระบบ ClassDojo เป็นระบบที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยการให้คะแนน และมีการตอบสนอง พฤติกรรมของผู้เรียนแบบเรียลไทม์ ที่จะนำมาซึ่งการปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรมกรเรียนของ นักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

2.2 สื่อสังคม

2.2.1 ความหมาย

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติ คำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึงสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้คุณค่าทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter), วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) สื่อสังคม คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่ง สามารถแบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) สรุปได้ว่า สื่อสังคมเป็นบริการ ที่ใช้ในการนำเสนอ แบ่งปัน เนื้อหาในรูปแบบของภาพ เสียง ข้อความ คลิปวิดีโอ และสื่อมัลติมีเดียร่วมกัน ของผู้ใช้ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งที่ีมีความสะดวก รวดเร็ว และง่ายต่อการเข้าถึง

Williamson (2013) ให้ความหมาย สื่อสังคม (Social Media) ว่า คือส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่ เรียกว่าเว็บ 2.0 (Web 2.0) เป็นเครื่องมือออนไลน์ที่เป็นเทคโนโลยีใหม่มีการทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและ เครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึงการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนสร้างเนื้อหา สื่อสารกับบุคคล อื่น ๆ และการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

Wikipedia ได้ให้ความหมายว่า คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้ผู้คนทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ที่ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟสบุ๊ก ไฮไฟฟ์ ทวิตเตอร์ วิกิพีเดีย เป็นต้น

จากตนสรุปได้ว่า สื่อสังคม หมายถึง เป็นบริการบนอินเทอร์เน็ตที่มี สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นตัวกลางที่สามารถเผยแพร่ วิดีโอ รูปภาพ เสียง ความคิดเห็น หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแก่บุคคลอื่น ๆ ได้ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต

2.2.2 ประเภทสื่อสังคมที่เป็นที่นิยม

นฤมล บุญส่ง (2561) ได้กล่าวถึงประเภทของสื่อสังคมมีหลายรูปแบบด้วยกัน และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับ ความต้องการใช้ ประเภทของสื่อสังคมอาจแบ่งได้ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2

ประเภทของสื่อสังคม

ประเภทของสื่อสังคม	ความหมาย	ตัวอย่างสื่อสังคม
Social Networking Site	บุคคลหรือ หน่วยงานสามารถสร้างข้อมูล เผยแพร่ข้อมูล รูปภาพ ต่าง ๆ โดยที่บุคคลอื่น สามารถเข้ามาแสดงความเห็น ได้ตอบการสนทนา หรือแสดงความคิดเห็นได้	Facebook Badoo Google เป็นต้น

(ต่อ)

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ประเภทของสื่อสังคม	ความหมาย	ตัวอย่างสื่อสังคม
Micro-Blog	ใช้เผยแพร่ข้อมูล หรือข้อความสั้น ๆ กับบุคคลที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ โดยอาศัยการใช้ # (hashtag)	Twitter Blauk Weibo เป็นต้น
Video and Photo Sharing Website	ใช้สื่อสารข้อมูลรูปภาพ วิดีโอผ่านเว็บไซต์เพื่อ แบ่งปันไปยังบุคคลอื่น	Youtube Instagram เป็นต้น
Personal and Corporate Blogs	ใช้บันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารี่ ส่วนตัวในลักษณะไม่เป็นทางการ และสามารถ แก้ไขได้ตามความต้องการ	Blogger Wordpress Bloggang เป็นต้น
Forums, Discussion Board and Group	เป็นจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดง ความเห็น มีทั้งที่เป็นกลุ่มส่วนตัวและเปิดเผยต่อ สาธารณะ เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่ หรือที่เรียกว่า เช็คอิน พร้อมข้อความและรูปภาพผ่านสื่อสังคม	Google Groups Yahoo Groups Pantip Facebook Foursquare
Online Multiplayer Gaming Platform	ใช้เสนอรูปแบบของการเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้คนเดียวหรือหลายคน	Second life World of Warcraft

จากข้างต้นสรุปได้ว่า สื่อสังคมเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย เช่น Facebook, Youtube, Instagram และ Twitter เป็นต้น ซึ่งสื่อสังคมต่าง ๆ เหล่านี้มีการพัฒนาและทำให้สอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน และความต้องการของผู้ใช้

2.3 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

2.3.1 ความหมาย

สุรางค์ โคตรตระกูล (2541) ให้ความหมายของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ว่าเป็นแรงจูงใจที่เป็นแรงขับให้บุคคลพยายามที่จะประกอบ พฤติกรรมให้ประสบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานความเป็นเลิศที่ตนเองตั้งไว้

เสถียร อุตวัต (2551) ให้ความหมายของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ว่าเป็นลักษณะทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญมากในฐานะที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า โดยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งเสริมให้กิจกรรมต่างๆ ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมด้านการทำงานหรือการศึกษา ทั้งนี้เพราะแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทำให้เกิดพลังการแข่งขัน มีความมานะบากบั่น รวมทั้งมีจิตใจจดจ่ออยู่กับงานที่ทำ

Hilliard (1983) ให้ความหมายของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ว่า เป็นแรงจูงใจชนิดหนึ่งที่ทำให้บุคคลมีการกระทำเพื่อบรรลุเป้าประสงค์ได้เท่ามาตรฐานอันดีเยี่ยม

สรุป แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ความต้องการที่จะประสบผลสำเร็จในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่จะไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และพยายามทุกวิถีทางเพื่อที่จะต้องการแก้ปัญหาต่างๆ มีความต้องการที่จะไปสู่ผลสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ ต้องการที่จะชนะในกิจกรรมต่าง ๆ ต้องการทำให้ดีที่สุดในสิ่งที่ทำ และทำได้ตามมาตรฐานตามที่ตนเองตั้งไว้

2.3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

จากการศึกษาความหมายและทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์พบว่ามีทฤษฎีที่สำคัญ 3 ทฤษฎี คือ

McClelland (1953, อ้างถึงใน พัดชา ปิ่นพะดิษ, 2546) กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หมายถึงความปรารถนาที่จะกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ลุล่วงไปด้วยดีแข่งขันกับมาตรฐานอันดีเลิศหรือทำดีกว่าบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดย McClelland ได้สรุปรวมเอาไว้ว่าแรงจูงใจของคนเรามีอยู่ 3 ประการ ได้แก่

1. แรงจูงใจใฝ่อำนาจเป็นความปรารถนาที่จะมีอิทธิพลเหนือคนอื่น สามารถสั่งการให้ผู้อื่นกระทำตาม เพื่อจุดมุ่งหมายของตนและส่วนรวม บุคคลเหล่านี้มักมีความมุ่งมั่นในอาชีพการบริหารธุรกิจและอาชีพสอนหนังสือ

2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ เป็นความปรารถนาที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น มีมิตรสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นและไม่ถูกปฏิเสธจากผู้อื่น จากการวิจัยพบว่านักศึกษาหญิงมักใช้เวลาอยู่กับเพื่อนมากกว่าและอยู่คนเดียววันน้อยกว่านักศึกษาชาย

3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นความปรารถนาที่จะทำงานให้สำเร็จและพยายามที่จะทำได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้และพยายามจะปรับปรุงงานให้ดีที่สุด ในบรรดาแรงจูงใจทั้ง 3 นี้ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นความปรารถนาที่สำคัญที่จะช่วย พัฒนาความเจริญก้าวหน้ามาสู่ตนเอง ทั้งนี้บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงนั้น เมื่อเข้าได้ทำ กิจกรรมหรือทำงานก็จะพยายามทำให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยเฉพาะการออกกำลังกาย ไม่ว่าจะมียุทธศาสตร์มาขัดขวางเพียงไร เขาก็จะพยายามแก้ไขอุปสรรคนั้น เพื่อที่จะได้มีเวลา ให้กับสุขภาพของตนเอง

Atkinson (1964) กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์คือความรู้สึก ภาคภูมิใจในผลงานที่เกิดขึ้นเข้าเชื่อว่าสิ่งกระตุ้นหรือแรงผลักดันที่จะทำให้ บุคคลประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อมุ่งผลสัมฤทธิ์นั้น ขึ้นอยู่กับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่มีอยู่ ในแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ เนื่องจากแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นตัวกำหนดที่สำคัญของความมุ่งหวัง ความพยายาม ความอดทน โดยการแสดงที่เกิดจากแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เรียกว่า พฤติกรรม มุ่งผลสัมฤทธิ์

นอกจากนี้ในสถานการณ์หนึ่งผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะมีความพยายามทำงานหรือกิจกรรมนั้นให้สำเร็จ โดยการเปรียบเทียบกับมาตรฐาน ภาผลงานสูงกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์มาตรฐาน ก็จะถือว่าประสบผลสำเร็จและตามความคิดของ Atkinson แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความคาดหวัง คือความคาดหวังถึงผลการกระทำของตน คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะคาดหวังถึงความสำเร็จของงาน

2. สิ่งล่อใจ (Incentive) ความพึงพอใจที่ได้รับจากการทำงานหรือกิจกรรมที่น่าสนใจมีผลตอบแทนที่คุ้มค่าถ้ามีสิ่งล่อใจเป็นที่พอใจของบุคคล ก็จะทำให้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงด้วย

3. แรงจูงใจจากความพึงพอใจในการแสวงหาความสุขและหลีกเลี่ยงความผิดหวัง คนเรากระทำการใดก็ย่อมหวังได้รับความสุขความพอใจในการกระทำ ไม่ต้องการความไม่สำเร็จ กลัวความ ลมเหลว คนที่ต้องการความสำเร็จจะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง และคนที่กลัวความ ลมเหลวก็จะหลีกเลี่ยงงานหรือกิจกรรมที่ตนคิดว่า ทำไม่ได้จึงเป็นผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

Murray (1938) ได้กล่าวถึง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ว่า เป็นความปรารถนาที่จะได้รับผลสำเร็จในกิจกรรมต่าง ๆ มีความต้องการที่จะเป็นผู้นำในการทำงานหรือ 14 กิจกรรมอย่างอิสระ มีความเพียรพยายามที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่ย่อท้ออุปสรรคเพื่อให้บรรลุ เป้าหมายอันสูงเด่นที่ตั้งไว้ ทฤษฎีของ Murray ได้รวบรวมความต้องการทางจิตใจ ของมนุษย์ไว้ 28 ชนิด และใน

จำนวนนั้นมีความต้องการเอาชนะและประสบความสำเร็จรวมอยู่ด้วย และเป็นบุคคลแรกที่กล่าวถึงความต้องการผลสัมฤทธิ์ว่าเป็นความต้องการทางจิตใจที่มีอยู่ในมนุษย์ ทุกคน เพราะมนุษย์ต้องการเป็นผู้มีความสามารถ มีพลังจิตที่จะเอาชนะอุปสรรค มุ่งมั่นที่จะทำในสิ่งยากให้ประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาข้างต้นทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ถ้าบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ภายในตนเองอาจจะมีบุคลิกภาพหรืออาจจะเกิดตามสถานการณ์เร็ว ก็จะทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำงานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดความสำเร็จได้ แม้ว่าจะมีอุปสรรคใด ๆ ก็ตามบุคคลนั้นก็จะมีมนุษย์ที่จะทำตามแรงผลักดันที่มาจากจิตใจของตนเองต่อไป

2.3.3 ประโยชน์ของการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

อรพินทร์ ชูชม (2555) กล่าวไว้ว่า ประโยชน์ของการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่สามารถแยกเป็นประเด็นสำคัญได้ 3 ประการ คือ 1) ประโยชน์ที่มีต่อองค์กรโดยส่วนรวม 2) ประโยชน์ที่มีต่อผู้บริหาร และ 3) ประโยชน์ต่อบุคลากร ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อองค์กร แรงจูงใจมีประโยชน์ต่อองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการบริการงานบุคคล ดังนี้

1.1 ช่วยให้องค์กรได้คนที่มีความสามารถร่วมการทำงานและรักษาคนดีเหล่านั้นให้อยู่ในองค์กรต่อไปได้

1.2 ทำให้องค์กรมั่นใจว่าบุคลากรขององค์กรจะทำงานตามที่ถูกจ้างได้อย่างเต็มกำลังความสามารถ

1.3 ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมในทางริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ขององค์กร

2. ประโยชน์ต่อผู้บริหาร แรงจูงใจมีประโยชน์ต่อผู้บริหาร ดังนี้

2.1 ช่วยให้การมอบอำนาจหน้าที่ของผู้บริหารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพในการมอบอำนาจหน้าที่ที่จะพบมีอุปสรรคหลายประการเป็นต้นว่าผู้ใต้บังคับบัญชาไม่ยินยอมรับมอบอำนาจหน้าที่ อ้างว่าตนไม่มีความสามารถไม่ต้องการรับผิดชอบงาน หรือผู้บริหารไม่ยินยอมมอบ อำนาจหน้าที่ วิธีการจูงใจจะช่วยให้ทั้งผู้บริหารและผู้ใต้บังคับบัญชามีประสิทธิภาพในการมอบอำนาจหน้าที่ นั้น ๆ

2.2 ขจัดปัญหาข้อขัดแย้งในการบริหารงาน แรงจูงใจจะช่วยให้อำนาจหน้าที่ของผู้บริหารเป็นที่ยอมรับของผู้ใต้บังคับบัญชา ทำให้ผู้บริหารมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมของผู้ใต้บังคับบัญชา ซึ่งจะช่วยลดปัญหาข้อขัดแย้งระหว่างผู้บริหารกับผู้ใต้บังคับบัญชาลงได้

2.3 เอื้ออำนวยต่อการสั่งการ แรงจูงใจเป็นส่วนสนับสนุนให้ผู้บริหารมีภาวะผู้นำที่ดี ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้การสั่งการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ประโยชน์ต่อบุคลากร แรงจูงใจมีประโยชน์ต่อบุคลากรขององค์กรดังนี้

3.1 ช่วยให้อุปสรรคสามารถสนองวัตถุประสงค์ขององค์กรและการสนองความต้องการของตนได้พร้อม ๆ กัน ทำให้สามารถปรับตัวเองให้เข้ากับองค์กรได้สะดวกขึ้น

3.2 ได้รับความยุติธรรมจากองค์กรและฝ่ายบริหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของค่าตอบแทน

3.3 มีขวัญในการทำงาน ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายหรืออยากหลีกเลี่ยงงาน
McClelland et al., (1953) กล่าวไว้ว่า ประโยชน์ของแรงจูงใจของนักเรียน หมายถึง

1. การจูงใจสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ ความตั้งใจ และมีมานะพยายามในการเรียนการเข้าร่วมกิจกรรมหรือการทำงานต่าง ๆ
 2. การจูงใจช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน และการทำงานตามความสามารถและความถนัดที่มีอยู่อย่างเต็มที่
 3. การจูงใจจะช่วยกระตุ้น และชี้แนะแนวทางให้นักเรียนประพฤติตนในทางที่ดีงามและเหมาะสม เช่น ประพฤติปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ วินัย วัฒนธรรม และศีลธรรมอันดีงามของสังคม เป็นต้น
 4. การจูงใจจะช่วยให้นักเรียนได้ทราบระดับความสามารถของตนสำหรับ กิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสอบแข่งขันความรู้วิชาการ หรือการประกวดงานฝีมือ ทั้งยังมีโอกาสได้ทราบถึงความถนัดและความสามารถของตน อันนำไปสู่การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพในอนาคตด้วยกิจกรรมทางสังคม
 5. การจูงใจจะช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียน การทำงาน หรือ การเข้าร่วม
 6. การจูงใจจะช่วยให้นักเรียนทราบถึงความก้าวหน้าของตนเอง ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้พยายามรักษาและเพิ่มพูนความสามารถขึ้นไปเรื่อย ๆ และช่วยให้ทราบถึงข้อบกพร่องของตนเอง และป้องกันไม่ให้ความผิดพลาดเกิดขึ้นซ้ำอีก ตลอดจนการแก้ไขความผิดพลาดให้หมดไปด้วย
- กล่าวได้ว่าการส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะช่วยให้นักเรียนเป็นบุคคล ที่มีไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก กล้าเผชิญกับปัญหา ใส่ใจ สนใจในการเรียนและการทำงาน และ ไม่เบื่อหน่าย รวมถึงมีแรงกระตุ้นที่จะพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองอยู่เสมอ

2.3.4 คุณลักษณะของบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

Murray (1938, อ้างถึงใน Klein, 1982, p. 353) กล่าวไว้ว่า ผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีคุณลักษณะคือ เป็นบุคคลที่มีความทะเยอทะยาน มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะแข่งขัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จ

McClelland (1953, อ้างถึงใน Klein, 1982, pp. 361-362) กล่าวไว้ว่า งานวิจัยของเข้า เกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้ประกอบการที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงว่ามีลักษณะดังนี้

1. กล้าเสี่ยงในระดับปานกลางที่ต้องตัดสินใจบนพื้นฐานของทักษะนั้นคือเลือกทำสิ่งที่ยาก เหมาะสมกับความสามารถของตน ไม่เลือกทำสิ่งที่ยากหรือง่ายเกินไป
2. มีความกระตือรือร้น และแสดงกิจกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือสมัยใหม่

3. มีความรับผิดชอบต่อนองในการทำงานเพื่อให้งานสำเร็จ
4. ทราบผลที่แน่ชัดในการตัดสินใจของตนเอง
5. มีการคาดการณ์ล่วงหน้ามองการณ์ไกลเป็นผู้มีแผนระยะยาว
6. มีทักษะในการจัดองค์การ

McClelland (1969, อ้างถึงใน ทศพร ประเสริฐสุข, 2524, น. 28) กล่าวถึงคุณลักษณะ ของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงไว้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความพยายามบากบั่นกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จมากกว่าที่จะทำเพื่อหลีกเลี่ยงความล้มเหลว
2. จะเลือกงานที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเองให้ประสบผลสำเร็จดังนั้น การกำหนดเป้าหมายจึงไม่ยากหรือง่ายต่อความสำเร็จจนเกินไป
3. เป็นผู้ที่มีความคิดว่างานทุกอย่างจะประสบความสำเร็จก็ด้วยความตั้งใจจริงของคนเท่านั้น ไม่ใช่เพราะโอกาสอำนวยให้
4. การกระทำกิจกรรมใด ๆ นั้นมุ่งให้บรรลุมาตรฐานของตนเองมากกว่ารางวัลหรือชื่อเสียง

Hermans (1970, pp. 354-355) ได้รวบรวมคุณลักษณะของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงไว้ดังนี้

1. มีความมุ่งหวังหรือความทะเยอทะยาน (Aspiration Level) ที่จะประสบความสำเร็จ
2. มีพฤติกรรมความเสี่ยง (Risk-taking Behavior) ในระดับปานกลางโดยจะเสี่ยงในระดับที่คิดว่าจะประสบความสำเร็จได้
3. มีแรงผลักดันก้าวไปข้างหน้า (Upward Mobility) สู่อันดับที่สูงขึ้น
4. มีความทนทาน ยืนหยัด (Persistence) ในการทำงานที่ยากได้
5. มีการยึดเหนี่ยวอยู่กับงาน (Task Tension) แม้จะถูกรบกวนหรือขัดจังหวะก็จะพยายามทำให้เสร็จ
6. มีความรู้สึกต่อเวลา (Time Perception) ว่าเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวตลอดเวลาไม่หยุดนิ่งสิ่งต่าง ๆ จะเกิดอย่างรวดเร็ว
7. มีทัศนคติต่อเวลา (Time Perspective) มองเวลาในทัศนะของการมุ่งสู่อันดับที่สามารถจดจำเกี่ยวกับกำหนดระยะเวลาของงานได้ดี
8. มักเลือกเพื่อนร่วมงาน (Partner Choice) ระหว่างคนที่มีความสามารถแต่เฉยเมย กับคนที่เห็นอกเห็นใจแต่ไร้ความสามารถ ผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะเลือกผู้ที่มีความสามารถ เป็นอันดับแรก

9. มีพฤติกรรมที่ต้องการการยอมรับ (Recognition Behavior) พยายามทำงานให้ดีขึ้น เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ

10. มีพฤติกรรมเพื่อความสำเร็จ (Achievement Behavior) มีพฤติกรรมที่จะสัมพันธ์กับความสำเร็จ

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีส่วนร่วมกัน ที่สำคัญ คือ มีการตั้งความหวังที่จะประสบความสำเร็จในระดับที่สูง จึงเป็นผู้ที่มีความมานะอดทน พากเพียรในการทำงาน มีความรับผิดชอบ มีระบบในการทำงาน เพื่อให้บรรลุมาตรฐานอันดีเลิศเหนือกว่าผู้อื่น

2.3.5 พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง

2.3.5.1 กล้าเสี่ยงพอสมควร (Moderate Risk-Taking) เหตุการณ์ที่ต้องใช้ความสามารถ โดยไม่ขึ้นอยู่กับโชคชะตาจะมีการตัดสินใจเด็ดเดี่ยว ไม่ลังเล บุคคลที่ต้องการสัมฤทธิ์ผลสูง มักไม่พอใจที่จะทำงานง่าย ๆ แต่ต้องการทำงานที่ยากลำบากพอสมควรเพราะมีความมั่นใจในความสามารถ ของตนเองเพราะการทำงานที่ยากให้ลุล่วงไปได้นั้นจะนำความพอใจมาสู่ตน

2.3.5.2 ขยันขันแข็ง (Energetic) หรือชอบการกระทำแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่จะทำใ้บุคคลนั้นเกิดความรู้สึกว่าตนเองประสบความสำเร็จ ผู้มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงไม่จำเป็นต้องเป็นคนขยันในทุกกรณี ไป แต่จะมานะพากเพียรต่อสิ่งที่ท้าทาย หรือช่วยความสามารถของตนและ ทำให้ตนเกิดความรู้สึกว่าได้ทำงานสำคัญลุล่วงไปแล้ว ผู้ที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงมักจะไม่ ขยันขันแข็งในงานอันเป็นกิจวัตรประจำวัน แต่จะทำงานขยันขันแข็งเฉพาะงานที่ต้องใช้สมอง และ เป็นงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร หรือสามารถจะค้นคว้าหาวิธีการใหม่ ๆ ที่จะแก้ปัญหาให้สำเร็จลุล่วงไป

2.3.5.3 รับผิดชอบต่อตนเอง (Individual Responsibility) ผู้ที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ ผลสูงมักจะพยายามทำงานให้สำเร็จเพื่อความพึงพอใจในตนเอง มิใช่หวังให้คนอื่นยกย่อง มีความ ต้องการเสรีภาพในการคิดและการกระทำไม่ชอบให้ผู้อื่นมาบงการ

2.3.5.4 ต้องการทราบแน่ชัดถึงผลการตัดสินใจของตนเอง (Knowledge of Result of Decision) โดยไม่ใช่เพียงการคาดคะเนเอาว่าจะต้องเป็นลักษณะอย่างนั้นอย่างนี้ นอกจากนี้ ผู้ที่ต้องการผลสัมฤทธิ์สูงยังพยายามที่จะทำตัวให้ดีกว่าเดิมอีก เมื่อทราบว่าผลการกระทำของตัวมันเองเป็นอย่างไร

2.3.5.5 มีการทำนายหรือคาดการณ์ไว้ล่วงหน้า (Anticipation of Future Possibilities) ผู้ที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูง มักเป็นบุคคลที่มีแผนระยะยาว เพราะเล็งเห็นผลการณีกโลกกว่าผู้ที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลต่ำ

2.3.5.6 มีทักษะในการจัดการระบบงาน (Organizational Skills) เป็นสิ่งที่ McClelland เห็นว่าควรจะมี แต่ยังมีหลักฐานการค้นคว้ามานับสนุนได้ไม่เพียงพอ

จากพฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงสามารถสรุปได้ว่า ต้องเป็นบุคคลที่มีความขยันในการทำงาน รับผิดชอบงานของตนเอง มีความสามารถแก้ปัญหา และมีทักษะในการทำงานที่ดีจึงเป็นบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง

2.3.6 การเสริมสร้างแรงจูงใจ

McClelland (1961) กล่าวว่า ความสำเร็จระหว่างแรงจูงใจกับการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่มีค่อนข้างสูง การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในตัวของเด็กอย่างมาก โดยเฉพาะคนที่พ่อแม่เลี้ยงดูแบบเดินสายกลางไม่ใช้อำนาจไม่ตามใจเด็กจนเกินไปไม่เคี่ยวเข็ญให้เด็กทำในสิ่งที่ไม่เกินความสามารถของเข่าไม่วางมาตรฐานความสำเร็จไว้สูงหรือตาจนเกินไปส่งเสริมให้เด็กช่วยตัวเองให้ทำอะไรเองตั้งแต่ยังเด็กพ่อแม่และครูให้ความรักความอบอุ่นสนับสนุนแก่เด็กเมื่อเข้าประสบความสำเร็จด้วยตนเองซึ่ง McClelland พบว่า การเลี้ยงดูแบบนี้จะช่วยสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้กับเด็กเขายังเชื่อว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นสิ่งที่เรียนรู้และพัฒนาขึ้นได้ในตัวของเด็กและบุคคลโดยการจัดโปรแกรมการเรียนและการฝึกอบรมที่เน้นเรื่องการเปลี่ยนเจตคติ พฤติกรรมและบุคลิกภาพสรุปการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้เกิดขึ้นนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัย

1. เพิ่มความต้องการความสำเร็จและลดความกลัวความล้มเหลว
2. ช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าบทเรียนไม่ยากจนเกินไป

จะทำให้เขาคิดและเชื่อว่าเขาจะมีโอกาสประสบความสำเร็จได้โดยครูใช้วิธีแบ่งงานหรือบทเรียนออกเป็นตอนเป็นหน่วยและฝึกหัดทำทีละน้อยเมื่อเสร็จขั้นตอนหนึ่งแล้วจึงฝึกขั้นต่อไปวิธีนี้นักเรียนจะไม่รู้สึกว่ายากซับซ้อนส่วนการฝึกทักษะนั้นต้องสร้างความมั่นใจให้ นักเรียนมีกำลังใจและมีแรงจูงใจในการฝึกเพิ่มมากขึ้นการฝึกทักษะควรฝึกหลาย ๆ อย่างที่จำเป็นสำหรับนักเรียนรวมทั้งครูควรจะให้คำปรึกษาและชี้แนะช่องทางที่จะช่วยให้นักเรียนได้ทำงานให้สำเร็จได้ง่ายและสะดวกกว่าที่เขาคิดโดยรวมจะต้องเป็นบุคคลที่มีความมนุษยสัมพันธ์มีความ รับผิดชอบเชื่อมั่นในตนเองกล้าคิดกล้าทำและเป็นผู้มีการวางแผนการทำงานส่วนบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำจะมีลักษณะตรงกันข้ามกับบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง

Skinner (1971) นำเสนอทฤษฎีการจูงใจที่เนื่องมาจากสิ่งเร้าของกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Stimulus-response Theory) ทฤษฎีการจูงใจที่เนื่องมาจากสิ่งเร้าส่วนใหญ่เป็นของนักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมผู้นำสำคัญในเรื่องนี้ คือ Skinner ซึ่งเชื่อว่าสิ่งเร้าเป็นตัวควบคุมพฤติกรรม นอกจากจะให้ความสำคัญกับสิ่งเร้าแล้ว ยังเน้นความสำคัญของการใช้ตัวเสริมแรงหรือแรงเสริม โดยเห็นว่าทำให้เกิดพฤติกรรมที่มีความคงทนถาวร คำว่าตัวเสริมแรงหรือ แรงเสริมเป็นสิ่งที่บุคคลชอบและต้องการ ซึ่งบุคคลได้รับภายหลังจากที่มีพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เมื่อได้รับแรงเสริมจากพฤติกรรมดังกล่าวบุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมแบบเดิมอีกในเวลาต่อไป ตัวอย่างเช่น พนักงานในองค์การที่ทำยอดปริมาณงานได้สูงและมีคุณภาพแล้วได้รับรางวัล เขามีแนวโน้มจะทำงาน

ให้ได้อีกในเวลาต่อไป ดังนั้นเทคนิคการจูงใจตามทฤษฎีนี้คือ ต้องใช้สิ่งเร้าภายนอก ที่เหมาะสมมาทำให้เกิดพฤติกรรม อาจจะเป็นคำชักชวน เป็นงานท้าทายที่มอบให้ทำ ฯลฯ และเมื่อ เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนาแล้วก็ให้แรงเสริมกับพฤติกรรมนั้น เพื่อให้แสดงพฤติกรรมที่ดีนั้นๆ อีกในเวลาต่อไป การแรงเสริมนั้นอาจจะเป็นอะไรก็ได้ที่บุคคลต้องการซึ่งไม่สามารถระบุแน่นอนได้ ทั้งนี้ โดยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลอาจเป็นคำชม การแสดงความสนใจ ยอมรับ การยกย่อง การให้ เกียรติ หรืออาจเป็นการให้รางวัลเป็นสิ่งของ เงินค่าตอบแทน หรือตำแหน่งงาน ฯลฯ

Mowen and Minor (1998, p. 202) กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีแรงจูงใจไร้สำนึกของฟรอยด์ (Freud's Psychoanalytic Theory) ระบุว่า ทฤษฎีนี้เป็นแนวคิดของกลุ่มจิตวิเคราะห์ซึ่งมีฟรอยด์ (Freud) เป็นผู้นำฟรอยด์มีความเห็นว่าเพศและความก้าวร้าวเป็นแรงขับให้เกิดพฤติกรรม เพศเป็นแรงผลักดันขั้นพื้นฐานของพฤติกรรมทุกอย่าง ส่วนความก้าวร้าวนั้นมักเกิดภายหลังแรงผลักดันทางเพศ โดยแรงผลักดันทางเพศทำให้เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่ได้รับผลไม่เป็นที่พึงพอใจทำให้เกิดความคับข้องใจ ความคับข้องใจทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาทฤษฎีนี้ได้ชื่อว่าทฤษฎีแรงจูงใจไร้สำนึก เนื่องจากเห็นว่าจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) เป็นสิ่งผลักดันให้เกิดพฤติกรรมมากที่สุด เช่น ตัวอย่างพฤติกรรมพลั้งเผลอของพนักงาน เมื่อถูกมอบหมายงานให้ทำงานบางอย่างแล้วลืมนำ เมื่อถูกทวงถามและพนักงานต้องการพูดว่า “ขอโทษ เสียใจมากที่ลืมนำ” ก็อาจกลายเป็น “ขอโทษ ดีใจมากที่ลืมนำ” ตามสิ่งผลักดันจากจิตไร้สำนึก

ตามที่กล่าวมาจากการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สามารถสรุปได้ว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนถึงแม้ว่านักเรียนจะมีความรู้แต่ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่มีได้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะแรงจูงใจเป็นแรงผลักดันแรงกระตุ้นที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ลุล่วงไปด้วยดีพยายามเอาชนะอุปสรรคต่างๆดังนั้นครูผู้สอนควรจะให้ความสำคัญ อย่างยิ่งกับการสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียนของตนเพื่อให้นักเรียนประสบผลสำเร็จได้ตามเป้าหมาย ที่กำหนดไว้

2.3.7 วิธีวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

จากการประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า สามารถวัดโดยใช้เครื่องมือวัด ซึ่งมี 2 แบบ (นุศรา ธรรมกิจกำจร, 2539, น. 14-16, อ้างถึงใน นุศรา ธรรมกิจกำจร, 2539, น. 14-16) ดังนี้

2.3.7.1 แบบทดสอบ Thematic Apperception Test (TAT)

Murray จาก Harvard Psychological Clinicเป็นผู้สร้างและพัฒนาขึ้นเป็นคนแรก และได้ถูกใช้อย่างกว้างขวางในเวลาต่อมา เพื่อเป็นแบบอย่างในการพัฒนาเครื่องมืออื่น ๆ เป็นแบบทดสอบ Projective Test ใช้ทดสอบบุคลิกภาพ เป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วยบัตร 19 ฉบับ ซึ่งแต่ละฉบับมีภาพที่ใช้จินตนาการนึกด้วยภาพบางภาพในบัตรนั้น แล้วเล่าเป็นเรื่องราวของภาพนั้น วิธีการดั้งเดิมที่ Murray ได้ร่างเอาไว้ในคู่มือแบบทดสอบใช้เวลาทดสอบครั้งละ 1 ชั่วโมง

รวม 2 ครั้ง แต่ละครั้งใช้ บัตร 10 ฉบับ การทดสอบครั้งหลังเลือกเอาภาพที่ดูค่อนข้างแปลกไปจากธรรมดาสามัญเหมือนเรื่อง ละคร พร้อมทั้งให้คำแนะนำกระตุ้นให้ผู้รับการทดสอบเล่าเรื่องไปตามจินตนาการของเข้าอย่างอิสระดังนี้

การตีความหมายเรื่องราว ผู้ทดสอบจะตรวจดูก่อนว่าใครเป็นตัวเอกของตัว ละคร ชาย หรือหญิง ซึ่งผู้รับการทดสอบได้สมมติว่าเข้าเป็นคนนั้น เนื้อหาของเรื่องจะถูกวิเคราะห์ ตามหลักการของ Murray ที่มีรายการเกี่ยวกับ “ความต้องการ” (Needs) และ “แรงกดดัน” (Press) รวมทั้งความต้องการสัมฤทธิ์ผลความต้องการไมตรีสัมพันธ์และความต้องการก้าวร้าวหรือรุกราน ผู้อื่น เป็นต้น แรงกดดัน หมายถึง แรงจากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ซึ่งอาจเป็นแรงส่งเสริมหรือ ขัดขวางสิ่งที่ต้องการ การถูกผู้อื่นโจมตีหรือวิจารณ์ การได้รับความรัก การมีความสุขและการเผชิญ กับอันตราย

ต่อมา McClelland ได้นำมาพัฒนาการให้คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้ภาพที่มีความหมายกำกวม (Ambiguous) และมีความสัมพันธ์กับสิ่งที่ต้องการศึกษามาเป็นสิ่งที่ เร้าให้บุคคลเกิดจินตนาการ แล้วนำเอาจินตนาการนั้นไปวิเคราะห์เนื้อหาตามหลักเกณฑ์ที่ McClelland ได้กำหนดไว้ ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่เคร่งครัดมากในการให้คะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

2.3.7.2 แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของ Hermans

แบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นี้ Hermans (จำไพทิพย์ ธีรนิติ, 2514, น. 34-35, อ้างถึงใน นุศรา ธรรมกิจกำจร, 2539, น. 14) ได้ทำการศึกษาอยู่เป็นเวลานานหลายครั้ง เพื่อให้แบบสอบถามที่มีความเชื่อถือได้และวัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้จริง Hermans ได้ศึกษา แบบทดสอบที่เอที (TAT = Thematic Apperception Test) ของ McClelland ซึ่งเป็นวิธีการวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่นิยมใช้กันมาก Hermans ได้ศึกษาผลการวิจัยซึ่งผู้วิจัยคนก่อน ๆ และพบว่าแบบทดสอบที่เอทียังมีข้อบกพร่องในเรื่องความเชื่อถือได้ เข้าจึงได้พยายามสร้างแบบสอบถามนี้ขึ้นมา โดยอาศัยหลัก 10 ประการดังที่ได้กล่าวรายละเอียดไว้แล้ว ในหัวข้อคุณลักษณะของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จากการศึกษาของ Hermans เช่น มีความมุ่งมั่นหรือความทะเยอทะยานที่จะประสบความสำเร็จสูง มีความทนทานยึดเยื้อ ในการทำงานที่ยากได้เป็นเวลานาน

2.4 วิจัยเชิงปฏิบัติการ

2.4.1 ความหมายของวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือการวิจัยที่ใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบ โดยผู้วิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการและวิเคราะห์ วิจารณ์ผลการปฏิบัติ จากการใช้วงจร 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การลงมือกระทำ การสังเกตและ

การสะท้อนการปฏิบัติ ซึ่งดำเนินการต่อเนื่องกันไป ผลที่ได้นำไปปรับแผนเข้าสู่วงจรใหม่จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริง หรือพัฒนาสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คองคักดี ธาตุทอง และงามนิตย์ ธาตุทอง (2543, น. 40 - 41) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การทำวิจัยในงานของผู้วิจัยและงานที่กลุ่มผู้ร่วมวิจัย เป็นการทำงานร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยพัฒนาทั้งงานของผู้วิจัยและงานของผู้ร่วมวิจัยไปพร้อม ๆ กัน ในการทำงานร่วมกันผู้วิจัยต้องมองว่าผู้ร่วมวิจัยเป็นคนที่มีความตั้งใจไม่ใช่วัตถุ พร้อมทั้งช่วยกระตุ้นให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีจุดหมาย

กิตติศักดิ์ นิเวรัตน์ (2546) ได้ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่าเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามวิธีการที่ผู้วิจัยคิดว่าดีเหมาะสม แล้วมีการนำผลจากการปฏิบัติไป ปรับปรุงพัฒนาจนสามารถแก้ไขปัญหาที่ได้ออกมาตามสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งผลของการวิจัยที่ได้ ถือว่าเป็นการแก้ปัญหาในครั้งนั้น

กิตติพร ปัญญาภิญโญผล (2549) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การศึกษาค้นคว้าอย่างมีระบบถึงการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติงานเอง เพื่อเข้าใจดีขึ้น หรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับงานที่ทำอยู่ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ซึ่งได้จากการรวบรวมการร่วมมือ การสะท้อนตนเองและการใช้วิจารณ์ญาณภายใต้กรอบจรรยาบรรณที่ยอมรับกัน

สมนึก ปฏิพานนท์ (2550) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เป็นการวิจัยที่มุ่งจะนำหลักการของวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้เพื่อแก้ปัญหาในสภาพการณ์เฉพาะ เน้นการวิจัยที่ง่ายไม่สลับซับซ้อน และนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในการทำงานจริงๆ

สมบัติ ห้ายเรือคำ (2551) ให้ความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติว่า เป็นการวิจัยเพื่อมาใช้แก้ปัญหาอย่างรีบด่วน หรือปัจจุบันทันที ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เพื่อนำผลที่ได้มาหาเฉพาะเรื่องในวงจำกัด โดยไม่สนใจว่าจะใช้ประโยชน์หรือแก้ปัญห่อื่นได้หรือไม่

สุวิมล ว่องวานิช (2555) ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่า การวิจัยที่ทำโดยครูผู้สอนในชั้นเรียน เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และนำผลมาใช้ ปรับปรุงการเรียนการสอน หรือส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ออกของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน เป็นการวิจัยที่ต้องทำอย่างรวดเร็ว นำผลไปใช้ทันที และ สะท้อนข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติงานต่างๆ ในชีวิตประจำวันของตนเอง ให้ทั้งตนเอง และกลุ่มเพื่อนร่วมงานในโรงเรียนได้มีโอกาสวิพากษ์ อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแนวทางที่ได้ปฏิบัติ และผลที่เกิดขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ออกของครูและนักเรียน

Lewin (1946) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือการวิจัยที่ใช้กระบวนการศึกษาในลักษณะกลุ่มรวมกันทำงานและตัดสินใจ อย่างมีพันธะต่อกันเพื่อมนุษย์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น และใช้การปฏิบัติการ 3 ขั้นตอน คือการวางแผน การปฏิบัติการ และการสะท้อนผลการปฏิบัติ

Johnson และ Kromann-Kelly (1995) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และตีความหมายโดยมีแผนงานกำหนดและแลกเปลี่ยนผลกับเพื่อนร่วมวิชาชีพ กระบวนการวิจัยปฏิบัติการต้องตอบคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ (1) คำถามที่ต้องการศึกษาคืออะไร (2) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องมีอะไรบ้าง (3) ข้อมูลที่ต้องจัดเก็บคืออะไร (4) จะวิเคราะห์ข้อมูลอย่างไร และ (5) จะแปลความหมายนั้นว่าอย่างไร การตอบคำถามเหล่านี้ต้องใช้เวลาวางแผน และในทุกขั้นตอนต้องอภิปรายกับเพื่อนร่วมงาน

Zuber-Skerritt (1996) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนการทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวางแผนกลยุทธ์ (2) การปฏิบัติ (นำแผนไปปฏิบัติ) (3) การสังเกต (โดยมีการประเมินตนเอง) และ (4) การสะท้อนผลเชิงวิพากษ์จากตนเองและเพื่อนร่วมงานในผลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1-3 จากนั้นมีทำงานในวงจรรอบที่ 2 โดยมีการปรับแผนการทำงาน แล้วนำไปปฏิบัติ ทำการสังเกตผลที่เกิดขึ้นและสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงต่อไป

จากการศึกษาสามารถสรุปความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ว่า คือการวิจัยที่เป็นระบบมีความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการสะท้อนข้อมูลที่ได้ จากการพินิจวิเคราะห์ เป็นการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะ เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ปัญหาในการปฏิบัติการอย่างต่อเนื่องจนเป็นที่พึงพอใจของผู้วิจัย และเป็นที่ยอมรับของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

2.4.2 รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

สุวิมล ว่องวานิช (2555) ได้กำหนดรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นแบบเป็นทางการ และแบบไม่เป็นทางการ (Formal and Informal Research) ดังนี้

1. การวิจัยแบบเป็นทางการ (Formal Research) เป็นงานวิจัยที่มีแบบแผนการวิจัยเคร่งครัด มีลักษณะการดำเนินงาน และการนำเสนอเหมือนงานวิจัยเชิงวิชาการ (Action Research) ของนักวิจัยมืออาชีพ นักวิชาการในมหาวิทยาลัย หรือของนักศึกษาที่ทำวิทยานิพนธ์ มีการออกแบบการวิจัยที่รัดกุมเพื่อให้ตอบคำถามวิจัยได้ชัดเจน และมีรูปแบบ การนำเสนอรายงานผลการวิจัยที่กำหนดชัดเจน ส่วนใหญ่จำแนกเนื้อหาสาระออกเป็น 5 บท

2. การวิจัยแบบไม่เป็นทางการ (Informal Research) เป็นงานวิจัยที่ไม่ยึดแบบการวิจัยอย่างเคร่งครัดเหมือนการวิจัยเชิงวิชาการ มุ่งเน้นการตอบคำถามวิจัยมากกว่าการยึด รูปแบบการวิจัยแบบเป็นทางการ ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยก็พยายามใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้วจาก การเรียนการสอนตามปกติ การนำเสนอผลการวิจัยครอบคลุมเพียงประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัย ต้องการนำเสนอ งานวิจัยแบบนี้พบว่ามีรายงานผลเพียง 1-2 หน้า

จากการศึกษารูปแบบการวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่า รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบบทางการ เป็นงานวิจัยที่มีแบบแผนการวิจัยเคร่งครัด และรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบบไม่เป็นทางการ

เป็นงานวิจัยที่ไม่มีอีกรูปแบบการวิจัยอย่างเคร่งครัดเหมือนการวิจัยเชิงวิชาการ มุ่งเน้นการตอบคำถามวิจัยมากกว่าอีกรูปแบบการวิจัยแบบทางการ

2.4.3 ลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

สุวิมล ว่องวานิช (2555) กล่าวถึง ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางการศึกษาดังนี้

1. เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและการร่วมมือ (Participation and Collaboration) ใช้การทำงานเป็นกลุ่ม ผู้ร่วมวิจัยทุกคนมีส่วนร่วมสำคัญ และมีบทบาทเท่าเทียมกัน ในทุกระบวนการของการวิจัย ทั้งการเสนอความคิดเห็นเชิงทฤษฎี และการปฏิบัติ ตลอดจน การวางนโยบายการวิจัย
2. เน้นการปฏิบัติการ (Action Orientation) การวิจัยชนิดนี้ใช้การปฏิบัติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และการศึกษาผลของการปฏิบัติเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนา
3. ใช้การวิเคราะห์ วิเคราะห์ (Critical Function) การวิเคราะห์การปฏิบัติอย่างลึกซึ้งจากสิ่งที่สังเกตได้ จะนำไปสู่การตัดสินใจที่สมเหตุสมผลเพื่อการปรับแผนการปฏิบัติ
4. ใช้วงจรปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart คือการวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และการสะท้อนการปฏิบัติ (Reflection) ตลอดจนการปรับปรุงผล (Re-Planning) เพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไป จนกว่ารูปแบบของการปฏิบัติงานเป็นที่พึงพอใจ และได้ข้อเสนองเชิงทฤษฎีเพื่อ เผยแพร่ต่อไป

ตามแนวคิดที่กล่าวมา สามารถสรุปลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการใน ชั้นเรียน ต้องมีการดำเนินงานที่เป็นวงจรต่อเนื่อง มีกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วม และเป็นกระบวนการที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานปกติ เพื่อให้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับการแก้ไข ปัญหาที่สามารถปฏิบัติได้จริง

2.4.4 ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537, อ้างถึงใน อีรุฒิ เอกะกุล, 2553) ได้จำแนกขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติ ดังนี้

1. การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่พึงประสงค์จะศึกษา ผู้วิจัยและกลุ่มที่ทำการวิจัย จะต้องศึกษารายละเอียดของปัญหาที่จะศึกษาอย่างชัดเจน ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ซึ่งจะทำให้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ จะต้องมีการรับรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น การวิเคราะห์สภาพปัญหา (Thematic Concern) ควรพิจารณาให้ครบ 4 องค์ประกอบต่อไปนี้คือ ปัญหาที่เกี่ยวกับครู นักเรียน เนื้อหาวิชา และสภาพแวดล้อม
2. เลือกปัญหาที่สำคัญที่เป็นสาระของการวิจัย เลือกโดยอาศัยทฤษฎีมาร่วมพิจารณาลักษณะของปัญหา แล้วสร้างในวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตลอดจนอาจจะต้องกำหนด

สมมติฐานของการวิจัย ในรูปแบบของข้อความที่ต้องการจะประเมิน ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัญหาหลักกับการ หรือทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น

3. เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัยที่จะช่วยให้ได้คำตอบตามสมมติฐานที่ตั้งเอาไว้ เครื่องมือจะมี 2 ลักษณะ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ หรือฝึกหัดตามวิธีการ เช่น อุปกรณ์การเรียนการสอน แบบฝึก เป็นต้น และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้ จากการปฏิบัติ เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

4. แบบบันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัย ทั้งที่เป็นความก้าวหน้า และเป็นอุปสรรคตามวงจรของการปฏิบัติการ คือในขั้นตอนของการวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติการ เก็บสะสมข้อมูลบันทึกไว้เพื่อใช้ในการปรับปรุงวงจรการปฏิบัติต่อไป และเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์หาคำตอบของสมมติฐาน

5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่างๆ ของข้อมูลที่รวบรวมไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้เห็นใจ ความถูกต้อง แสดงรายละเอียด อธิบายสถานการณ์ จัดหมวดหมู่ และแยกประเภทของกลุ่ม ข้อมูลตามหัวข้อที่เหมาะสม เปรียบเทียบข้อแตกต่าง และความคล้ายคลึงของข้อมูล

Kemmis & McTaggart (1990, อ้างถึงใน ธีระวุฒิ เอกะกุล, 2553) ได้กล่าวถึง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในแนวการนำไปใช้ เพื่อพัฒนา และปรับปรุงสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน เริ่มต้นด้วยการสำรวจปัญหาสำคัญที่ต้องการให้มีการแก้ไขระหว่างครู และผู้เกี่ยวข้อง อาจเป็นครูคนอื่นๆ ที่สอนร่วมกัน นักเรียน ผู้ปกครอง หรือ ผู้บริหาร โดยการสำรวจสภาพการณ์ของปัญหาว่ามีอย่างไร ปัญหาที่ต้องการแก้ไขคืออะไร ปัญหานั้นเกี่ยวข้องกับใครบ้าง ในขั้นนี้จะมีการปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้ แนวคิดวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับปัญหาที่จะแก้ไขนี้ จะช่วยให้มองสภาพปัญหาชัดเจนขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติ เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมใน ขั้นวางแผนมาดำเนินการเมื่อลงมือปฏิบัติใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ประกอบกันไปด้วย โดยรับ ฟังจากผู้ร่วมวิจัยหรือผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ จากการปฏิบัติจะเป็นการย้อนกลับมา แผนที่วางไว้อย่าง สมเหตุสมผลนั้น ปฏิบัติได้จริงมากน้อยเพียงใด และอาจจะมีอุปสรรคอื่นๆ มาเกี่ยวข้องโดยไม่ คาดคิด ซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ฉะนั้นแผนงานที่กำหนดไว้อาจยืดหยุ่นได้ โดยผู้วิจัยต้องใช้วิจารณญาณการตัดสินใจที่เหมาะสม และมุ่งต่อการปฏิบัติเพื่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต ขณะที่การวิจัยดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่วางไว้เป็นเรื่องแน่นอนว่าในสภาพการณ์จริงต้องมีความไม่ราบรื่น มีอุปสรรค และข้อขัดข้องบางประการ ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องใช้การสังเกตควบคู่กันไปด้วย ใช้การสังเกตการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นอย่างระมัดระวัง

ด้วยความใจกว้าง พร้อมกับการจดบันทึกสิ่งที่สังเกตทั้งที่คาดหวัง และไม่ได้คาดหวัง สิ่งที่ต้องทำการสังเกต คือกระบวนการของการปฏิบัติ (The Action Process) ผลของการปฏิบัติ (The Effect of Action) ซึ่งอาจเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ สภาพการณ์ แวดล้อม และข้อจำกัดของการปฏิบัติการ (The Circumstances and Constrains) การสังเกตนี้ รวมถึงการรวบรวมผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติทั้งโดยการเห็นด้วยตา การได้ฟัง และการใช้ เครื่องมือ แบบทดสอบวัดผลออกมาในเชิงตัวเลข หรือใช้แบบสำรวจ/แบบทดสอบถ้ามีสิ่งที่ ต้องการทราบความเปลี่ยนแปลงด้วย ขณะที่การปฏิบัติการวิจัยกำลังดำเนินไปควบคู่กับการใช้การสังเกตผล การปฏิบัตินั้น ควรเลือกใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่เหมาะสมช่วยในการเก็บรวบรวม ข้อมูลด้วยซึ่งมีหลายวิธีดังนี้

1. การจดบันทึกสะสม (Anecdotal Records) ครูหรือผู้วิจัยใช้ในการบันทึกบรรยายสภาพการณ์เชิงรูปธรรมที่เด็กคนหนึ่งได้พบในระยะยาวต่อเนื่องกัน
2. การใช้บันทึกสนาม (Field Notes) เป็นการจดบันทึกเหมือนกับการใช้ ระเบียบสะสม แต่การใช้บันทึกสนามจะจดตามสภาพการณ์ที่เห็น โดยใช้ข้อคิดเห็นส่วนตัว หรือการแปลความการบันทึกโดยวิธีนี้ครู หรือผู้วิจัยจะเห็นพฤติกรรมเกิดขึ้นตามสภาพจริง
3. การบันทึก บรรยายถึงพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Ecological Behavioral Description) เป็นการจดบันทึกที่พยายามให้ความเข้าใจในลำดับขั้นของพฤติกรรม ในชั้นเรียนที่กำลังเป็นไปอยู่ และมีสิ่งใดเกิดขึ้นจริง เช่น ขณะที่บรรยากาศในชั้นเรียนกำลัง เครียดมีนักเรียน 2-3 คนส่งเสียงหัวเราะออกมา
4. การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องที่มีอยู่ เช่น คู่มือครู สมุดเตรียมการสอน และสมุดทำแบบฝึกหัด สมุดจดงาน บันทึกผลการเรียน รายงานประจำปีของโรงเรียน เอกสารแสดงกฎ ระเบียบ เป็นต้น
5. การจดบันทึกอนุทินหรือจดหมายเหตุรายวัน (Diaries) เป็นการบันทึกส่วนบุคคลที่ระบุถึงหัวข้อหรือเรื่องราวที่ตนเองสนใจเกี่ยวกับสภาพการเรียนการสอน ควรให้ นักเรียนได้แสดงความรู้สึกหรือข้อคิดเห็นในแง่มุมมองของตนเอง โดยการเขียนลงอนุทิน
6. การจดบันทึกลงกระดาษแข็งเป็นรายเรื่อง (Item Sampling Cards) เป็นการบันทึกเหมือนอนุทิน แต่เน้นเฉพาะเรื่องในช่วงเวลาหนึ่ง ครูหรือนักเรียนควรจดบันทึกเป็น รายวัน วันละหนึ่งเรื่อง ลงในกระดาษแข็งแต่ละใบแยกกัน
7. การใช้ข้อมูลจากแฟ้มรายการ (Portfolio) เช่น รายงานการประชุมของ โรงเรียนของหมวดวิชา ข่าวของทางราชการที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่กำลังดำเนินการวิจัยอยู่ บทความหรือการวิเคราะห์ปัญหาทางการศึกษาของหนังสือในเรื่องที่เกี่ยวข้อง
8. การสัมภาษณ์ (Interview) เทคนิคการสัมภาษณ์มีการยืดหยุ่นกว่า การรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ดำเนินการได้ 3 ลักษณะ คือ แบบไม่ได้ วางแผน

(Unplanned) คือการสนทนาแบบไม่เป็นทางการระหว่างครูกับครู หรือครูกับนักเรียน แบบวางแผน แต่ไม่มีโครงสร้าง (Planned but Unstructured) เปิดโอกาสให้คู่สนทนาเลือกหัวข้อ ที่สนใจจะพูด ผู้สัมภาษณ์จะใช้คำถามอื่น ๆ ประกอบเพื่อให้คำตอบที่ชัดเจนเข้าประเด็น และแบบสุดท้าย แบบมีโครงสร้าง (Structured) คือการสัมภาษณ์ที่เป็นไปตามชุดของคำถามที่ได้เตรียมการไว้แล้ว

9. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ใช้แบบสอบถามศึกษาข้อมูลเชิงความคิดเห็นแบบปลายเปิด หรือใช้แบบปลายปิดมีตัวเลือกให้เลือกตอบ จะให้ข้อมูลที่เป็นรายละเอียดครบถ้วนเพียงพอ ผู้วิจัยต้องกำหนดหัวข้อของเรื่องที่จะถามให้รัดกุมและครอบคลุม

10. การใช้สังคมมิติ (Sociometric Methods) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงสังคมในกลุ่มนักเรียน โดยใช้คำถาม เช่น เขาชอบที่จะทำงาน หรือไม่ชอบทำงานกับใคร เขาชอบที่จะสังสรรค์ หรือไม่สังสรรค์กับใครเลย แล้วนำชื่อที่ถูกระบุไว้ไปโยนหาความสัมพันธ์ ว่าใครเป็นที่นิยมของกลุ่ม หรือใครถูกกลุ่มเพิกเฉย

11. การใช้แบบตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ และแบบสำรวจรายการ (Interaction Schedules and Checklist) เพื่อความสะดวก และเชื่อถือได้ในการสังเกตพฤติกรรมระหว่างครู และนักเรียน ผู้วิจัยอาจสร้างรายงานแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน แล้วใช้ประกอบการสังเกต โดยการตรวจสอบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตามรายการที่มีอยู่ เช่น การใช้คำถามของครู โอกาสในการตอบคำถามของนักเรียน เป็นต้น

12. การใช้เครื่องบันทึกเสียง (Tape Recorder) การบันทึกเสียงจะให้ประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ในการเรียนการสอนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ หรือ ในการสนทนาตัวต่อตัว

13. การใช้วีดิทัศน์ (Video Recorder) บันทึกภาพและเสียงลงวีดิทัศน์ เพื่อให้เห็นกิจกรรมทั้งชั้นหรือเลือกบันทึกรายการประเด็นที่สนใจ จะมีประโยชน์มากในการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ภายหลัง

14. การใช้แบบทดสอบ (Test) ใช้แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวัดจุดเด่น จุดด้อยในเนื้อหาวิชาของนักเรียน เป็นต้นเป็นการรวบรวมข้อมูลทางด้านความสามารถทางสมองของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ขั้นสุดท้ายของวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การประเมินหรือการตรวจสอบกระบวนการ ปัญหา หรือสิ่งที่ เป็นข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นใน แง่มุมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับสภาพสังคม สิ่งแวดล้อมของโรงเรียน และของระบบการศึกษาที่ ประกอบกันอยู่ โดยผ่านการอภิปรายปัญหา การประเมินโดยกลุ่มจะทำให้ได้แนวทางของ การพัฒนาขั้นตอน การดำเนินกิจกรรม และเป็นพื้นฐานข้อมูลนำไปสู่การปรับปรุง และการวางแผนปฏิบัติการต่อไป

หลักการสำคัญต่อกระบวนการวิจัยประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกต และการสะท้อนการปฏิบัติ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนงาน แล้วดำเนิน กิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ วงจรทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวจะมีลักษณะการดำเนินการเป็นแบบบันได เวียน กระทำซ้ำตามวงจร จนกว่าจะได้ผลการปฏิบัติตามจุดมุ่งหมายการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ อาจเริ่มจากครู นักวิจัย หรือนักการศึกษา แล้วปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทาง พัฒนาขึ้น โดยรับฟังข้อคิดเห็น ข้อติเตียนของผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ คือ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ผู้บริหาร และสังคมภายนอก

จากการศึกษาแนวคิดของนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีต่อความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สามารถสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และตีความหมายอย่างมีระบบ และยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นที่เกิดขึ้นในสถานการณ์เฉพาะ ถึงการปฏิบัติงานเพื่อเข้าใจดีขึ้น หรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับงานที่ทำอยู่ ของผู้วิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนการทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนกลยุทธ์ 2) การปฏิบัติ (นำแผนไปปฏิบัติ) 3) การสังเกต (โดยมีการประเมินตนเอง) และ 4) การสะท้อนผลเชิงวิพากษ์จากตนเองและเพื่อนร่วมงาน ผลที่ได้นำไปปรับแผนเข้าสู่วงจรใหม่ จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริง หรือพัฒนาสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้กรอบจรรยาบรรณที่ยอมรับกัน

2.5 แผนการจัดการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

มีผู้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์, (2543, น. 1) แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2545, น. 409) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan) เป็นวัสดุหลักสูตรที่ควรพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ (UNIT PLAN) ที่กำหนด ไว้ เพื่อให้การจัดการสอนบรรลุเป้าประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนโครงร่าง หรือพิมพ์เขียวที่กล่าวถึงประสบการณ์การเรียนรู้ตามหัวข้อการจัดการเรียนรู้และกระบวนการวัดผลที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ส่วนแผนการเรียนรู้จะแสดงการจัดการเรียนรู้ตามบทเรียน (Lesson) และประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรายวัน หรือรายสัปดาห์ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้

จึงเป็นเครื่องมือหรือแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามกำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

กรมวิชาการ (2546, น. 1 - 2) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนซึ่งครูเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยวางแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ แผนการวัดผลประเมินผลโดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชาหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้อง กับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น แผนการจัดการเรียนรู้ หรือแผนการเรียนรู้ เป็นคำใหม่ที่นำมาใช้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เหตุที่ใช้คำ “แผนการจัดการเรียนรู้” แทนคำ “แผนการจัดการเรียนรู้อื่นๆ” เพราะต้องการให้ผู้สอนมุ่งจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่บ่งไว้ในมาตรา 22 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546, น. 213) พุทธศักราช 2544 ที่กล่าวว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด”

สุวิทย์ มูลคำ (2549, น. 58) แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการเตรียมการสอนหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนที่กำหนดขั้นตอนการสอนที่ครูมุ่งหวังจะให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหา และประสบการณ์หน่วยใดหน่วยหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรืองและคณะ (2545, น. 53) ให้ความหมายแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ และเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง ให้บรรลุผลตาม จุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนด

บุญชม ศรีสะอาด (2545, น. 43) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง การวางแผนและการเตรียมการสอนว่าเป็นการกำหนดไว้ล่วงหน้าว่าจะสอนใคร ในเนื้อหาใด สอนเมื่อใด สอน อย่างไร และเพื่อให้เกิดอะไร ซึ่งเมื่อถึงเวลาดังกล่าวจะดำเนินการสอนตามที่วางแผนไว้ ครู จะต้องคิดวางแผนและเตรียมการสอนล่วงหน้าอย่างละเอียดรอบคอบ เหมาะสม เพื่อให้ สามารถดำเนินการสอนตามที่ได้กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

รุจิร ภู่อาระ (2545, น. 159) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นเครื่องมือ แนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนตามที่กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระ จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนใน รายวิชาใด

วิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครู พัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 213) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าเป็น แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การใช้สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549, น. 58) ให้ความหมายว่า แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึง แผนการเตรียมการสอนหรือการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ และจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียน การสอน เพื่อให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ที่จะให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใด (สติปัญญา/เจตคติ/ทักษะ) จะจัดกิจกรรมการเรียน การสอนวิธีใดใช้สื่อการสอนหรือแหล่งการเรียนรู้ใด และจะประเมินผลอย่างไร

วาสนา ศรีธธา (2552, น. 10) ได้ให้ความหมายว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แนวทางดำเนินการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง ซึ่งเป็นหน้าที่รับผิดชอบของครูผู้สอน และเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ ความสามารถในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อไปสู่เป้าหมายของการจัด การศึกษาตามหลักสูตรที่กำหนดไว้

จากความหมายข้างต้นสรุปว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่จะทำการสอนมาวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าไว้เป็นเอกสาร ให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการใช้สื่อการเรียนรู้ มีการวัดและประเมินให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวัง เวลาที่กำหนด และเนื้อหาสาระ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของแผน และประสิทธิผลของนักเรียน และเป็นไปตามทิศทางของจุดประสงค์ที่คาดหวัง

2.5.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

มีผู้ให้ความหมายของความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, น. 2) กล่าวถึง ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. ก่อให้เกิดการวางแผนและการเตรียมล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการสอน การเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาผสมผสาน ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมด้านต่างๆ

2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการสอน การเลือกใช้สื่อ การวัดและประเมินผล ตลอดจนประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็น

3. เป็นคู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอน และครูที่สอนแทนนำไปใช้ปฏิบัติ การสอนอย่างมั่นใจ

4. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อไป

5. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงานทางวิชาการ ได้

ลำลี รักสุทธิ (2545, น. 78) ได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ครูได้มีโอกาสได้ศึกษาหลักสูตร แนวการสอน วิธีวัดผลประเมินผล การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการบูรณาการกับวิชาอื่น

2. ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถจัดเตรียมกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง ทั้งในเรื่องทรัพยากรของนักเรียน ทรัพยากรของท้องถิ่น คำนิยม ความเชื่อ และสภาพที่เป็นจริงของท้องถิ่น ตลอดจนการเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่นด้วย

3. เป็นเครื่องมือของครูในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ มี ความมั่นใจในการสอนมากขึ้น

4. ผู้สอนสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงเสนอแนะแก่บุคลากรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเพื่อนครูที่สอนวิชาอื่นใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่สอนแทนได้

5. ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับครูที่สอนแทนได้

6. เป็นการพัฒนาวิชาชีพและมาตรฐานวิชาชีพครูที่แสดงว่างานสอนต้องได้รับการฝึกฝนโดยเฉพาะ มีเครื่องมือ และเอกสารที่จำเป็นสำหรับประกอบวิชาชีพด้วย

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 206) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้เปรียบได้กับพิมพ์เขียวของวิศวกรหรือสถาปนิกที่ใช้เป็นหลักในการควบคุมงานก่อสร้าง วิศวกรจะขาดพิมพ์เขียวไม่ได้ฉันทใด ผู้เป็นครูก็จะขาดแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ได้ฉันทนั้น ยิ่งถ้าผู้สอนได้ทำการจัดทำแผนการสอนด้วยตนเอง ก็จะเป็นประโยชน์กับตนเองมากเท่านั้น

จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ ซึ่งเป็นแนวทางหรือแบบแผนที่วางเอาไว้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามได้ตามที่จุดประสงค์นั้นตั้งไว้ สอดคล้องกับความเป็นจริง และเป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการเตรียมตัว วางแผนในการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า

2.5.3 ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้

ณัฐวุฒิ กิรุงเรืองและคณะ (2545, น. 53-54) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร

2. เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความต้องการของนักเรียน

3. เพื่อให้สามารถเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ให้พร้อมก่อนการสอน
4. เพื่อให้ผู้สอนมีความมั่นใจ และความเชื่อมั่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. เพื่อให้เกิดการปรับปรุงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากข้อจำกัดที่พบ
6. เพื่อให้ผู้อื่นสอนแทนได้ในกรณีที่เหตุจำเป็น
7. เพื่อเป็นหลักฐานในการพิจารณาผลงาน และคุณภาพในการปฏิบัติการสอน
8. เพื่อเป็นเครื่องบ่งชี้ความเป็นวิชาชีพของครูผู้สอน

รุจิร ภูสาระ (2545, น. 159-161) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียน ตามที่กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะต้อง ตอบคำถามได้ว่าจะให้นักเรียนมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์อะไรบ้างตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ คือเพื่อให้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้มีความสอดคล้องกับความถนัดและความต้องการของนักเรียน และให้ นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ตั้งไว้และเพื่อที่จะบรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.5.4 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 216) กล่าวถึง แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยมีครูประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้คำแนะนำส่งเสริม หรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่นักเรียนดำเนินการเป็นไปตาม
2. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนค้นพบคำตอบ หรือทำสำเร็จด้วยตนเองสอนต้องลดบทบาทจากการเป็นผู้บอกคำตอบ มาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถาม หรือ ให้นักเรียนคิดแก้ไข หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง
3. เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้นักเรียนเกิดการรับรู้ และเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการและสามารถนำกระบวนการไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
4. เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนได้ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับ จุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เหมาะสมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ และนักเรียน
5. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากวัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่น

สงบ ลักษณะ (อ้างถึงใน สรญา เขียวสุทธิ, 2547, น. 12) กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี มีดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักสูตร และแนวการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ
2. นำไปใช้สอนได้จริง และมีประสิทธิภาพ
3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชา เหมาะสมกับนักเรียน และเวลาที่กำหนด
4. มีความกระจ่างชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย และเข้าใจได้ตรงกัน
5. มีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้
6. ทุกหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

สรุปได้ว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ ควรเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครูนั้นต้องออกแบบด้วยตนเอง และเป็นกิจกรรมที่ให้เอื้อกับนักเรียนนั้นสามารถลงมือปฏิบัติได้จริง และสามารถค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้แบบมีหลักการ ซึ่งครูผู้สอนนั้นจะเป็นแค่เพียงคนที่คอยกระตุ้นและให้คำแนะนำเท่านั้น

2.5.5 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

รุจิรุ ภู่อาระ (2545, น. 158-160) ได้อธิบายว่าแผนการจัดการเรียนรู้ควรมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์ปลายทาง
3. จุดประสงค์นำทาง
4. เนื้อหา
5. กิจกรรมการเรียนการสอน
6. สื่อการเรียนการสอน
7. การวัดและประเมินผล

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2545, น. 22) ได้อธิบายว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. สาระการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนรู้
5. สื่อการเรียน / แหล่งการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล
 - 6.1 วิธีการวัดและประเมินผล

6.2 เครื่องมือวัดและประเมินผล

6.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7. กิจกรรมเสนอแนะ (ถ้ามี)

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น. 61 - 63) ได้อธิบายว่าแผนการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้
2. สารระการการเรียนรู้
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้
4. การวัดและประเมินผล
5. แหล่งการเรียนรู้
6. บันทึกผลหลังสอน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 213 - 216) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ ดังนี้

1. ส่วนนำ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. สารระการการเรียนรู้
4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้
6. แหล่งการเรียนรู้
7. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

แต่ละหัวข้อดังกล่าวข้างต้นสามารถแสดงรายละเอียด ดังนี้

1. ส่วนนำ ระบุรายวิชา กลุ่ม ชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้หรือชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนเวลาที่สอน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ระบุจุดประสงค์ให้ครบทั้ง 3 ด้าน คือด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. สารระการการเรียนรู้ ระบุเนื้อหาสาระหรือแนวคิดของเนื้อเรื่อง/สาระที่นักเรียนต้องเรียนรู้ เรียงตามลำดับเป็นข้อ ๆ

4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.1 ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

4.2 ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้

ที่คาดหวัง และเหมาะสมกับสารระการการเรียนรู้

4.3 มีลำดับขั้นตอน เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นปฏิบัติกิจกรรม ชั้นสรุป หลักการ และความคิดรวบยอด

5. การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้
 - 5.1 ประเมินความรู้
 - 5.2 ประเมินผลการปฏิบัติ
 - 5.3 เครื่องมือในการประเมิน
6. แหล่งการเรียนรู้
 - 6.1 ระบุวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ตามลำดับของกิจกรรม
 - 6.2 ระบุแหล่งการเรียนรู้ สถานที่ต่างๆ ที่นักเรียนไปศึกษาเรียนรู้
 - 6.3 ระบุบุคคล ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นวิทยากร
7. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้
 - 7.1 เขียนแสดงผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
 - 7.2 เขียนปัญหาต่างๆ ที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 7.3 เขียนข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งต่อไป

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ส่วนนำ จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล แหล่งการเรียนรู้ และบันทึกผลหลัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ทองพูล บุญอึ้ง (2535, น. 6) ได้กล่าวถึงเทคนิคของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและระยะเวลาในการสอนโดยศึกษาว่า
 - 1.1 สอนวิชาใด
 - 1.2 หลักสูตรเป็นอย่างไร
 - 1.3 ระยะเวลาที่เรียนมีกี่สัปดาห์
 - 1.4 มีการสอนกี่ครั้ง มีวันหยุดกี่วัน
 - 1.5 ศึกษาเอกสารต่างๆประกอบเพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
2. จัดแบ่งเนื้อหา โดยกำหนดโครงสร้างของเนื้อหา และจุดประสงค์ของรายวิชานั้น ตลอดทั้งภาคเรียนหรือตลอดปี แล้วมีกำหนดเป็นโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาว่าแบ่งออกเป็นกี่เรื่อง
3. การวางแผน โดยกำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ อาจกำหนดเป็นเรื่อง ๆ ไปหรือเป็นจำนวนครั้ง หรือกำหนดเป็นรายคาบก็แล้วแต่ผู้สอนกำหนด การวางแผนการจัดการเรียนรู้นั้น

ปกติจะต้องวางแผนตลอดหลักสูตร แต่ในหลายกรณีครูอาจทำไม่ทันก็อาจจัดทำล่วงหน้าเป็นรายสัปดาห์

4. การจัดเตรียมการสอน อันที่จริงการวางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการเตรียมการสอนขั้นตอนหนึ่ง แต่ปกติแผนการจัดการเรียนรู้จะเป็นเพียงกำหนดการเท่านั้น ในการสอนจะต้องเตรียมการสอนในส่วนอื่น ๆ ด้วย เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ส่วนที่จะต้องจัดเตรียมได้แก่

4.1 สื่อหรืออุปกรณ์ จะต้องจัดทำหรือจัดหาใช้ในการเรียนการสอน ดังนั้นครูจะต้องจัดเตรียมสื่อที่จะต้องจัดทำขึ้น ครูก็จะต้องบอกด้วยว่าได้จัดทำอย่างไรและใช้อย่างไร

4.2 การวัดผลหรือแบบประเมินผล จะต้องจัดทำแบบ/หรือแนวทางในการวัดผลและประเมินผล

2.6 ความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

สุชา จันท์ธรม (2541, น. 17) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง พฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นโดยแรงขับของแต่ละบุคคล และมีแนวโน้มมุ่งไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างใดอย่างหนึ่ง

ทวีพงษ์ หินคำ (2541, น. 8) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่าเป็นความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถลดความตึงเครียดและตอบสนองความต้องการของบุคคลได้ ทำให้เกิดความพึงพอใจต่อสิ่งนั้น

ธनिया ปัญญาแก้ว (2541, น. 12) ได้ให้ความหมายว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจที่เกี่ยวกับลักษณะของงาน ปัจจัยเหล่านี้นำไปสู่ความพอใจในงานที่ทำ ได้แก่ ความสำเร็จ การยกย่อง ลักษณะงาน ความรับผิดชอบ และความก้าวหน้า เมื่อปัจจัยเหล่านี้อยู่ต่ำกว่า จะทำให้เกิดความไม่พอใจงานที่ทำ ถ้าหากงานให้ความก้าวหน้า ความท้าทาย ความรับผิดชอบ ความสำเร็จและการยกย่องแก่ผู้ปฏิบัติงานแล้ว พวกเขาจะพอใจและมีแรงจูงใจในการทำงานเป็นอย่างมาก

วิทย์ เทียงบูรณธรรม (2541, น. 754) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความพอใจ การทำให้พอใจ ความสนใจ ความสนใจ ความพอใจ ความสนใจ การชดเชย การไถ่บาป การแก้แค้นสิ่งที่ชดเชย

วิรุฬ พรรณเทวี (2542, น. 11) ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งเป็นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งหนึ่ง สิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดี จะมีความพึงพอใจมากแต่ในทาง

ตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตนตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย

กาญจนา อรุณสุขขรจี (2546, น. 5) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์ เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่า บุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

พิสุทธา อารีราชฎร์ (2551, น. 178) กล่าวว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่ และอาจกระทำการบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ความพึงพอใจเป็นเรื่องของความรู้สึก ทักษะคติ หรือระดับความชอบส่วนบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ว่าสามารถตอบสนองความต้องการหรือ ทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้นๆ ได้มากน้อยเพียงใด

Applewhite (1965, p. 49 อ้างถึงใน ศุภศิริ โสมาเกต, 2544, น. 49) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความหมายกว้างรวมถึงความพึงพอใจสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้ มีทัศนคติที่ดีต่องานด้วย

Morse (1965, p. 27, อ้างถึงใน ศุภศิริ โสมาเกต, 2544, น. 48) ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถลดความเครียดของผู้ที่ทำงานให้ลดน้อยลง ถ้าความเครียดมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจในการทำงาน และความเครียดนี้จะมีผลมาจากความต้องการของมนุษย์เมื่อมนุษย์จึงความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยาเรียกร้องหาวิธีตอบสนอง ความเครียดก็จะลดน้อยลงหรือหมดไป ความพึงพอใจก็จะมากขึ้น

Good (1973, p. 161) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

Wolman (1973) ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึก (Feeling) มีความสุข เมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ต้องการหรือตามแรงจูงใจ

Campbell (1976, pp. 117 - 124) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในที่แต่ละคนเปรียบเทียบระหว่างความคิดเห็นต่อสภาพการณ์ที่อยากให้เป็นหรือคาดหวัง หรือรู้สึกว่าจะสมควรจะได้รับ ผลที่ได้จะเป็นความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเป็นการตัดสินใจของแต่ละบุคคล

Donabedian (1980) กล่าวว่า ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ผู้บริการประสบความสำเร็จในการทำให้สมดุลระหว่างสิ่งที่ผู้รับบริการให้ค่ากับความคาดหวังของผู้รับบริการ และประสบการณ์นั้นเป็นไปตามความคาดหวัง

จากความหมายที่กล่าวมาทั้งหมด สรุปความหมายของความพึงพอใจได้ว่า เป็นความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขใจต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่าง ๆ หรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ

2.6.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

2.6.2.1 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs Theory)

Maslow (1954, pp. 80 - 91) ระบุว่าบุคคลจะมีความต้องการที่เรียงลำดับจาก ระดับพื้นฐานมากที่สุดไปยังระดับสูงสุด ขอบข่ายของ Maslow จะอยู่บนพื้นฐานของสมมติฐาน 3 ข้อ คือ

1. บุคคล คือ สิ่งมีชีวิตที่มีความต้องการ ความต้องการของบุคคลสามารถ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของพวกเขาได้ ความต้องการที่ยังไม่ถูกตอบสนองเท่านั้นที่สามารถมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความต้องการที่ถูกตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจอีกต่อไป

2. ความต้องการของบุคคลจะถูกเรียงลำดับตามความสำคัญหรือเป็นลำดับขั้น จากความต้องการพื้นฐาน เช่น อาหาร และที่อยู่อาศัย ไปจนถึงความต้องการที่ซับซ้อน เช่น ความสำเร็จ

3. บุคคลจะก้าวไปสู่ความต้องการระดับต่อไป เมื่อความต้องการระดับต่ำลงมาได้ถูกตอบสนองอย่างดีแล้วเท่านั้น นั่นคือคนงานจะมุ่งการตอบสนองความต้องการสภาพแวดล้อม การทำงานที่ปลอดภัยก่อน ก่อนที่จะถูกจูงใจให้มุ่งไปสู่การตอบสนองความต้องการทางสังคม Maslow แบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ลำดับ ลำดับ 1 - 4 เป็นความต้องการระดับตนลำดับที่ 5 เป็นความต้องการระดับสูง

ลำดับขั้นที่ 1 ความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) ซึ่งเป็นความต้องการทางลำดับต่ำสุด ความต้องการเหล่านี้ หมายถึงแรงผลักดันทางชีววิทยาพื้นฐาน เช่น ความต้องการอาหาร อากาศ น้ำ และที่อยู่อาศัย

ลำดับขั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) ความต้องการนี้เป็นความต้องการลำดับที่ 2 ซึ่งถูกกระตุ้นภายหลังจากที่ความต้องการทางร่างกายถูกตอบสนองแล้ว ความต้องการความปลอดภัยจึงหมายถึงความต้องการสภาพแวดล้อมที่ ปลอดภัย ปราศจากอันตรายทางร่างกายและจิตใจ

ลำดับขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Belonging Needs) หมายถึงความต้องการที่จะเข้าร่วม ได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตร และความรักจากเพื่อนร่วมชั้น เช่น ความอยากมีเพื่อน มีพวกพ้อง มีกลุ่ม มีครอบครัว และมีความรัก เป็นต้น

ลำดับขั้นที่ 4 ความต้องการเป็นที่ยอมรับ ยกย่อง และให้เกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs) เป็นความต้องการระดับที่ 4 ความต้องการเหล่านี้หมายถึง ความต้องการของบุคคลที่จะสร้างการเคารพตนเอง และการชมเชยจากบุคคลอื่น ความต้องการชื่อเสียง และการยกย่องจากบุคคลอื่นจะเป็นความต้องการประเภทนี้ เช่น การประกาศ “นักเรียนดีเด่น” ถือเป็นตัวอย่างของการตอบสนองความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง

ลำดับขั้นที่ 5 ความต้องการความสมหวังของชีวิต (Self-Actualization Needs) ความต้องการความสมหวังของชีวิตคือ ความต้องการระดับสูงสุด เป็นความต้องการที่จะบรรลุความสมหวังของตนเองด้วยการใช้ความสามารถ ทักษะ และศักยภาพอย่างเต็มที่ บุคคลที่ถูกจูงใจด้วยความต้องการความสมหวังของชีวิตจะแสวงหางานที่ท้าทายความสามารถ

จากข้างต้น สรุปได้ว่าทฤษฎีนี้มองว่าความต้องการของมนุษย์นั้น เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และจะตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของของกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งยืนยันว่าลำดับขั้นของความต้อการนี้เป็นแรงขับพื้นฐานที่จะจูงใจให้แต่ละบุคคลเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ โดยไม่คิดหลีกเลี่ยง หรือหลบเลี่ยง แต่กลับมุ่งให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรม การเรียนรู้ การนำทฤษฎีนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ จำเป็นต้องคำนึงถึงหลักของการสร้าง แรงจูงใจ กล่าวคือ ความต้องการใดที่ได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เกิดแรงจูงใจของ พฤติกรรมอีกต่อไป ดังนั้นหากจำเป็นต้องจูงใจด้วยความต้องการในลำดับขั้นต่อไป จึงจะสามารถชักจูงให้เกิดพฤติกรรมได้

2.6.2.2 ทฤษฎีการจูงใจของ McGregor (McGregor's Theory X and Theory Y)

McGregor (1960, pp. 33-48) ได้นำเสนอ ทฤษฎี X และทฤษฎี Y ขึ้น ซึ่งสามารถ สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

ทฤษฎี X มีทัศนะในการมองความเป็นมนุษย์ในแง่ลบ สรุปแนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้ได้เป็น 3 ประการคือ

1. โดยทั่วไปแล้ว มนุษย์ไม่ชอบทำงาน หากมีโอกาสหลีกเลี่ยงได้ก็จะพยายามหลีกเลี่ยง เพื่อที่จะไม่ต้องเหน็ดเหนื่อยกับงาน
2. เมื่อมนุษย์ไม่ชอบทำงาน และเห็นว่าวิธีที่จะทำให้มนุษย์ทำงานได้นั้น ต้องใช้วิธีบังคับ ควบคุม ช่มชู้ สั่งการ และลงโทษ เพื่อให้งานบรรลุวัตถุประสงค์
3. เห็นว่ามนุษย์ส่วนใหญ่ชอบเป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำและพยายามหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ ไม่ค่อยหวังความก้าวหน้า ทะเยอทะยานน้อย แต่สิ่งที่ต้องการมากที่สุดคือความมั่นคงปลอดภัย

จากแนวคิดที่มองว่ามนุษย์ไม่ดีดังกล่าว จึงเห็นได้ว่าผู้ที่เชื่อตามแนวคิดของ ทฤษฎีนี้ หากจะมอบหมายให้ใครทำงานอะไรจึงต้องมีหัวหน้างาน หรือมีครูคอยควบคุม เพราะเห็นว่าถ้าไม่มีผู้ควบคุมงานก็มักจะไม่ประสบความสำเร็จ การที่มีผู้มาบังคับบัญชาในความหมาย ของกลุ่มนี้คือการว่า

กล่าวและลงโทษ เหตุที่ต้องทำดังนี้ โดยมีเหตุผลว่าพื้นฐานของคนมัก เกียรติยศและขาดความรับผิดชอบ นั่นคือทฤษฎีในกลุ่มนี้จะมองมนุษย์ในแง่ลบเป็นส่วนใหญ่

ทฤษฎี Y มองความเป็นมนุษย์ในแง่ดีซึ่งตรงกันข้ามกับทฤษฎี X ซึ่งแนวคิดของทฤษฎีนี้สรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้

1. โดยธรรมชาติของมนุษย์ส่วนใหญ่ มีความมานะ พยายามทั้งทางจิตใจและร่างกาย มนุษย์มีได้รังเกียจการทำงาน เห็นว่างานช่วยสนองความต้องการของตน และเห็น ว่าบางครั้งบางคราวที่มนุษย์จำต้องหลีกเลี่ยงงานนั้น น่าจะเนื่องมาจากลักษณะการควบคุมของผู้บังคับบัญชาหรือครูผู้สอน หรืออำนาจการควบคุมจากภายนอก

2. การทำให้ผลงานบรรลุวัตถุประสงค์ อาจไม่จำเป็นต้องใช้การควบคุมและบังคับ การให้โอกาสผู้ปฏิบัติงานได้ทำงานในบรรยากาศที่เข้าเป็นตัวของตัวเอง และ ยอมรับในวัตถุประสงค์ของงานได้ จะส่งผลให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

3. มนุษย์โดยทั่วไปให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นกลุ่มเป็นทีม เป็นคณะทำงานอยู่แล้ว ดังตัวอย่างที่บางประเทศ หรือบางท้องที่ ที่นิยมมารวมกลุ่มทำงานด้วยกันที่เรียกว่า “ประเพณีลงแขก” ในสมัยโบราณ

4. มนุษย์มักยึดมั่นกับวัตถุประสงค์ของงาน เมื่อทำงานสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของงานแต่ละอย่างจะเกิดความรู้สึกพอใจ สมใจ เกิดความพยายามในการทำงานมากขึ้น เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของส่วนรวม

5. มนุษย์เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เหมาะสม พร้อมต่อการยอมรับในความรับผิดชอบของตน และพร้อมต่อการแสวงหาความรับผิดชอบเพิ่มขึ้น ใครก็ตามที่ หลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ ขาดความทะเยอทะยาน และแสวงหาความมั่นคงความปลอดภัยเพียง อย่างเดียว น่าจะไม่ใช้ลักษณะที่แท้จริงของเขา การกระทำนั้นๆ อาจจะเนื่องมาจากอิทธิพลของ สิ่งผลักดันบางอย่าง

6. บุคคลในองค์กรแต่ละคน มักมีคุณลักษณะในตัวด้วยกันทั้งนั้นในด้านความสามารถทางการคิด ความฉลาด การสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์

จะเห็นได้ว่าทฤษฎี Y มองมนุษย์ในแง่บวก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่เป็นที่ นิยมในปัจจุบัน นอกจากนั้นทฤษฎี Y นี้ยังเน้นการพัฒนาตนเองของมนุษย์แต่ละคน มนุษย์มัก รู้จักตนเองดี และรู้ขีดความสามารถของตน

2.6.2.3 ทฤษฎีการจูงใจ ERG ของ Clayton Alderfer

เป็นทฤษฎีความต้องการซึ่งกำหนดลำดับขั้นตอนของความต้องการ Alderfer ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างความต้องการในระดับต่ำ และความต้องการในระดับสูงซึ่ง เกี่ยวข้องกับ

ความต้องการของ Maslow 5 ประการ โดยเข้าได้ทำการจัดกลุ่มของความต้องการ ให้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. ความต้องการอยู่รอด (Existence Needs) เป็นความต้องการในระดับต่ำสุด และมีลักษณะเป็นรูปธรรม (Concrete) ประกอบด้วยความต้องการตามทฤษฎีของ Maslow คือ ความต้องการพื้นฐานทางร่างกาย (Physiological Needs) และความต้องการความมั่นคง ปลอดภัย (Security Needs)
2. ความต้องการความสัมพันธ์ (Related Needs) เป็นความต้องการที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมน้อยลง ประกอบด้วยความต้องการด้านสังคมตามทฤษฎีของ Maslow และรวมไปถึง ความต้องการความปลอดภัย และความต้องการได้รับการยอมรับนับถือ
3. ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth Needs) เป็นความต้องการในระดับสูงสุดในระดับความต้องการของ Alderfer และมีความเป็นรูปธรรมต่ำสุด ประกอบด้วย ความต้องการการยกย่อง และความต้องการประสบความสำเร็จตามทฤษฎีความต้องการของ Maslow (Esteem Needs and Self-actualization Needs)

Alderfer ไม่เชื่อว่า บุคคลต้องตอบสนองความพึงพอใจอย่างสมบูรณ์ ในระดับ ของความต้องการก่อนที่จะก้าวหน้าไปสู่ระดับอื่น เขาพบว่าบุคคลจะได้รับการกระตุ้นโดย ความต้องการมากกว่าระดับหนึ่ง ตัวอย่างความต้องการที่จะได้รับเงินเดือนที่เพียงพอ ใน ขณะเดียวกันอาจเกิด ความต้องการยอมรับความพึงพอใจ และเกิดความต้องการสร้างสรรค์ ต้องการความก้าวหน้า ยิ่งกว่านั้น Alderfer ค้นพบว่าลำดับของชนิด จะแตกต่างกันในแต่ละ บุคคล ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ จะแสวงหาการยอมรับนับถือ และความรู้สึกสร้างสรรค์ เป็น ความต้องการความเจริญเติบโต ก่อนที่จะคำนึงถึงความต้องการด้านรูปธรรม เช่น ความหิวและ ความกระหาย Alderfer ยังขยายทฤษฎี ของ Maslow โดยพิจารณาถึงวิธีการที่บุคคลมีปฏิกิริยา เมื่อเข้าสามารถและไม่สามารถตอบสนอง ความต้องการของคน โดยพัฒนาหลักความก้าวหน้า กับลำดับขั้นความต้องการเมื่อตอบสนอง ความต้องการในระดับต่ำกว่าได้ และในทางตรงกันข้าม หลักของการถดถอย - ความตึงเครียด (Frustration Regression Principle) ซึ่งอธิบายว่า เมื่อ บุคคลที่ยังมีความตึงเครียดในการพยายามที่จะตอบสนองความต้องการในระดับสูงขึ้น เข้าจะ เลิกพยายามตอบสนองความต้องการ และเปลี่ยนไป ใช้ความพยายามที่จะตอบสนองความต้องการในระดับต่ำกว่า ทฤษฎี ERG ระบุว่าความต้องการ ของบุคคลสามารถเปลี่ยนไปใน ระดับสูงขึ้นหรือลงได้ ขึ้นอยู่กับว่าเข้าสามารถตอบสนอง ความต้องการในระดับต่ำลง หรือ ความต้องการในระดับสูงขึ้นได้หรือไม่ (สุชาติ อยู่สุข, 2547)

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า บุคคล ย่อมมีแนวโน้มที่จะตอบสนองความต้องการของตนในระดับต่ำก่อน จึงจะสามารถ ตอบสนอง ความต้องการในระดับที่สูงขึ้น การทำให้เกิดความพึงพอใจของนักเรียนใน กระบวนการเรียนรู้นั้น ครูควรมี

ความรู้สึกที่ดีต่อนักเรียน และสร้างสถานการณ์ที่เอื้อให้ นักเรียนมีความรู้สึกประทับใจ และมีส่วนร่วม ในการดำเนินงาน อันจะนำไปสู่เป้าหมายของ การเรียนรู้ทั้งส่วนบุคคล และกลุ่มบุคคลต่อไป

2.6.3 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน

Gilmer (1966, pp. 279-283) ได้อธิบายถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ ในการปฏิบัติงานไว้ดังนี้

1. ความมั่นคงปลอดภัย ซึ่งหมายถึงความมั่นคงในการทำงาน ความมั่นคงของ หน่วยงาน ที่ให้ความรู้สึกไว้วางใจ เชื่อถือต่อหน่วยงาน ซึ่งความรู้สึกถึงความมั่นคงปลอดภัยนี้ เป็นองค์ประกอบแรกที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน
2. โอกาสในการทำงาน ซึ่งพบว่า หากไม่มีโอกาสก้าวหน้าในการทำงานจะก่อให้เกิด ความไม่พึงพอใจต่อการปฏิบัติงาน
3. สถานที่ทำงาน และการจัดการ ได้แก่ ขนาดของกลุ่ม ชื่อเสียง คະแนน และการ ประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายของกลุ่ม ซึ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคงแก่ ผู้ปฏิบัติงาน
4. ผลตอบแทน คະแนน และโอกาสในความก้าวหน้า จะมีความสัมพันธ์กับ ความพึงพอใจ ซึ่งองค์ประกอบนี้มักจะก่อให้เกิดความไม่พอใจได้มากกว่าความพึงพอใจ
5. ลักษณะงาน หากได้ทำงานตามความถนัด หรือตามความสามารถย่อมทำให้เกิด ความพึงพอใจและคนที่มีความรู้สูงจะพึงพอใจต่อองค์ประกอบนี้มาก
6. การควบคุมดูแล ผู้สอนมีส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ หรือ ไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน เนื่องจากหากมีการควบคุมดูแลไม่ดีจะทำให้เกิดการไม่เข้าร่วม กิจกรรมของ นักเรียนได้
7. ลักษณะทางสังคม องค์ประกอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของความต้องการทางสังคม หรือ การให้สังคมยอมรับ
8. การติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การติดต่อทั้งภายในและภายนอกชั้นเรียนซึ่ง องค์ประกอบนี้จะมีความสำคัญมากสำหรับผู้มีการศึกษาสูง
9. สภาพการทำงาน ได้แก่ สภาพอุณหภูมิแสง เสียง ห้องเรียน ชั่วโมง การทำงาน เป็นต้นซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ถือเป็นความต้องการลำดับต้น จึงก่อให้เกิด ความพึงพอใจ และไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงานได้
10. ผลประโยชน์ตอบแทน ได้แก่ คະแนน คำชมเชยจากครู และเพื่อนร่วมชั้น

Guilford and Gray (1968, pp. 62-72) ได้เสนอองค์ประกอบที่เอื้ออำนวยต่อ ความพึงพอใจในการทำงานเอาไว้ดังนี้

1. ความมั่นคง
2. โอกาสในการก้าวหน้า

3. เป็นงานที่สังคมยอมรับ
4. ความสนใจในลักษณะงานที่ทำ
5. สภาพการทำงาน
6. การยกย่องชมเชยจากครู
7. องค์กร และการบริหารงาน
8. ปริมาณงาน
9. ผลตอบแทน
10. การนิเทศงาน
11. การติดต่อสื่อสาร
12. ชั่วโมงในการทำงาน
13. เป็นงานที่ไม่ยุ่งยาก
14. สิทธิ และผลประโยชน์ต่าง ๆ

Mullins (1985, pp. 44-49) ได้ให้ทัศนะว่า ความพอใจในการทำงานหรือการเรียน เป็นแนวคิดที่ซับซ้อน และยากที่จะวัดโดยไม่เอาความคิดเห็นส่วนตัวมาปะปน ระดับของความพอใจในการทำงานเป็นผลมาจากตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านตัวบุคคล สังคม วัฒนธรรม องค์กร และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยด้านตัวบุคคล ประกอบด้วยบุคลิกภาพ การศึกษาและความสามารถ อายุ สถานภาพสมรส และลักษณะงานที่ทำอยู่

ปัจจัยด้านสังคม ประกอบด้วยสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนร่วมงาน การทำงานเป็นกลุ่ม และบรรทัดฐานของกลุ่ม โอกาสที่จะได้ติดต่อปรึกษาหารือปัจจัยด้านวัฒนธรรม ประกอบด้วยทัศนคติต่าง ๆ ความเชื่อ ค่านิยม

ปัจจัยด้านองค์กร ประกอบด้วยลักษณะ และโครงสร้างที่เป็นทางการ นโยบาย และกระบวนการบริหารงานบุคคล ลักษณะของงาน เทคโนโลยีและกระบวนการทำงานของกลุ่มการชี้แนะควบคุม และภาวะผู้นำ รวมทั้งสภาพการทำงานด้วย

ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเศรษฐกิจ สังคม และอิทธิพลจากผู้สอน

นอกจากนี้ Schofield (1975, p. 242) ได้เสนอถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน ได้แก่ภาวะต่อไปนี้คือ

1. ไม่มีเป้าหมายในการทำงาน
2. ไม่ได้รับการยอมรับ
3. ทำงานซึ่งไม่ท้าทาย
4. ไม่มีโอกาสที่จะเพิ่มพูนความรู้

5. งานประจำวันที่ซ้ำซาก มีเวลาว่างมากเกินไป
6. เกิดภาวะที่ตึงเครียด และถูกฉุฉุนในการทำงาน
7. ไม่ชอบในงานหลักที่ทำ
8. ได้รับคำสั่งที่ขัดแย้ง และการให้คำแนะนำมากเกินไป
9. การเปลี่ยนหน้าที่ในการทำงานบ่อย
10. เรียนในสภาวะที่ด้อยกว่าชั้นเรียนใกล้เคียง
11. เรียนโดยไม่มี ความหวัง

จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจข้างต้น สรุปได้ว่า คนเราจะคำนึงถึงปัจจัยด้านความปลอดภัยเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงจะคำนึงถึงลักษณะความท้าทายของงาน ผลตอบแทน สถานที่ทำงาน ตลอดจนลักษณะของสังคมระหว่างการทำงาน ซึ่งหาก กิจกรรมหรืองานที่ได้รับมอบหมายนั้นไม่มีเป้าหมายที่ชัดเจน ไม่มีความท้าทาย และสถานที่ทำงานไม่เหมาะสมก็อาจจะก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจขึ้นได้

2.7 บริบทโรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

2.7.1 ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียน

2.7.1.1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ตั้งอยู่เลขที่ 400 หมู่ที่ 4 บ้านวานรนิวาส ถนนเตื่อเจริญ ตำบลวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร รหัสไปรษณีย์ 47120

0-4279-1644 โทรสาร 0-4279-1856

e-mail : mwn@mwn.ac.th website : <https://www.mwn.ac.th/>

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 23

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

พื้นที่โรงเรียน โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส มีที่ดินจำนวน 2 แปลง มีจำนวนดังนี้

แปลงที่ 1 มีเนื้อที่ 63 ไร่ 1 งาน 87 ตารางวา

แปลงที่ 2 มีเนื้อที่ 61 ไร่ 1 งาน 36 ตารางวา

รวม มีเนื้อที่ 124 ไร่ 2 งาน 123 ตารางวา

2.7.1.2 เปิดจัดการเรียนการสอน

จัดการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิชิตทอง ครอง พลขวา (2559) ใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน จากการศึกษาสรุปได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ความใฝ่รู้ ใฝ่เรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ความใฝ่รู้ ใฝ่เรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิตยา โชติบุตร (2558, น. 8) เกมฟิเคชั่น (Gamification) เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่มีอิทธิพลและกระตุ้นพฤติกรรมของคนทุกคน ไม่ว่าจะเป็นลูกค้า พนักงาน นักเรียน ผู้ป่วย และอื่น ๆ โดยใช้เทคนิคการออกแบบเกมมาใช้กับบริบทที่ไม่ใช่เกม (Bunchball, 2010) โดยยุวธิดา ยะนิทร (2557) กล่าวว่า เกมฟิเคชั่นเป็นแนวความคิดการนำเอาทฤษฎีของเกม เทคนิคการออกแบบเกม เช่น การสะสมแต้ม (Score) การเลื่อนระดับ (Level) ความท้าทาย ถ้วยรางวัล ป้าย และความสำเร็จ (Challenges) สินค้าเสมือน (Virtual Goods and Spaces) กระดานผู้นำ (Leaderboards) การแข่งขัน (Gifts and Charity) และเทคนิคอื่นที่ใช้ในเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจ ในการเรียนรู้โดยทำให้การเรียนรู้เป็นเสมือนเกมการแข่งขัน ระบบจะแสดงให้เห็นว่าตอนนี้เรามี คะแนนในการเรียนรู้เท่าไรเมื่อเทียบกับคนอื่น ใครกำลังเป็นผู้ทำคะแนนนำอยู่และเมื่อครบตามเวลาที่กำหนดไว้ ใครที่มีคะแนนสูงสุดจะมีการให้รางวัลในเกม พร้อมกันนั้นยังได้รับการจารึกชื่อไว้ เสมือนการประกาศศักดาให้รู้ว่าใครได้คะแนนสูงสุดในเกมที่สำคัญผู้เล่นต้องพยายามรักษาตำแหน่งแชมป์นี้ไว้ให้ได้ในขณะเดียวกันนั้นระบบก็จะเชิญชวนให้คนอื่น ๆ อยากรจะเข้ามา “ล้มแชมป์” ในการเรียนรู้ด้วย รวมทั้งมีผลป้อนกลับ (Feedback) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนกลับมาเล่นซ้ำอีกหลาย ๆ ครั้ง

ชนัดถ์ พูนเดช (2559, น. 335) จากความแพร่หลายของการนำแนวคิดเกมฟิเคชั่นมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมด้านต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ในด้านการศึกษาเริ่มมีการนำแนวคิดเกมฟิเคชั่นมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเช่นกัน โดยมีเป้าหมายหลัก คือ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเข้ามาเรียนรู้และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งเกิดความผูกพันในการเรียน ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา การนำแนวคิดเกมฟิเคชั่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นเป็นที่ นิยมอย่างมาก รวมทั้งมีการศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจากผลการวิจัยที่นำเอาแนวคิดนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษาหลายๆ แห่ง พบข้อสรุปสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า การใช้แนวคิดนี้ในการจัดการเรียนรู้นั้น ส่งผลทางบวกต่อผลลัพธ์ในการเรียนของผู้เรียนในหลายด้าน เช่น ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของ ผู้เรียนให้สูงขึ้น เสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียน ช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งยังเพิ่มความสนใจ และความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (ตัวอย่างเช่น Domínguez et al., 2013;

Hamari, Koivisto, and Sarsa, 2014; O'Donovan et al., 2013; Simões et al., 2013; Stott and Neustaedter, 2013) หากกล่าวโดยสรุปแล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมพีเคชั้น นั้น เป็นการนำเอาจุดเด่นที่สำคัญของแนวคิดนี้ คือ การดึงดูดความสนใจ การสร้างแรงจูงใจ และความผูกพันในการเรียนของผู้เรียน มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างกิจกรรม การเรียนรู้ ซึ่งสามารถช่วยผู้สอน ให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในปัจจุบัน ผู้สอนบางท่านอาจกล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันก็มี ลักษณะคล้ายการเล่นเกมอยู่ เช่นกัน โดยผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนเปรียบเสมือนกับผู้เล่นเกมซึ่งมีคะแนนในการเรียน (เต็ม 100 คะแนน) เปรียบได้กับแต้มสะสมในเกมที่ผู้เรียนต้องสะสมจากการทำโจทย์แบบฝึกหัดหรือการสอบต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด โจทย์แบบฝึกหัดหรือการสอบคือภารกิจที่ทุกคนต้องทำเพื่อให้ได้แต้มสะสม ในบางครั้งผู้สอนอาจประกาศคะแนนผู้เรียนโดยเรียงตามคะแนนมากไปน้อยให้ผู้เรียนทุกคนทราบ เพื่อให้เกิดการแข่งขันกันขึ้นในชั้นเรียน ซึ่ง เหมือนกับการใช้กระดานผู้นำในกลไกของเกมพีเคชั้น และการนำคะแนนทั้งหมดของผู้เรียนมาจัดระดับผลการเรียน เช่น ระดับ A B C หรือ D ก็สามารถเทียบ ได้กับระดับชั้นในกลไกของเกมพีเคชั้น เช่น เดียวกัน แต่หากพิจารณาจาก การจัดสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นแล้ว จะพบว่ายังขาดองค์ประกอบบางประการที่สำคัญตามแนวทางในการ ออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้น เช่น การสร้างบรรยากาศความสนุกสนาน และ ความรู้สึกที่เหมือนการเล่นเกมที่ผู้เรียนต้องเอาชนะ การให้อิสระแก่ผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง การได้รับ รางวัลหรือผลตอบแทนเมื่อทำงานบางอย่างที่กำหนดสำเร็จ เป็นต้น จากการ ขาดองค์ประกอบบางอย่าง เหล่านี้ส่งผลให้ การจัดรูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่เกิดการกระตุ้น หรือ สร้างแรงจูงใจเชิงบวกต่อผู้เรียน

JFDI Academy (อ้างอิงใน Wendy Hsin-Yuan Huang and DiLip Soman, 2013) ได้นำ เกมพีเคชั้นมาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี โดยสร้างโปรแกรมการสอนตาม รูปแบบของเกมพีเคชั้น ประกอบด้วยตารางคะแนนของผู้นำ การแจ้งเตือนภารกิจ และ ระดับเลเวล พบว่า 76% ของนักเรียนจำนวนทั้งหมด 51 คน กล่าวว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเป็นประโยชน์อย่างมากในการเรียนรู้ของพวกเขา และยังปรับปรุงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย นักเรียน 71% เกิดแรงจูงใจภายในที่จะทำแบบฝึกหัดให้สำเร็จขณะที่ 33% ถูกจูงใจด้วยตาราง คะแนนของผู้นำ เมื่อสิ้นสุดการเรียนในภาคเรียนนั้น ทั้งครูและนักเรียนล้วนได้รับประโยชน์จากการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคม พบว่าการสอนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้น ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งตรงกับงานวิจัยของนางสาวนิตยา โชติบุตร (2016) การนำเกมพีเคชั้นมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่

สามารถสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ซึ่งตรงกับงานวิจัยของชนัดต์ พุนเดช (2016) ใช้รูปแบบการสอน โดยการประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชันในการเรียนการสอนซึ่งตรงกับงานวิจัยของ JFDI Academy (อ้างถึงใน Wendy Hsin-Yuan Huang and DiLip Soman, 2013) การใช้สื่อสังคมช่วยในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งตรงกับวิจัยของนฤมล บุญส่ง (2018)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน ผ่านการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

2.9. กรอบแนวคิด

การพัฒนาเกมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดดังภาพที่ 2.6



ภาพที่ 2.6 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ดำเนินตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. แบบแผนการวิจัย
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ตำบลวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 36 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนจัดการเรียนรู้ รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 4 โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.2.2 แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์-ทางการเรียน

3.2.3 แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.4 แบบวัดความพึงพอใจ การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.3.1.1 ศึกษาวิเคราะห์ เนื้อหา จุดประสงค์ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 3 มาตรฐานการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ เลือกหน่วยการเรียนรู้ จากหลักสูตรจำนวน หน่วย คือ

3.3.1.2 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคม จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยประกอบด้วยการดำเนิน กิจกรรมการเรียนรู้ 5 ชั้น ได้แก่

ตารางที่ 3.1

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ชั้น

เกมพีเคชั้น	สื่อสังคม
ขั้นกระตุ้นความสนใจ	วีดิทัศน์ตามประสงค์
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	วีดิทัศน์ตามประสงค์
ขั้นปฏิบัติการกิจ	กระดานสนทนาอิเล็กทรอนิกส์
ขั้นเชื่อมโยงความรู้	กระดานสนทนาอิเล็กทรอนิกส์
ขั้นสรุปการสอน	แฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์

3.3.1.3 จัดทำแผนการเรียนรู้

3.3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมที่สร้างขึ้น เสนอต่อครูผู้ร่วมวิจัย และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการ เรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิควิธีการ และพิจารณาให้ข้อคิดเห็น ดูความเหมาะสมของแผนการ จัดการเรียนรู้

3.3.1.5 นำแผนจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจพิจารณา มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง เหมาะสม ในระหว่างดำเนินการในแต่ละวงรอบ

3.3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของ การวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 ภาคเรียนที่ 2/2561 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

3.3.1.7 เพื่อแก้ปัญหาที่พบในแต่ละวงจรปฏิบัติ ได้มีการปรับปรุงแผนและรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วเสนอต่อครูผู้ร่วมวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ และปรับปรุงให้เหมาะสม

ขั้นตอนตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางหาเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13

3.3.2 แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยมีขั้นตอนดังนี้ (ศิวกกร หมัดเจริญ, 2560)

3.3.2.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

3.3.2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

3.3.2.3 สร้างแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยทำการศึกษาและปรับปรุงมาจากแบบวัดพฤติกรรมในชั้นเรียน (WICHI) ของ McRobbie and Fisher (1996) ข้อคำถามจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ

ด้านที่ 2 ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านความรับผิดชอบ

ด้านที่ 4 ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ

ด้านที่ 5 ด้านความอดต่อการทำงาน

ด้านที่ 6 ด้านการวางแผนการทำงาน

แบบวัดนี้จะครอบคลุมลักษณะของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ กล้าเสี่ยง กล้าตัดสินใจ ตั้งใจ ใฝ่เรียนรู้ มีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบ มีความอดทน ต่อการทำงานและอุปสรรค และการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ แบบวัดจะเป็นลักษณะแบบสอบถามความถี่เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้น โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ แทบจะไม่เคยเกิดขึ้น, นาน ๆ ครั้ง, บางครั้ง, บ่อยครั้ง, และบ่อยมาก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับคะแนน	ระดับความถี่ที่เกิดขึ้น
1 ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	แทบจะไม่เคยเกิดขึ้น
2 ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	นาน ๆ ครั้ง
3 ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บางครั้ง
4 ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บ่อยครั้ง
5 ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บ่อยมาก

3.3.3 แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยใช้ประเมินแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีขั้นตอนดังนี้ (สุทธิกร กรมทอง, 2559)

3.3.3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัดคือ เพื่อสร้างแบบสังเกตระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยใช้สังเกตระดับแรงจูงใจของผู้เรียน

3.3.3.2 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยปรับปรุงมาจากแบบวัดพฤติกรรมในชั้นเรียน (WICHI) ของ McRobbie and Fisher (1996) โดยแบ่งสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน โดยแบ่งออกเป็นทั้งหมด 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ

ด้านที่ 2 ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านความรับผิดชอบ

ด้านที่ 4 ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ

ด้านที่ 5 ด้านความอดทนต่อการทำงาน

ด้านที่ 6 ด้านการวางแผนการทำงาน

3.3.3.3 สร้างแบบสังเกตระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ในแต่ละด้านจะเป็นการสังเกตความถี่พฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ แทบจะไม่เคยเกิดขึ้น, นาน ๆ ครั้ง, บางครั้ง, บ่อยครั้ง, และบ่อยมาก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	ระดับความถี่ที่เกิดขึ้น
1	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น แทบจะไม่เคยเกิดขึ้น
2	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น นาน ๆ ครั้ง
3	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น บางครั้ง
4	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น บ่อยครั้ง
5	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น บ่อยมาก

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคเซ็นร่วมกับสื่อสังคม

แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคเซ็นร่วมกับสื่อสังคม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้ (จุฑามาศ มีสุข, 2558)

3.3.4.1 ศึกษาทฤษฎีความพึงพอใจเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคม

3.3.4.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามจุดประสงค์ที่ต้องการ โดยมีขอบข่ายการสร้างดังนี้

- 1) ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) ด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- 3) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้
- 4) ด้านความรู้

กำหนดเกณฑ์การวัดแบบมาตราส่วน 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

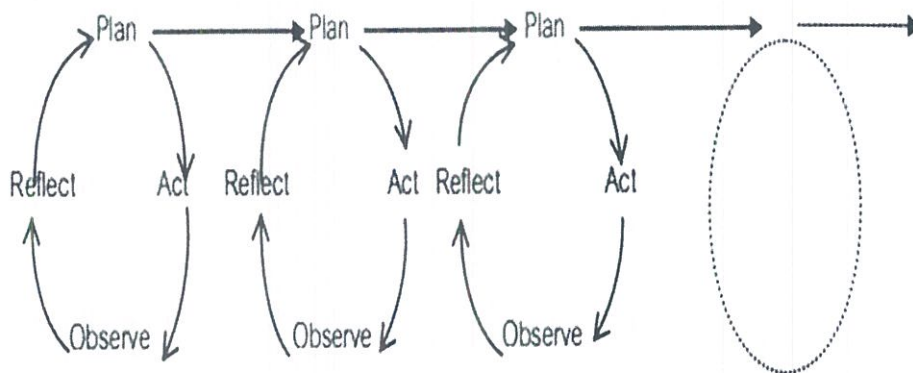
ระดับคะแนน 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.4 แบบแผนการวิจัย

Kemmis and Mc Taggart, 1988, p. 10) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นรูปแบบหนึ่งของการวิจัยที่ไม่ได้แตกต่างไปจากการวิจัยอื่นๆ ใน เชิงเทคนิค แต่แตกต่างในด้านวิธีการ ซึ่งวิธีการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การทำงาน ที่เป็นการสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเองที่เป็นวงจรแบบขดลวด (Spiral of Self-Reflecting) โดยเริ่มต้นที่ขั้นตอนการวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observing) และการสะท้อนกลับ (Reflecting) เป็นการวิจัยที่จำเป็นต้องอาศัยผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการสะท้อนกลับเกี่ยวกับการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนา ปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

1. ขั้นตอนการวางแผน (Plan)
2. ขั้นตอนการปฏิบัติ (Act)
3. ขั้นตอนการสังเกตผล (Observe)
4. ขั้นตอนการสะท้อนผล (Reflect)



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสะท้อนผล (Reflect)

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 มีปัญหาหรืออุปสรรคเกิดขึ้นหรือไม่ แล้วหาแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

3.5.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือในการวิจัย โดยนำแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปรผล เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

3.5.2.1 วิเคราะห์ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

นำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มาวิเคราะห์หาค่าระดับแรงจูงใจโดยใช้สถิติ คือค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การคำนวณผลการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

3.5.2.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

นำแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมไปวัดความพึงพอใจของนักเรียน ภายหลังกิจกรรมจบปฏิบัติ จากนั้นนำข้อมูลมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ พิจารณาจากคะแนนค่าเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (ไพศาล วรคำ, 2553)

3.6.1.1 ค่าร้อยละ ใช้สูตร

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

เมื่อ	P	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

3.6.1.2 ค่าเฉลี่ย ใช้สูตร

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่ากลางเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

3.6.1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร

$$N = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}} \quad (3-3)$$

- เมื่อ *S.D.* แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $(\sum x)^2$ แทน ผลรวมคะแนนแต่ละยกกำลังสอง
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนคนทั้งหมด



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวชิราลงกรณ์ อำเภอลำลูกกา จังหวัดนนทบุรี จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน รวมทั้งหมด 6 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจทางการเรียน

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผลการศึกษาการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
2. ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

4.1 ผลการศึกษาการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

4.1.1 ผลการปฏิบัติการในวงจรปฏิบัติการที่ 1

4.1.1.1 ผลปฏิบัติการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ในวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2562 ซึ่งออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม สามารถนำเอามาสะท้อนผลได้ดังนี้

1) ชั้นนกระตุ้นความสนใจ

นักเรียนมีความสนใจในการดูวีดิทัศน์ นักเรียนที่โดนสุ่มตอบถามนั้นมีความกระตือรือร้นที่จะอธิบายคำตอบจากคำถามให้เพื่อนในชั้นเรียน เมื่อหลังจากดูวีดิทัศน์นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาของวีดิทัศน์ ต้องการที่จะหาคำตอบจากคำถาม และได้มีการเปิดเว็บไซต์ Classdojo ที่เป็นส่วนของรายวิชาและอธิบายการให้คะแนนนักเรียนว่ามีคะแนนในด้านใดบ้าง

2) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูสุ่มนักเรียนในชั้นเพื่อให้แสดงความคิดเห็นว่า เว็บไซต์ไหนที่มีการใช้โปรแกรมเสริม และให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกับคำตอบของเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งมีนักเรียนบางคน

ที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย และหลังจากการแสดงความคิดเห็นครูได้มีการเฉลยคำตอบให้แก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนมากจะมีความคิดเห็นที่ตรงกันกับคำตอบ

3) ชั้นปฏิบัติการภารกิจ

ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการดาวน์โหลด ภารกิจที่ 1 จากกลุ่มสื่อสังคมในทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก (Facebook) ของรายวิชา จากการสังเกตในระหว่างปฏิบัติการภารกิจ พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น และช่วยกันในการปฏิบัติการภารกิจด้วยความมุ่งมั่นที่จะหาคำตอบของภารกิจ แต่นักเรียนใช้เวลาในการปฏิบัติการภารกิจ เนื่องจากมีความกังวลในคำตอบว่าคำตอบครบถ้วนหรือไม่ หรือคำตอบนั้นจะถูกหรือไม่ นักเรียนบางกลุ่มยังไม่สามารถหาคำตอบได้ จึงได้ทำการให้นักเรียนนำภารกิจไปปรึกษา และหาคำตอบร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และมาร่วมกันอภิปรายในคาบต่อไป

4) ชั้นเชื่อมโยงความรู้

ครูให้นักเรียนกลุ่มแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอว่ามีวิธีการและแนวทางในการปฏิบัติการภารกิจ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ เพื่อให้นักเรียนกลุ่มที่เหลือได้นำวิธีการและแนวทางไปใช้ในการปฏิบัติการภารกิจต่อไป จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติการภารกิจในครั้งนี้ พร้อมทั้งมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจัดทำการ์ดสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติการภารกิจกลุ่มละ 1 แผ่น

5) ชั้นสรุปการสอน

ในขั้นนี้ครูได้ทำการติดตามและให้คะแนนงานการวัดความรู้ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นการบ้าน ซึ่งนักเรียนทุกกลุ่มนั้น ส่งงานตามเวลาที่กำหนด

4.1.1.2 ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1) ความคิดเห็นของผู้ร่วมวิจัย

จากการสังเกตจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้วีดิทัศน์ในการนำเข้าสู่บทเรียน นักเรียนให้ความสนใจในการตอบคำถาม และต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่มและสามารถทำภารกิจที่มอบหมายได้สำเร็จ มีเพียงบางกลุ่มที่ไม่เข้าใจและส่งผลให้ทำภารกิจสำเร็จช้ากว่ากลุ่มอื่น ครูต้องอธิบายอีกรอบซึ่งสาเหตุของการทำภารกิจไม่เสร็จนั้นเกิดจากความกังวลของตัวผู้เรียนในการหาคำตอบ

2) ความคิดเห็นผู้วิจัย

ครูได้ทำการเปิดวีดิทัศน์เรื่อง วิดเจ็ต เพื่อที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ ซึ่งนักเรียนส่วนมากให้ความสนใจกับวีดิทัศน์และได้ทำการสุ่มนักเรียนเพื่อมาตอบคำถามและให้เพื่อนในชั้นเรียนแสดงความคิดเห็นกับคำตอบ ซึ่งมีคนที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย จากนั้นครูให้นักเรียนทำการแบ่งกลุ่มและได้ทำการให้นักเรียนเข้าไปโหลดภารกิจ จากกลุ่มในสื่อสังคมของรายวิชา

และให้นักเรียนปฏิบัติตามภารกิจ ซึ่งมีนักเรียนบางกลุ่มที่ทำภารกิจให้สำเร็จช้ากว่ากลุ่มอื่น เนื่องจากไม่แน่ใจกับคำตอบจึงใช้เวลาในการปฏิบัติภารกิจเกินเวลาที่กำหนด หลังจากปฏิบัติภารกิจเสร็จครูได้วางแผนให้ทุกกลุ่มออกมานำเสนอวิธีการและแนวทางการปฏิบัติภารกิจ

ตารางที่ 4.1

พฤติกรรมของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวงรอบปฏิบัติภารกิจที่ 1

ลักษณะของแรงจูงใจ	พฤติกรรมที่เกิดขึ้น
ด้านความกล้าเสี่ยงกล้าตัดสินใจ	นักเรียนบางส่วนยังไม่กล้าที่จะตัดสินใจลงมือปฏิบัติงานด้วยตัวเอง ต้องให้มีการแนะนำหรือคำสั่งจากครู เนื่องจาก มีความกังวลว่าจะเกิดความผิดพลาดในการทำงาน จึงต้องรอให้เพื่อนปฏิบัติก่อนแล้วจึงปฏิบัติตาม
ด้านความขยันตั้งใจเรียน	นักเรียนบางส่วนยังไม่สนใจที่จะตั้งใจเรียนและใช้ช่วงเวลาที่ผู้สอนได้อธิบายเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมไปใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตและบางส่วนไม่เข้าใจในกิจกรรมเลยไม่สนใจที่จะฟังคำอธิบาย แต่นักเรียนที่ตั้งใจเรียนสามารถโต้ตอบคำถามกับผู้สอนได้เป็นอย่างดี
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	นักเรียนส่วนมากให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถอภิปรายปัญหาสามารถหาทางออกร่วมกันได้เป็นอย่างดี แต่มีบางส่วนเท่านั้นที่ไม่สนใจในกิจกรรมการเรียนรู้และใช้เวลานั้นเล่นอินเทอร์เน็ต
ด้านความรับผิดชอบ	นักเรียนส่วนมากจะรีบทำงานเมื่อผู้สอนได้ให้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ และจะรีบทำให้เสร็จทันเวลาที่กำหนด แต่ก็มีนักเรียนบางส่วนที่ไม่สนใจการทำงานที่ผู้สอนได้ให้ทำกิจกรรม
ด้านความอดทนต่อการทำงาน	ระหว่างการทำงานเมื่อเกิดปัญหาหรือขั้นตอนมีความซับซ้อน จนนักเรียนไม่สามารถแก้ไขปัญหาค้นหาได้ นักเรียนบางส่วนจะ พยายามแก้ไขปัญหาลองเอง แต่บางส่วนจะไม่ลงมือทำขั้นตอนที่ เกิดปัญหานั้นต่อ ต้องขอความช่วยเหลือจากผู้สอนหรือ รอดูคำตอบกับเพื่อนที่เสร็จแล้ว
ด้านการวางแผนการทำงาน	นักเรียนลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยขาดการวิเคราะห์และวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ เมื่อเกิดข้อผิดพลาดจะต้องเสียเวลาเริ่มต้นในบางขั้นตอนใหม่

4.1.1.3 ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน

เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยทำการนำแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน มาวัดระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.1.1.4 สรุปผลการจัดการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1

ตารางที่ 4.2

ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงรอบปฏิบัติการที่ 1

ประเด็นที่สังเกต	\bar{X}	S.D.
ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ	3.58	0.67
ด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้	3.73	0.71
ด้านความรับผิดชอบ	3.88	0.78
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	3.85	0.72
ด้านความอดทนต่อการทำงาน	3.88	0.80
ด้านการวางแผนการทำงาน	3.81	0.77
รวม	3.79	0.79

จากตารางที่ 4.2 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นั้น โดยนักเรียนเป็นผู้ทำแบบวัดนั้น ค่าเฉลี่ยระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยรวมเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.74 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านพบว่าระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.73) ด้านความอดทนต่อการทำงาน ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.80) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 0.67) ซึ่งจะสามารถสรุปได้ว่าในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นั้นนักเรียนมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ และ ด้านความอดทนต่อการทำงานเด่นชัดมากที่สุดและด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดแต่ยังอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ตารางที่ 4.3

ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จากแบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1

ประเด็นที่สังเกต	\bar{X}	S.D.
ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ	3.89	0.57
ด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้	3.82	0.58
ด้านความรับผิดชอบ	3.74	0.57
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	3.79	0.65
ด้านความอดต่อการทำงาน	3.86	0.59
ด้านการวางแผนการทำงาน	3.77	0.63
รวม	3.81	0.60

จากตารางที่ 4.3 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นั้น โดยครูผู้สอนได้ทำการสังเกตนั้น ค่าเฉลี่ยระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยรวมเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.60 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านพบว่าระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.57) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.57) ซึ่งจะสามารถสรุปได้ว่าในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นั้นนักเรียนมีพฤติกรรมด้านด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ และ ด้านความอดทนต่อการทำงานเด่นชัดมากที่สุดและด้านด้านความรับผิดชอบยังมีน้อยอยู่

4.1.1.5 ข้อปรับปรุงในวงรอบปฏิบัติการที่ 2

ครูควรที่จะมีการอธิบายการให้คะแนนในด้านใดบ้าง เกณฑ์การให้คะแนนเป็นอย่างไร และการที่จะได้มาซึ่งรางวัลควรต้องปฏิบัติอย่างไรก่อนที่จะจัดกิจกรรมควรจะอธิบายในคาบก่อนที่จะจัดกิจกรรม รวมถึงครูควรจะมีการอธิบายให้นักเรียนค่านิ่งเวลาในการปฏิบัติการกิจ เนื่องจากนักเรียนบางกลุ่มใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนดไว้

4.1.2 ผลการปฏิบัติการในวงรอบที่ 2

4.1.2.1 ผลการปฏิบัติการในวงรอบปฏิบัติการที่

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562 ซึ่ง ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม สามารถนำเอามาสะท้อนผลได้ ดังนี้

1) ชั้นกระตุ้นความสนใจ

ครูทำการเปิดหน้าเว็บไซต์ Classdojo ที่เป็นส่วนของรายวิชาเพื่อที่จะแสดงให้เห็นเวลาในคาบเรียนที่แล้วนักเรียนมีคะแนนในด้านไหนบ้าง นักเรียนได้ให้ความสนใจกับคะแนนของตนเองและนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนของเพื่อนในชั้นเรียน หลังจากนั้นครูได้ทำการเปิดวิดีโอที่ชื่อ เรื่อง “เสริมพลังให้ Wordpress ด้วย Plugin !!!”

2) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูได้ทำการสุ่มนักเรียนมาตอบคำถาม แต่เนื่องจากมีนักเรียนที่ต้องการจะตอบคำถามเว็บไซต์ไหนบ้างที่มีการตกแต่งโดยใช้โปรแกรมเสริม โดยมีนักเรียนที่มีความคิดเห็นที่ตรงกันและไม่ตรงกัน และครูก็ได้ถามเหตุผลว่าทำไมถึงไม่เห็นด้วย ซึ่งนักเรียนบางคนยังมีความลังเลว่าสิ่งนั้นเป็นโปรแกรมเสริมที่ใช้ตกแต่งเว็บไซต์หรือไม่ หลังจากนั้นครูได้ทำการอธิบายและเฉลยคำตอบแก่นักเรียน

3) ขั้นปฏิบัติการกิจ

ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการดาวน์โหลด ภารกิจที่ 2 จากกลุ่มสื่อสังคมของรายวิชา จากการสังเกตในระหว่างปฏิบัติการกิจ พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น และช่วยกันในการปฏิบัติการกิจด้วยความมุ่งมั่นที่จะหาคำตอบของภารกิจ ซึ่งนักเรียนส่วนมากที่สำเร็จทันตามเวลาเนื่องจากได้วิธีการและแนวทางจากกลุ่มที่เป็นผู้ชนะจากภารกิจก่อนหน้านี้ และมีบางส่วนที่ไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด โดยใช้เวลาดำเนินการ 5 นาที เนื่องจากไม่แน่ใจในคำตอบจึงทบทวนอีกครั้ง

4) ขั้นเชื่อมโยงความรู้

เนื่องจากนักเรียนได้ปฏิบัติการกิจสำเร็จตามเวลาที่กำหนด ครูจึงได้ทำการวางแผนให้นักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอ และแสดงความคิดเห็นของตนเอง เมื่อทุกกลุ่มได้ทำการนำเสนอความคิดเห็นของตนเองเสร็จ ครูและนักเรียนจึงได้ทำการร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติการกิจ

5) ขั้นสรุปการสอน

ครูได้ทำการสรุปคะแนนพฤติกรรมของนักเรียนก่อนที่เวลาจะหมดเวลา และได้จัดทำลำดับคะแนนของผู้นำ 3 อันดับและทำการตั้งเป็นภาพหน้าปกของกลุ่มสื่อสังคมของรายวิชา

4.1.2.2 ความคิดเห็นต่อการปฏิบัติการสอน

1) ความคิดเห็นของผู้ร่วมวิจัย

เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและครูได้ทำการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ โดยใช้การแสดงคะแนนของภารกิจก่อนหน้านี้ของนักเรียนทั้งชั้น ซึ่งสรุปคะแนนของทุกกลุ่มจากสัปดาห์ที่แล้ว อธิบายการให้คะแนนว่ามีส่วนใดบ้าง และเกณฑ์การให้คะแนนเป็นอย่างไร จากนั้นได้ทำการเปิดวิดีโอที่ชื่อให้รู้จักกับปลั๊กอิน(Plug in)นักเรียนส่วนมากมีความสนใจเป็นอย่างดีหลังจากนั้น

ครูได้ให้ภารกิจที่ 2 แก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนมากจะปฏิบัติภารกิจสำเร็จ ซึ่งนักเรียนบางส่วนใช้เวลาในการทำภารกิจให้สำเร็จ อาจเกิดจากการลังเลว่าคำตอบที่จะตอบนั้นถูกหรือไม่ และหลังจากนั้นครูได้ทำการวางแผนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอวิธีการและแนวทางในการปฏิบัติซึ่งนักเรียนส่วนมากนำวิธีการและแนวทางของกลุ่มที่ได้ที่ 1 ของการปฏิบัติภารกิจก่อนหน้านี้แล้วนำมาปรับเปลี่ยนตามความเข้าใจของตนเอง เมื่อทำการนำเสนอวิธีการและแนวทางเสร็จ ครูได้ทำการแนะนำนักเรียนว่าควรปรับเปลี่ยนวิธีการส่วนไหนบ้างเพื่อให้การทำงานของกลุ่มเกิดความรวดเร็วและสามารถทำภารกิจได้ถูกต้อง

2) ความคิดเห็นผู้วิจัย

ครูได้ทำการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจโดยใช้การแสดงคะแนนของภารกิจก่อนหน้านี้ของนักเรียนทั้งชั้น ซึ่งสรุปคะแนนของทุกกลุ่มจากสัปดาห์ที่แล้ว อธิบายการให้คะแนนว่ามีส่วนใดบ้าง และเกณฑ์การให้คะแนนเป็นอย่างไร จากนั้นได้ทำการเปิดวิดีโอให้รู้จักกับปลั๊กอิน (Plug in) นักเรียนส่วนมากมีความสนใจ สังเกตได้จากการที่นักเรียนนั้นไม่สนใจคอมพิวเตอร์ที่อยู่หน้าตัวเองเลย แต่กลับมาสนใจวิดีโอที่อยู่ที่หน้าห้องเรียน หลังจากนั้นครูได้ให้ภารกิจที่ 2 แก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนมากจะปฏิบัติภารกิจสำเร็จ ซึ่งนักเรียนบางส่วนนั้นทำสำเร็จแต่ใช้เวลาานาน ซึ่งเกิดจากการลังเลว่าคำตอบที่จะตอบนั้นถูกหรือไม่ และหลังจากนั้นครูได้ทำการวางแผนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอวิธีการและแนวทางในการปฏิบัติซึ่งนักเรียนส่วนมากนำวิธีการและแนวทางของกลุ่มที่ได้ที่ 1 ของการปฏิบัติภารกิจก่อนหน้านี้ แล้วนำมาปรับเปลี่ยนตามความเข้าใจของตนเอง เมื่อทำการนำเสนอวิธีการและแนวทางเสร็จ ครูได้ทำการแนะนำแต่ละกลุ่มว่าควรปรับเปลี่ยนวิธีการส่วนไหนบ้างเพื่อให้เกิดความรวดเร็ว

ตารางที่ 4.4

พฤติกรรมของแรงจูงใจไม่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2

ลักษณะของแรงจูงใจ	พฤติกรรมที่เกิดขึ้น
ด้านความกล้าเสี่ยง กล้าตัดสินใจ	นักเรียนมีความกล้าที่จะทำงานเพิ่มขึ้นเมื่อเจอกิจกรรมที่ตนเองสามารถทำได้ และจะลงมือทำโดยไม่กลัวว่าผลลัพธ์ที่ออกมาจะถูกหรือผิด

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลักษณะของ แรงจูงใจ	พฤติกรรมที่เกิดขึ้น
ด้านความขยัน ตั้งใจเรียน	นักเรียนมีความตั้งใจเรียนมากขึ้น และจดจ่ออยู่กับการอธิบายการจัดกิจกรรม เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่ และนักเรียนเข้าใจในกิจกรรม
ด้านการมีส่วนร่วม และร่วมมือ	ในระหว่างการทำกิจกรรมนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาสาระเกี่ยวกับภารกิจ ที่ได้รับเป็นอย่างดี และร่วมกันหาแนวทางและวิธีที่จะทำให้ภารกิจประสบ ผลสำเร็จ
ด้านความ รับผิดชอบ	เมื่อนักเรียนได้รับภารกิจ นักเรียนจะลงมือทำทันที เพื่อที่จะให้ภารกิจเสร็จตาม เวลาที่กำหนด ในระหว่างการทำงานนักเรียนจะวางแผนการทำงานอย่าง เป็นระบบ
ด้านความอดทนต่อ การทำงาน	ในด้านนี้นักเรียนมีความอดทนเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากนักเรียนได้ปฏิบัติภารกิจ แล้วเกิดความท้าทายและการแข่งขัน
ด้านการวางแผนการทำงาน	ก่อนจะปฏิบัติภารกิจจะสังเกตได้ว่านักเรียนมีการวางแผนในการปฏิบัติและมี การแบ่งหน้าที่กันในการปฏิบัติภารกิจเพื่อให้ ปฏิบัติภารกิจตามเวลาที่ กำหนด

4.1.3 ผลการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ในวงรอบที่ 2

ตารางที่ 4.5

ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงรอบปฏิบัติการที่ 2

ประเด็นที่สังเกต	\bar{X}	S.D.
ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ	4.06	0.87
ด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้	4.08	0.83
ด้านความรับผิดชอบ	4.04	0.85
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	3.93	0.79
ด้านความอดทนต่อการทำงาน	4.09	0.85
ด้านการวางแผนการทำงาน	4.01	0.80
รวม	4.04	0.83

จากตารางที่ 4.5 สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติที่ 2 นั้นโดยนักเรียนเป็นผู้ทำแบบวัดนั้น ค่าเฉลี่ยระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยรวมเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.83 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านพบว่าระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านความอดทนต่อการทำงาน ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.85) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ ($\bar{X} = 3.93$, S.D. = 0.79) ซึ่งจะสามารถสรุปได้ว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 2 นั้นนักเรียนมีพฤติกรรม ด้านความอดทนต่อการทำงานเด่นชัดมากที่สุดและด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือยังมีน้อยอยู่แต่ก็ยังอยู่ในระดับเกณฑ์พฤติกรรมที่มาก

ตารางที่ 4.6

ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จากแบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ประเด็นที่สังเกต	\bar{X}	S.D.
ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ	3.89	0.58
ด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้	3.88	0.50
ด้านความรับผิดชอบ	3.97	0.61
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	4.03	0.61
ด้านความอดทนต่อการทำงาน	3.99	0.57
ด้านการวางแผนการทำงาน	4.07	0.60
รวม	3.97	0.58

จากตารางที่ 4.6 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติที่ 2 นั้น โดยครูผู้สอนได้ทำการสังเกตนั้น ค่าเฉลี่ยระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยรวมเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.97 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านพบว่าระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการวางแผนการทำงาน ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.60) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.50) ซึ่งจะสามารถสรุปได้ว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นั้นนักเรียนมีพฤติกรรมด้านการวางแผนการทำงานเด่นชัดมากที่สุดและด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดแต่ยังอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

4.2 ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน

เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ นักเรียนได้ทำแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งหมด 6 ด้าน จำนวน 36 ข้อ ผลการวัดดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7

ผลการวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน

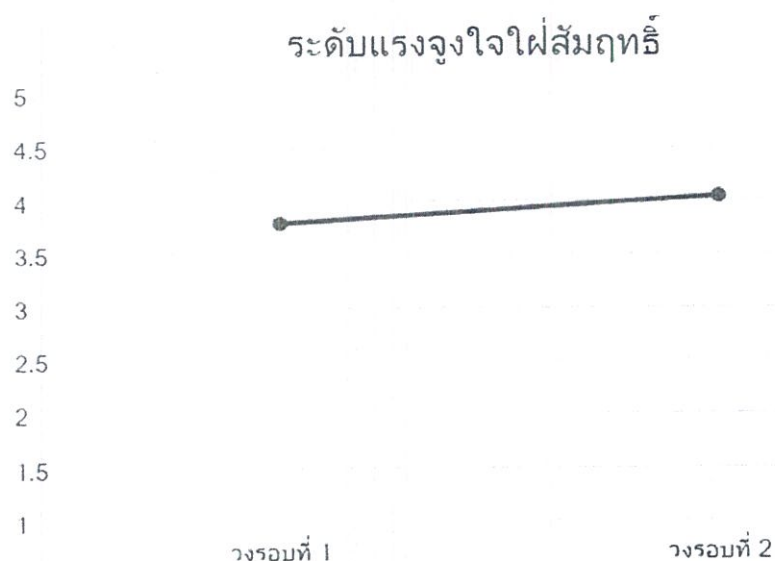
ประเด็นที่สังเกต	จำนวนนักเรียน	ระดับที่วัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน			
		วงรอบที่ 1		วงรอบที่ 2	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ		3.58	0.67	4.06	0.87
ด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้		3.73	0.71	4.08	0.83
ด้านความรับผิดชอบ	30	3.88	0.78	4.04	0.85
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ		3.85	0.72	3.93	0.79
ด้านความอดต่อการทำงาน		3.88	0.80	4.09	0.85
ด้านการวางแผนการทำงาน		3.81	0.77	4.01	0.80
รวม		3.79	0.79	4.04	0.83

จากตารางที่ 4.7 จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมิพีเคชันร่วมกับสื่อสังคมส่งผลให้นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ในแต่ละวงรอบปฏิบัติการดังนี้

วงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.74)

วงรอบปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.82)

ซึ่งสามารถสรุประดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในแต่ละด้านในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และ 2 ได้ ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และ 2

4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 และ 2 สำเร็จ ได้ทำการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม โดยมีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 35 คน โดยมีแบบสอบถามทั้งหมด 18 ข้อ

ตารางที่ 4.8

ผลการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม

ประเด็นที่สอบถาม	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. ความแปลกใหม่ น่าสนใจของกิจกรรม	4.94	0.51	มากที่สุด
2. ความสนุกสนานของกิจกรรมการเรียนรู้	4.51	0.51	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.49	0.51	พึงพอใจมาก
4. ความเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน	4.43	0.5	พึงพอใจมาก
5. ระดับความท้าทายของกิจกรรม	4.54	0.51	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประเด็นที่สอบถาม	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
6. การเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์	4.63	0.49	มากที่สุด
7. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	4.46	0.51	พึงพอใจมาก
รวม	4.57	0.51	มากที่สุด
ด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้			
8. ความเหมาะสมของสื่อกับเนื้อหา	4.54	0.51	มากที่สุด
9. การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของสื่อที่ใช้	4.46	0.51	พึงพอใจมาก
10. ความแปลกของเครื่องและสื่อ	4.57	0.5	มากที่สุด
11. ความทันสมัยสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน	4.51	0.51	มากที่สุด
รวม	4.52	0.51	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้			
12. บรรยากาศในชั้นเรียน	4.51	0.51	มากที่สุด
13. บรรยากาศระหว่างทำกิจกรรม	4.57	0.5	มากที่สุด
14. ความเป็นกันเองของครูผู้สอน	4.34	0.48	พึงพอใจมาก
15. ความมั่นใจในตัวเองของนักเรียน	4.57	0.5	มากที่สุด
16 ความสุขจากการเรียน	4.46	0.51	พึงพอใจมาก
รวม	4.49	0.5	พึงพอใจมาก
ด้านความรู้			
17. ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้	4.49	0.51	พึงพอใจมาก
18. การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.49	0.51	พึงพอใจมาก
รวม	4.49	0.51	พึงพอใจมาก
โดยรวม	4.5	0.5	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.8 จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคมร่วมกับวิจัยเชิงปฏิบัติการ ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมทั้งหมด 4 ด้าน อยู่ในระดับที่มากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50) เมื่อทำการวิเคราะห์รายด้านของนักเรียนมีความพึงพอใจที่เรียงลำดับจากน้อยไปมาก พบว่า พึงพอใจมากด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.50) พึงพอใจมากด้านความรู้ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) พึงพอใจมากที่สุดด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51) และพึงพอใจมากที่สุดในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เรื่องการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ผู้วิจัยได้ทำการสรุปอภิปรายผลและมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานวิจัยดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป

5.1.1 ผลการศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมร่วมกับหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 จำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ฝึกคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และร่วมมือทำงานกับกลุ่มผ่านการทำภารกิจในชั้นเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ เกิดการเรียนรู้ในห้องเรียน เริ่มที่ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกทั้งการทำเกมภารกิจ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ความท้าทาย และมีความสุขกับการเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้นของผู้วิจัย มีกระบวนการเรียนรู้ ทั้งหมด 5 ชั้น ในการดำเนินกิจกรรมการสอนแต่ละครั้งผู้วิจัยจะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้น ดังนี้

5.1.1.1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ

ในขั้นนี้ครูได้มีการอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมในการในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน เงื่อนไขรางวัลอันเป็นผลจากคะแนนนั้น และชี้แจงจุดประสงค์ การเรียนรู้ของแต่ละคาบเรียนให้นักเรียนทราบ จากนั้นครูใช้วิธีทัศนในการกระตุ้น และดึงดูด ความสนใจของนักเรียนมาสู่กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้คำถามง่าย ๆ ถามความคิดเห็นของ นักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราวใน

วิดิทัศน์ที่นักเรียนได้ดูไปแล้ว ซึ่งนักเรียนได้ให้ความสนใจ อยากรู้ อยากรู้ เห็น ว่าวิดิทัศน์จะเกี่ยวข้องกับอะไร

5.1.1.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครุณำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยใช้คำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ จากวิดิทัศน์ที่ได้ดูโดยการสุ่ม และให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้ร่วมแสดงความคิดเห็นว่า เห็นด้วยกับคำตอบของเพื่อนหรือไม่อย่างไร จากนั้นครูจึงเชื่อมโยงเรื่องราวในวิดิทัศน์เข้ากับความรู้ที่จะสอน ซึ่งนักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเอง และร่วมอภิปรายอย่างหลากหลาย บางคนเสนอความคิดเห็นตามจินตนาการ ขณะที่นักเรียนบางคน เสนอความคิดเห็นอย่างมีหลักการทางวิชาการ

5.1.1.3 ขั้นปฏิบัติการกิจ

ในขั้นนี้ครูจะให้นักเรียนทำภารกิจที่ครูจัดเตรียมไว้ โดยภารกิจมีรูปแบบเป็นเกมภารกิจที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาความรู้ในแต่ละคาบเรียน ซึ่งนักเรียนจะได้ทำงานร่วมกันเป็นการคิดวิเคราะห์ ศึกษาค้นคว้าความรู้ตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย โดยในระหว่างการปฏิบัติการกิจครูจะคอยสังเกตพฤติกรรมการทำงาน of นักเรียนแต่ละกลุ่ม และให้คะแนนพฤติกรรมของนักเรียนผ่านทางซอฟต์แวร์ตามเทคนิคเกมฟิเคชัน Classdojo ซึ่งเปิดหน้าต่างแสดงคะแนนพฤติกรรมของนักเรียนทั้งชั้นให้นักเรียนได้ทราบคะแนนของ ขณะทำภารกิจ เมื่อเสร็จสิ้นการทำภารกิจครูจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกให้มีความกล้าแสดงออก ซึ่งนักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานจากการทำภารกิจเป็นอย่างมาก ต่างให้ ความสนใจ และซักถามข้อสงสัย ใน ระหว่างการทำงานจากครูผู้สอน และกระตือรือร้นที่จะช่วยกันทำงานให้สำเร็จ เพื่อที่จะได้เป็นผู้ชนะ และได้รับรางวัล อันเป็นผลจากการกลไกของเกมฟิเคชันที่ครูนำมาใช้

5.1.1.4 ขั้นเชื่อมโยงความรู้

ในขั้นนี้ครูจะเชื่อมโยงความรู้ของเนื้อหาบทเรียนเข้ากับภารกิจที่นักเรียนได้ทำ โดยยกตัวอย่างให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างภารกิจและเนื้อหาวิชา ใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน รวมถึงให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและอภิปรายความรู้ที่ตนเองได้จากการทำภารกิจ และแนวทางที่จะนำความรู้เหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน โดยครูคอยแนะนำและเพิ่มเติมความรู้ในระหว่างการอภิปราย และสรุปความรู้ในท้ายชั่วโมง และมีการมอบหมายชิ้นงานให้นักเรียนได้ทำเพื่อทบทวนความรู้นอกชั้นเรียน

5.1.1.5 ขั้นสรุปการสอน

ครูสรุปคะแนนพฤติกรรมของนักเรียนผ่านทางซอฟต์แวร์ตามเทคนิค เกมฟิเคชัน Classdojo ตรวจสอบและให้คะแนนชิ้นงานที่ครูมอบหมายให้เป็นการบ้าน และจัดทำ ปายกลุ่มคะแนน ผู้นำของชั้น โปสต์เป็นภาพหน้าปกในกลุ่มเฟสบุ๊คของรายวิชา เพื่อเป็นการ ยกย่องนักเรียนที่ให้ความ

ร่วมมือในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และกระตุ้นให้นักเรียนคนอื่นๆ เกิดแรงจูงใจที่จะให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการทั้ง 2 วงจรนั้น ทำให้เกิดผลดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ทั้งครูผู้สอน และผู้ร่วมวิจัยได้ร่วมวิเคราะห์ พิจารณาปัญหา ข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นจากการสอนในแต่ละวงจร นำมาร่วมกันวางแผน ออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้สอนในครั้งต่อไปได้อย่างเหมาะสม ครูมีการนำภารกิจที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่สอนมาให้นักเรียนปฏิบัติ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม มีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และสามารถนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้ และการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติค้นคว้าคำตอบหรือความรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง ได้ร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันกับครู และนักเรียนคนอื่นๆ ในชั้นเรียน ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น

จากการศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนโดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ส่งผลให้นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับสูงและในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับสูง สรุปได้ว่านักเรียนที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

5.1.2 ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในการศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ร่วมกับวิจัยเชิงปฏิบัติการ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 พบว่านักเรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับมาก

5.1.3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

ในการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ร่วมกับวิจัยเชิงปฏิบัติการ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจเมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับมากที่สุด

5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส มีข้อค้นพบดังนี้

5.2.1 ผลจากการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้ง 2 วงจรปฏิบัติการพบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนนั้นเพิ่มสูงขึ้น โดยแรงจูงใจนั้นเพิ่มเมื่อเทียบกับการวัดแรงจูงใจก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วงจรปฏิบัติการที่ 1 โดยการวัดแรงจูงใจก่อนจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.28$, S.D. = 1.00) เมื่อเทียบกับเกณฑ์การวัดจะอยู่ที่ระดับปานกลาง และเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 เสร็จ มีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์โดยมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.74) และมีการสังเกตระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยผู้สอนเมื่อเทียบกับเกณฑ์โดยมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.74) และหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 มีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์โดยมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.60) และมีการสังเกตระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยผู้สอนเมื่อเทียบกับเกณฑ์โดยมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.58) ซึ่งผลจากการสังเกตจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคมช่วยส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนโดยจากการวัดและการสังเกต ผลการทดลองนั้นไปในทิศทางเดียวกันและได้ทั้งการให้ความสนใจ การอภิปรายร่วมกัน การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม การวางแผน และตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ที่เกิดจากตัวนักเรียนเอง ซึ่งไม่ได้เกิดจากการบังคับของครู ซึ่งสอดคล้องกับ Karl M. Kapp (2012) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชัน ต้องการให้นักเรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เกมพีเคชันทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นภายในที่ต้องการจะมีส่วนร่วมในกิจกรรม ต้องการเอาชนะ อันเป็นผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และจดจ่อกับกิจกรรมนั้นๆ Amy Jo Kim (2010) และสอดคล้องกับงานวิจัยที่กล่าวว่า Yu-kai Chou (2013) Wendy Hsin-Yuan Huang and Dillip Soman (2013) การนำเกมพีเคชันมาประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจและความสนุกสนาน และสื่อสังคมเข้ามาช่วยส่งเสริมให้เกมพีเคชันมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการใช้ รูปภาพ วิดีโอ และเสียง และโซเชียลเน็ตเวิร์ค ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้เกิดความน่าสนใจต่อผู้เรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อสังคม เป็นบริการ ที่ใช้ในการนำเสนอ แบ่งปัน เนื้อหาในรูปแบบของภาพ เสียง ข้อความ คลิปวิดีโอ และสื่อมัลติมีเดียร่วมกัน ของผู้ใช้ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งที่มีความสะดวก รวดเร็ว และง่ายต่อการเข้าถึง

5.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม จากการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม ร่วมกับวิจัยเชิงปฏิบัติการ หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, $S.D. = 0.5$) จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนมากจะมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของ การเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านเครื่องมือ และสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องมือและสื่อที่ใช้ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ มีความแปลกใหม่น่าสนใจ และอีกทั้งเกมพีเคชันยังทำให้บรรยากาศในการเรียนเอื้ออำนวย และ ส่งเสริมการเรียนรู้ และมีความสุขกับการเรียน ซึ่งอาจเนื่องมาจากเครื่องมือที่ใช้ในการติดตาม และให้คะแนนพฤติกรรม การมีส่วนร่วมของนักเรียนตามเทคนิคเกมพีเคชัน Classdojo ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรม โดยจะมีลักษณะเหมือนตัวละครที่เป็นตัวแทนของตัวเอง วิดีทัศน์และภารกิจที่นำมาใช้ในการสอนมีความ น่าสนใจ และดึงดูดใจนักเรียน อีกทั้งครูไม่ปิดกั้นความคิด หรือจินตนาการของนักเรียน ไม่ตัดสิน ถูกผิด มีความเป็นกันเอง จึงทำให้นักเรียน กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเอง ภารกิจส่วนใหญ่ที่นำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกับเนื้อหาโดยตรงทำให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของรายวิชาได้ และสนับสนุนให้นักเรียนร่วมมือกันในการปฏิบัติภารกิจ ให้อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองกับเพื่อนในกลุ่ม และช่วยเหลือกันทำงาน นักเรียน สนุกกับการเรียน ได้มีส่วนร่วม จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Amy Jo Kim (2010) และ Yu-kai Chou (2013) ที่ว่า คือการนำเทคนิคของเกมเพื่อทำให้งิจกรรมนั้นน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจและความสนุกสนาน ชนัตถ์ พูนเดช (2559) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมพีเคชันนั้น เป็นการนำเอาจุดเด่นที่สำคัญของแนวคิดนี้คือการดึงดูดความสนใจ และความผูกพันในการเรียน

สรุปได้ว่า การใช้เทคนิคเกมพีเคชันในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมต่อกิจกรรม และเปลี่ยนความรู้ และความคิดเห็นของกันและกัน นักเรียนมีความพึงพอใจ มีความสุขกับการเรียน และมีความสนุกสนาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ครูควรมีการเตรียมความพร้อมผู้เรียน โดยการอธิบายการให้คะแนนแก่ผู้เรียน ในท้ายชั่วโมงของรายวิชาที่จัดสอน เพื่อที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั่วโมงถัดไป

5.3.1.2 ครูควรมีการแนะนำการใช้งานซอฟต์แวร์ ติดตาม และให้คะแนนพฤติกรรม Class Dojo ในส่วนของผู้เรียน โดยให้นักเรียนได้ทราบหลักการทำงานและวิธีใช้ก่อนนำมาใช้งานจริง

5.3.1.3 ภารกิจที่ครูนำมาให้นักเรียนทำในชั้นปฏิบัติการกิจ ควรมีลักษณะเป็นเกม ภารกิจที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ศึกษาผลการใช้ซอฟต์แวร์ตามเทคนิคเกมพีเคชันอื่นร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วย เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น ใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในระหว่างทำภารกิจ

5.3.2.2 นำกิจกรรมการเรียนการสอนเกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคม มาใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้ต่อไป



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กิตติพร ปัญญาภิญโญผล. (2549). *การวิจัยปฏิบัติการ : แนวทางสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: บริษัท นันทพันธ์พรินต์ติ้ง จำกัด.
- กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546). *ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของ สหกรณ์ การเกษตรไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและ พัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2532). *การวางแผนการสอนและการเขียนแผนการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทองพูล บุญอึ้ง. (2535). *เอกสารการประชุมเพื่อเสนอผลงานทางวิชาการของข้าราชการครู “ผลงานทางวิชาการประเภทบทเรียนสำเร็จรูป”*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ทวีพงษ์ หินคำ. (2541). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อการควบคุมการจราจรด้วยระบบ คอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่*. (การค้นคว้าแบบอิสระรัฐศาสตร์ มหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธनिया ปัญญาแก้ว. (2541). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในงานของข้าราชการครู ในจังหวัด เชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นฤมล บุญส่ง. (2561). *สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. สืบค้นจาก <https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>
- พัตชา ปิณฑะดิษ. (2546). *ปัจจัยส่วนบุคคล แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ปัจจัยจูงใจและพฤติกรรม การ ตัดสินใจ ประกอบ ธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของบัณฑิตว่างงานในเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์. (2551). *สื่อสังคมออนไลน์: เสือแห่งอนาคต*. *วารสารนักบริหาร*, 3 (4), 99.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2551). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา*. มหาสารคาม: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ยาใจ พงษ์บริบูรณ์. (2537). *หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

- วัฒนาพร ระจับทุกข์. (2543). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : แอล ที เพรส.
- วาสนา ศรีธธา. (2552). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคนิคการใช้คำถามสาระการเรียนรู้การจัดการสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย จังหวัดลำปาง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิทย์ เทียงบูรณธรรม. (2541). *การจัดการสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- วิรุฬ พรรณเทวี. (2542). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงานกระทรวงมหาดไทยในอำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศุภศิริ โสมาเกต. (2544). *คู่มือการเขียนชั้นมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2545). *การจัดกระบวนการเรียนรู้ : เน้นนักเรียนเป็นสำคัญตาม – หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุชา จันทรเอม. (2541). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา (ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2555). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 13)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มลคำ และคณะ. (2549). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ: อี เค บุ๊คส์.
- เสถียร อุตวัต. (2551). *ทฤษฎีแรงจูงใจไม่ล้มเหลว (Achievement Motivation Theory)*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/169890>.
- สงบ ลักษณะ. (2533). *นวัตกรรม แนวทางการจัดทำแผนการสอน กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สมนึก ปฏิพานนท์. (2550). *การพัฒนาวิชาชีพครูสังคมศึกษาโดยการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน*. *วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต*, 1(2), 57.
- สำลี รักสุทธี. (2545). *เทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนและเขียนแผนการโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พัฒนาการศึกษา.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2545). *กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดสู่ปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: บั๊กพอยท์.

- Amy Jo kim. (2554). Gamification 101 : Designing the Player Journey. *Google Tech Talk*. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=B0H3ASbnZmc>
- Atkinson, John W. (1964). *Motive in Fantasy Action and Society*. New Delhi : Affilafed, Pvt, Ltd.
- Ashley Deese. (2014). 5 BENEFITS OF GAMIFICATION. Retrieved from: <http://www.ssec.si.edu/blog/gamification#.VEZGA50UeQc>
- Campbell A. (1976). *Subjective measure if will-being*. *Am Psychol*, 31(1), 117-24.
- Donabedian A. (1980). *The definition of quality and approach to its measurement*. Ann Arbor. Michigan : Health Administration Press.
- Gartner Group. (2011). *Gartner Says by 2015, More Than 50 Percent of Organisations Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes*. Retrieved from: www.gartner.com/it/page.jsp?id=1629214
- Gilmer, Beverly von Haller. (1966). *Industrial Psychology*. (2nd ed.) New York : McGraw-Hill Book.
- Guilford, J., Gray David. E. (1968). *Motivation and Modern Management*. Massachusetts Addison-Wesley Publishers.
- Horst Streck. (2013). Yet Another Introduction to Gamification. Retrieved from: <http://gamifier.com/gamification-blog-posts/yet-another-introduction-to-gamification/>
- Jane Wolff. (2012). *The Gamification of Education and Cognitive, Social, and Emotional Learning Benefits*. Retrieved from: <http://www.emergingedtech.com/2012/06/the-gamification-of-education-and-cognitive-social-and-emotional-learning-benefits/>
- Jennifer Zimbrick. (2013). *Is Gamification a Positive Learning Trend?*. Retrieved from: <http://www.coetail.com/jzimbrick/2013/12/01/is-gamification-a-positive-learning-trend/>
- Johnson, C.S; & Kromann-Kelly, I. (1995). Using Action Research to Assess Instruction. *Reading Horizons*, 35(3), 199-208,
- Karl KM Kapp. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction : Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. California: Pfeiffer.

- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2, 34-46 <http://dx.doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>.
- Maslow, A., (1954). *A Theory of Human Motivation Psychological Review* 50.
New York: McGraw-Hill.
- McClelland, David C. and Winter. (1969). *Motivating Economic Achievement*.
New York: Free Press,
- McGregor Douglas M. (1960). *The Human Side of Enterprise*. New York:
McGraw-Hill Book.
- Mullins, Lauric J. (1985). *Management and Organizational Behavior*. London : Pitman.
- Murray, Henry H. (1938). *Explorations in Personality*. New York : Oxford University
Press.
- Schofield, J.L. (1975). *Job Evaluation, Job Analysis, Job Satisfaction and Resistance
to Change,*” Library Association Record.
- Williamson, Andy. (2013). *Social Media Guidelines for Parliaments*. Retrieved from
<http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>
- Yu-kai Chou. (2013). *What Is Gamification*. Retrieved Retrieved from:
<http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification> ,
- Wendy Hsin-Yuan Huang, Dillip Soman. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification
or Education*. Rotman School of Management University of Toronto.
- Wolman, Thomus E., (1973). *Education and Organizational Leadership in Elementary
School, Englewood Cliffs*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Zuber-Skerritt, O. (1996). *Action Research in Higher Education: Examples and
Reflections*. Kogan Page: London.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

.....

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. ดร.ณรงค์ศักดิ์ พรหมวัง | ครู คศ.3 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ตำบลวานรนิวาส
อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 |
| 2. นายธนเดช มณีวรรณ | ครู คศ.3 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ตำบลวานรนิวาส
อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 |
| 3. นางปิ่นชนันท์ ศุภรัตน์ | ครู คศ.3 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส ตำบลวานรนิวาส
อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 |



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กำหนด



ที่ ศธ ๐๕๕๐-๐๒/๑๗๖๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๕๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมวานรนิวาส

ด้วย นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย รหัสประจำตัว ๖๐๘๒๑๐๕๖๐๑๐๙ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑๓ โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านเช่นเคย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยโท

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เนฎฐชัย จันทร์หอม)

คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖๖

โทรสาร ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

.....ว่า
..... จันทร์หอม

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/๖๑๗๔๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ณรงค์ศักดิ์ พรมวัง

ด้วย นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย รหัสประจำตัว ๖๐๘๒๑๐๕๖๐๑๐๔ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชั่นร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑๓ โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยโท

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐชัย จันทชุม)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/วศ๗๔๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน นางปิ่นชนันท์ สุภรณ์

ด้วย นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย รหัสประจำตัว ๖๐๘๒๑๐๕๖๐๑๐๙ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑๓ โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี
ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยโท

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐชัย จันทร์หอม)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

รับ
 ๒
 ๓
 ๔
 ๕
 ๖
 ๗
 ๘
 ๙
 ๑๐
 ๑๑
 ๑๒
 ๑๓
 ๑๔
 ๑๕
 ๑๖
 ๑๗
 ๑๘
 ๑๙
 ๒๐
 ๒๑
 ๒๒
 ๒๓
 ๒๔
 ๒๕
 ๒๖
 ๒๗
 ๒๘
 ๒๙
 ๓๐
 ๓๑
 ๓๒
 ๓๓
 ๓๔
 ๓๕
 ๓๖
 ๓๗
 ๓๘
 ๓๙
 ๔๐
 ๔๑
 ๔๒
 ๔๓
 ๔๔
 ๔๕
 ๔๖
 ๔๗
 ๔๘
 ๔๙
 ๕๐
 ๕๑
 ๕๒
 ๕๓
 ๕๔
 ๕๕
 ๕๖
 ๕๗
 ๕๘
 ๕๙
 ๖๐
 ๖๑
 ๖๒
 ๖๓
 ๖๔
 ๖๕
 ๖๖
 ๖๗
 ๖๘
 ๖๙
 ๗๐
 ๗๑
 ๗๒
 ๗๓
 ๗๔
 ๗๕
 ๗๖
 ๗๗
 ๗๘
 ๗๙
 ๘๐
 ๘๑
 ๘๒
 ๘๓
 ๘๔
 ๘๕
 ๘๖
 ๘๗
 ๘๘
 ๘๙
 ๙๐
 ๙๑
 ๙๒
 ๙๓
 ๙๔
 ๙๕
 ๙๖
 ๙๗
 ๙๘
 ๙๙
 ๑๐๐

สำเนาฉบับ



ที่ ศธ ๐๕๕๐.๐๒/๑๑๗๕๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๕๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอนแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน นายธนเดช มณีวรรณ

ด้วย นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย รหัสประจำตัว ๖๐๘๒๑๐๕๖๐๑๐๕ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชั้นร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑๓ โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี
ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยโท

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐชัย จันทร์ชุม)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์. ๐-๔๓๗๑ - ๓๒๐๖

โทรสาร. ๐-๔๓๗๒ - ๓๕๐๘

รับ
พิมพ์
ตรวจ
๒๕ ก.พ. ๒๕๖๒

ภาคผนวก ข
แผนการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

หน่วยการเรียนรู้ที่ 11

เรื่อง เทคนิคการใช้งานวิดเจ็ต

กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศให้การสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระสำคัญ

วิดเจ็ต (widget) เรียกได้ว่าเป็นโปรแกรมที่เสริมประสิทธิภาพที่ดาวน์โหลดมาใช้งานในบล็อก ช่วยให้บล็อกมีความสามารถเพิ่มขึ้น ซึ่งใน WordPress.org นั้น ยังมีวิดเจ็ตที่สามารถนำมาใช้งานได้ โดยที่ไม่ต้องเสียเงิน นอกจากนั้นยังมีเว็บไซต์อื่นๆ ที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานใน WordPress ได้ อีกมากมายด้วย

ผลการเรียนรู้

วิธีใช้วิดเจ็ตที่สามารถนำมาใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียเงิน

สาระการเรียนรู้ (KPA)

ด้านความรู้

บอกชนิดของวิดเจ็ตได้

ดูการสาธิตจากครูผู้สอน

ด้านทักษะ

สืบค้นเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีการใช้วิดเจ็ตได้

ด้านคุณลักษณะ

นักเรียนมีวินัยในการเรียน ใฝ่เรียนรู้ และเรียนรู้อย่างพอเพียง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการปฏิบัติ
- กระบวนการทำงานกลุ่ม

3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน






4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ





- ครูทำความเข้าใจกับนักเรียนเบื้องต้นก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ถึงการให้คะแนนพฤติกรรม

เรียนผ่านทาง  ซึ่งประกอบด้วยรางวัลสำหรับพฤติกรรมในทางบวก และลบ ดังต่อไปนี้


พฤติกรรมทางบวก (Positive Behaviours)

1. Helpinh Other  สำหรับนักเรียนที่ให้ความช่วยเหลือนักเรียนอื่นในชั้นเรียน
2. On Task  สำหรับนักเรียนที่มีสมาธิ จดจ่ออยู่กับการเรียน และการทำงาน
3. Participating  สำหรับนักเรียนที่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น
4. Teamwork  สำหรับกลุ่มที่มีทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีม
5. Working hard  สำหรับนักเรียนที่ขยัน ใฝ่เรียนรู้ ชักถามข้อสงสัย


พฤติกรรมทางลบ (Negative Behaviours)

1. Disrespect  สำหรับนักเรียนที่รบกวนนักเรียนคนอื่นในชั้นเรียน พูดคุยกันเสียงดัง
2. Off Task  สำหรับนักเรียนที่ไม่ทำงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่ให้ความร่วมมือ
3. Unprepared  สำหรับนักเรียนที่ไม่มีความพร้อมในการทำงาน นำเสนอ
4. No Homework  สำหรับนักเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

ครูแจ้งให้นักเรียนทราบถึงเงื่อนไขรางวัลที่จะได้รับหลังจบคาบเรียนใน reward menu



- ครูเช็คชื่อนักเรียนโดยใช้ 
- นักเรียนดูตัวอย่างเว็บไซต์ “เว็บสวยได้อย่างไร”
- ครูสุ่มนักเรียนแสดงความคิดเห็น โดยใช้คำถามต่อไปนี้
- 1. จากเว็บไซต์ตัวอย่าง นักเรียนคิดว่าเขาใช้วิธีการตกแต่งอย่างไร
- 2. วิธีการใดได้รับความนิยมมากที่สุด

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน




- ครูสุ่มนักเรียนโดยใช้  ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า เว็บไซต์ไหนบ้างที่มีการตกแต่งโดยใช้โปรแกรมเสริมตอบคำถามต่อไปนี้
- 1. เว็บไซต์ไหนบ้างมีการใช้ ปลั๊กอิน (plugin) และวิดเจ็ต (widget)
- 2. ส่วนใดของเว็บไซต์ ที่น่าจะใช้ปลั๊กอิน (plugin) และวิดเจ็ต (widget)
- นักเรียนทั้งชั้นช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่กับเพื่อน นักเรียนที่ได้แสดงความคิดเห็นไป

แล้ว หากไม่เห็นด้วยนักเรียนมีความคิดเห็นที่แตกต่างว่าอย่างไร จากนั้นครูให้คะแนน +1 
Participating



ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

- แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยครูกำหนดให้ โดยใช้  จากนั้นครูแจกกระดาษ A4 ให้กับทุกกลุ่ม ใช้ในการจดบันทึกการทำกิจกรรม
- นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าไปดาวนโหลดภารกิจที่ 1 ในกลุ่มเฟสบุ๊คของรายวิชา
- ครูอธิบายกติกาการทำภารกิจเพิ่มเติม และตรวจสอบความเข้าใจ
- นักเรียนทำภารกิจที่ 1 “เว็บสวยได้อย่างไร” โดยครูเปิดเว็บไซต์ให้นักเรียนดู กลุ่มใดที่สามารถตอบถูกได้เป็นกลุ่มแรกจะถือเป็นผู้ชนะ ภายในเวลา 40 นาที
- ระหว่างทกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและให้รางวัลพฤติกรรมผ่านทาง  ทั้งพฤติกรรมในทางบวก และทางลบ

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้


- นักเรียนกลุ่มที่ชนะออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน จากนั้นครูให้คะแนน +1  และ +1  แก่กลุ่มที่ชนะ
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมตามภารกิจที่ 1 ว่าส่วนเคือส่วนที่ผู้ดูแลระบบใช้ในการตกแต่งเว็บไซต์ให้สวยงาม ให้คะแนน +1  แก่ นักเรียนที่ตอบถูกต้อง

ขั้นที่ 5 สรุปการสอน

- ติดตามการส่งงานที่มอบหมายให้ทำส่ง โดยกลุ่มที่ทำงานส่งเป็นกลุ่มแรก ให้คะแนน +1 Working hard  และกลุ่มที่ทำได้ถูกต้อง สื่อความหมายได้ชัดเจนที่สุด ให้คะแนน +1 On Task 
- ครูสรุปผลคะแนนพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมของนักเรียนหลังเสร็จสิ้นการสอน และจัดทำ Leaderboard กลุ่มคะแนนของผู้นำ 3 อันดับแรกของชั้น จากนั้นโพสเป็นภาพหน้าปกเฟสบุ๊คของรายวิชา

5. นวัตกรรมการศึกษา

สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้

1. วีดิทัศน์ เรื่อง “ไขข้อข้องใจ! วิดเจ็ต คืออะไร ในการ ทำเว็บด้วย Wordpress”
2. ใบงานภารกิจที่ 1 เว็บสวยได้อย่างไร
3.  www.Classdojo.com
4. กลุ่ม เฟสบุ๊กของรายวิชา

6. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการจัดการ	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์
1. บอกชนิดของวิดเจ็ตได้ (K)	- สุ่มถามคำตอบ	- คำถามหลังการทำภารกิจ	3 เมื่อ สื่อความถูกต้อง ตรงประเด็น 2 เมื่อสื่อความหมายได้
2. อธิบายความต่างระหว่าง วิดเจ็ตกับ ปลั๊กอินได้ (P)	- ตรวจสอบผลงาน	- การ์ดความรู้	ถูกต้องแต่ไม่ชัดเจน 1 เมื่อ สื่อความได้ไม่ถูกต้อง ชัดเจน ตรงประเด็นเท่าที่ควร
3. ใฝ่เรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน	 - www.Classdojo.com	+1 สำหรับพฤติกรรมในทางบวกแต่ละด้านที่เกิดขึ้น (5 ด้าน)
4. ร่วมแสดงความคิดเห็นมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน		-1 สำหรับพฤติกรรมในทางลบ (4 ด้าน)

7. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

8. ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร/ครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
()

ภารกิจที่ 1
“เว็บสวยได้อย่างไร”

สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม
วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ครูผู้สอน อภิสิตธี เจริญชัย

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อจิกซอร์รูปภาพที่คุณครูกำหนดไว้ให้ พร้อมบอกชื่อของอุปกรณ์ จากนั้นแต่ละกลุ่มเข้าสำรวจเว็บไซต์ประมาณ 10 เว็บไซต์ เพื่อสำรวจว่าสิ่งที่ค้นพบอยู่ในเว็บไซต์อะไรบ้าง และอยู่ตำแหน่งใด

คำใบ้

อยู่น้ำโฮมเพจ

ทุกคนเคยใช้งาน



มีความสำคัญเมื่อถึงวันครบรอบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภารกิจที่ 1 “เว็บสวยได้อย่างไร” (สำหรับครู)

- สำหรับผู้ที่สร้าง blog ด้วย wordpress ต้องการจะโปรโมทบล็อกให้มีผู้อ่านเพิ่มขึ้น ลองใช้ plugin ดังต่อไปนี้

1. Word of Mouth Marketing: เมื่อคุณเจออะไรที่น่าสนใจ คุณต้องการที่จะบอกต่อเพื่อน word-of-mouth จะใส่ลิ้งค์เข้าไปที่โพสท์ เป็นลิ้งค์ AddThis และ Tell A Friend และ Subscribe to RSS ที่ด้านล่างสุดของโพสท์

2. Greg?s High Performance SEO Plugin: ช่วยปรับแต่งทางด้าน seo เพื่อให้มี traffic เข้ามาจาก search engine

3. OptinPop: ควบคุมป๊อปอัพวินโดส์ โดยสามารถเลือกเนื้อหา ตำแหน่ง และ เวลาที่จะให้เกิดป๊อปอัพ สามารถใช้โปรโมทอะไรก็ได้ โดยไม่สร้างความรำคาญ

4. Bookmarkify: ใส่ social bookmarks ลงในโพสท์ สามารถเลือกสีและฟอนต์ได้

5. Facebook Like for Marketers: เพิ่ม Facebook ?like? เข้าไปในเว็บ ทุกครั้งที่โพสท์ถูกคลิก ?liked? ปลั๊กอินจะโพสท์ข้อความไปที่ facebook ของผู้คลิก

6. Arkayne Marketing Plugin: ปลั๊กอินนี้รวมเครื่องมือทางด้าน blog marketing สามารถ track SEO keywords ส่งข้อความไป tweet และ อื่นๆอย่าง ลองใช้ดูครับ

7. Nuconomy Insights: ปลั๊กอินนี้จะช่วยเก็บสถิติของผู้ชมแบบเจาะลึก สามารถนำข้อมูลมาปรับปรุงบล็อกของคุณอย่างต่อเนื่อง

8. WPMarketer: ช่วยจัดการ affiliate links และสามารถ track Google adwords conversions

9. JetMails: ช่วยส่ง Newsletter ให้ผู้ที่ subscribe โดยสามารถปรับแต่ง และ ควบคุมเวลาที่ส่งได้

เลือก plugin ที่เหมาะสมกับบล็อกของตัวเอง ไม่แน่ว่าบล็อกของคุณอาจจะเป็นที่รู้จักมากขึ้นและ traffic เพิ่มขึ้น

- ขั้นตอนในการติดตั้งปลั๊กอิน เพื่อนำไปใช้งานในบล็อก

1. คลิกที่ Plugins จากนั้นเลือกที่ Installed Plugins เพื่อแสดง Plugin ที่ถูกติดตั้งไว้เรียบร้อยแล้ว

2. คลิกที่ Plugins จากนั้นเลือกที่ Add New เพื่อติดตั้ง Plugin เพิ่มเติมจากที่มีในบล็อก

3. แสดงหน้า Install Plugins คลิกเลือกรายละเอียดเกี่ยวกับ Plugins (ในตัวอย่างเลือกที่ Popular)

4. แสดง Plugin ที่มีใน WordPress คลิกเลือก Plugin ที่ต้องการจากนั้นเลือกที่ Install Now

5. เสร็จสิ้นการติดตั้ง Plugin คลิกที่ Activable Plugin

- Plugin All in One SEO Pack คืออะไร มีความสำคัญอย่างไรต่อการสร้างบล็อก

เป็นปลั๊กอินที่ทำให้ Search Engine ค้นพบในหน้าแรกๆ วิธีการทำ SEO ต้องมีข้อมูลพื้นฐานบางอย่างที่ต้องจัดเตรียมไว้ และฝังไว้เป็นคำสั่งอยู่ในเว็บของเรา (เปิดเว็บปกติจะไม่

เห็น) เพื่อที่ว่าเมื่อมีโปรแกรมของ Search Engine เข้ามาในเว็บ ตัวโปรแกรมนี้จะได้เก็บข้อมูลของเว็บตามที่เตรียมไว้ได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน

- นักเรียนคิดว่าในบล็อกของตนนั้น ควรจะมี widget อะไรบ้าง เพราะเหตุใด (ผู้เรียนเลือกตอบ)
- เราควรนำภาพ Profile จากเฟซบุ๊กมาใช้ในบล็อกด้วยเหตุผลใด จงอธิบาย เพราะแทบทุกคนจะมี Facebook อยู่แล้ว สามารถนำมาใช้ร่วมกันได้เลย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เฉลยภารกิจที่ 1

“เว็บสวยได้อย่างไร”

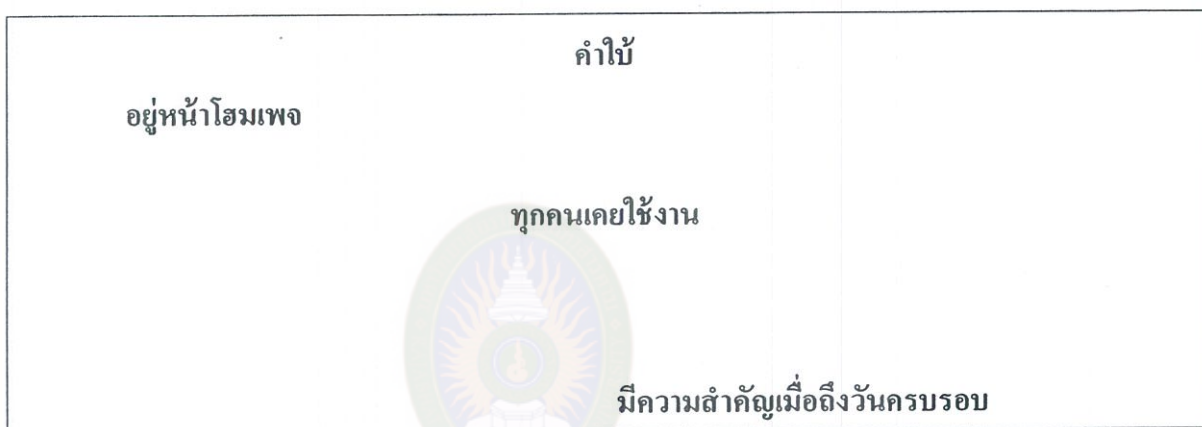
สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม

วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ครูผู้สอนอภิสิทธิ์ เจริญชัย

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อจิกซอร์รูปภาพที่คุณครูกำหนดไว้ให้ พร้อมบอกชื่อของอุปกรณ์
จากนั้นแต่ละกลุ่มเข้าสำรวจเว็บไซต์ประมาณ 10 เว็บไซต์ เพื่อสำรวจว่าสิ่งที่ค้นพบอยู่ในเว็บไซต์
อะไรบ้าง และอยู่ตำแหน่งใด



คำตอบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
มกราคม 2019

จ	อ	พ	พฤ	ศ	ส	อา
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

หน่วยการเรียนรู้ที่ 12

เรื่อง เทคนิคการใช้งานปลั๊กอิน

กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศให้การสืบค้น ข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระสำคัญ

ปลั๊กอิน (Plugin) เรียกได้ว่าเป็นโปรแกรมที่เสริมประสิทธิภาพที่ดาวน์โหลดมาใช้งานในบล็อก ช่วยให้บล็อกมีความสามารถเพิ่มขึ้น ซึ่งใน WordPress.org นั้น ยังมีปลั๊กอินที่สามารถนำมาใช้งานได้ โดยที่ไม่ต้องเสียเงิน นอกจากนั้นยังมีเว็บไซต์อื่น ๆ ที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานใน WordPress ได้ อีกมากมายด้วย

ผลการเรียนรู้

วิธีใช้ปลั๊กอินที่สามารถนำมาใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียเงิน

สาระการเรียนรู้ (KPA)

ด้านความรู้

บอกชนิดของปลั๊กอินได้

ดูการสาธิตจากครูผู้สอน

ด้านทักษะ

สืบค้นเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่มีการใช้ปลั๊กอินได้

ด้านคุณลักษณะ

นักเรียนมีวินัยในการเรียน ใฝ่เรียนรู้ และเรียนรู้อย่างพอเพียง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการปฏิบัติ
- กระบวนการทำงานกลุ่ม


3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์






1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

4. กิจกรรมการเรียนรู้





ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

- ครูทำความเข้าใจกับนักเรียนเบื้องต้นก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ถึงการให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านทาง  ซึ่งประกอบด้วยรางวัลสำหรับพฤติกรรมในทางบวก และลบดังต่อไปนี้


พฤติกรรมทางบวก (Positive Behaviours)

6. Helpinh Other  สำหรับนักเรียนที่ให้ความช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนอื่นในชั้นเรียน
7. On Task  สำหรับนักเรียนที่มีสมาธิ จดจ่ออยู่กับการเรียน และการทำงาน
8. Participating  สำหรับนักเรียนที่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น
9. Teamwork  สำหรับกลุ่มที่มีทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีม
10. Working hard  สำหรับนักเรียนที่ขยัน ใฝ่เรียนรู้ ซักถามข้อสงสัย



พฤติกรรมทางลบ (Negative Behaviours)

5. Disrespect  สำหรับนักเรียนที่รบกวนนักเรียนคนอื่นในชั้นเรียน พูดคุยกันเสียงดัง
6. Off Task  สำหรับนักเรียนที่ไม่ทำงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่ให้ความร่วมมือ
7. Unprepared  สำหรับนักเรียนที่ไม่มีความพร้อมในการทำงาน นำเสนอ
8. No Homework  สำหรับนักเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา



ครูแจ้งให้นักเรียนทราบถึงเงื่อนไขรางวัลที่จะได้รับหลังจบคาบเรียนใน reward menu

- ครูเช็คชื่อนักเรียนโดยใช้ 
- นักเรียนดูตัวอย่างเว็บไซต์ เรื่อง “เสริมพลังให้ Wordpress ด้วย Plugin !!!”
- ครูสุ่มนักเรียนแสดงความคิดเห็น โดยใช้คำถามต่อไปนี้
- 1. จากเว็บไซต์ตัวอย่าง นักเรียนคิดว่าเขาใช้วิธีการตกแต่งอย่างไร
- 2. วิธีการใดได้รับความนิยมมากที่สุด




ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน

- ครูสุ่มนักเรียนโดยใช้  ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า เว็บไซต์ไหนบ้างที่มีการตกแต่งโดยใช้โปรแกรมเสริมตอบคำถามต่อไปนี้
- 1. เว็บไซต์ไหนบ้างมีการใช้ ปลั๊กอิน (plugin) และวิดเจ็ต (widget)
- 2. ส่วนใดของเว็บไซต์ ที่น่าจะใช้ปลั๊กอิน (plugin) และวิดเจ็ต (widget)
- นักเรียนทั้งชั้นช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่กับเพื่อน นักเรียนที่ได้แสดงความคิดเห็นไปแล้ว หากไม่เห็นด้วยนักเรียนมีความคิดเห็นที่แตกต่างว่าอย่างไร จากนั้นครูให้คะแนน +1  Participating



ขั้นที่ 3 ปฏิบัติภารกิจ

- แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยครูกำหนดให้ โดยใช้  จากนั้นครูแจกกระดาษ A4 ให้กับทุกกลุ่ม ใช้ในการจดบันทึกการทำกิจกรรม
- นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าไปดาวน์โหลดภารกิจที่ 1 ในกลุ่มเฟสบุ๊คของรายวิชา
- ครูอธิบายกติกาการทำภารกิจเพิ่มเติม และตรวจสอบความเข้าใจ
- นักเรียนทำภารกิจที่ 1 “เว็บไซต์สวยได้อย่างไร” โดยครูเปิดเว็บไซต์ให้นักเรียนดู กลุ่มใดที่สามารถตอบถูกได้เป็นกลุ่มแรกจะถือเป็นผู้ชนะ ภายในเวลา 40 นาที
- ระหว่างทำกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและให้รางวัลพฤติกรรมผ่านทาง  ทั้งพฤติกรรมในทางบวก และทางลบ

ขั้นที่ 4 เชื่อมโยงความรู้

- นักเรียนกลุ่มที่ชนะออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน จากนั้นครูให้คะแนน +1  และ +1  แก่กลุ่มที่ชนะ
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมตามภารกิจที่ 1 ว่าส่วนใดคือส่วนที่ผู้ดูแลระบบใช้ในการตกแต่งเว็บไซต์ให้สวยงาม ให้คะแนน +1  แก่ นักเรียนที่ตอบถูกต้อง

ขั้นที่ 5 สรุปการสอบ

- ติดตามการส่งงานที่มอบหมายให้ทำส่ง โดยกลุ่มที่ทำงานส่งเป็นกลุ่มแรก ให้คะแนน +1 Working hard  และกลุ่มที่ทำได้ถูกต้อง สื่อความหมายได้ชัดเจนที่สุด ให้คะแนน +1 On Task 
- ครูสรุปผลคะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนหลังเสร็จสิ้นการสอน และจัดทำ Leaderboard กลุ่มคะแนนของผู้นำ 3 อันดับแรกของชั้น จากนั้นโพสเป็นภาพหน้าปกเฟสบุ๊คของรายวิชา

5. นวัตกรรมการศึกษา

สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้

1. วีดิทัศน์ เรื่อง “เสริมพลังให้ Wordpress ด้วย Plugin !!!”
2. ใบงานภารกิจที่ 1 เว็บสวยจะออกมาสวยได้อย่างไร
3. ~~ข้อวั~~ www.Classdojo.com
4. กลุ่ม เฟสบุ๊คของรายวิชา

6. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการจัดการ	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์
1. บอกชนิดของปลั๊กอินได้ (K)	- สุ่มถามคำตอบ	- คำถามหลังการทำภารกิจ	3 เมื่อ สื่อความถูกต้องตรงประเด็น 2 เมื่อสื่อความหมายได้
2. อธิบายความต่างระหว่าง วิตเจ็ตกับปลั๊กอินได้ (P)	- ตรวจสอบผลงาน	- การ์ดความรู้	ถูกต้องแต่ไม่ชัดเจน 1 เมื่อ สื่อความได้ไม่ถูกต้อง ชัดเจน ตรงประเด็นเท่าที่ควร +1 สำหรับพฤติกรรม
3. ใฝ่เรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน	 - www.Classdojo.com	ในทางบวกแต่ละด้านที่เกิดขึ้น (5ด้าน)
4. ร่วมแสดงความคิดเห็นมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน		-1 สำหรับพฤติกรรมในทางลบ (4 ด้าน)

7. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

8. ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร/ครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
()

ภารกิจที่ 2
“เว็บจะออกมาสวยได้อย่างไร”

สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม
วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ครูผู้สอน อภิสสิทธิ์ เจริญชัย

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อจิกซอร์รูปภาพที่คุณครูกำหนดไว้ให้ พร้อมบอกชื่อของอุปกรณ์
จากนั้นแต่ละกลุ่มเข้าสำรวจเว็บไซต์ประมาณ 5 เว็บไซต์ เพื่อสำรวจว่าสิ่งที่ค้นพบอยู่ในเว็บไซต์
อะไรบ้างและอยู่ตำแหน่งใด

คำใบ้

อยู่น้ำโฮมเพจ

ช่วยแชร์ข่าวสาร

มีความสำคัญในการกระจายข้อมูล

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภารกิจที่ 2 “เวปจะออกมาสวยได้อย่างไร” (

- สำหรับผู้ที่สร้าง blog ด้วย wordpress ต้องการจะโปรโมทบล็อกให้มีผู้อ่านเพิ่มขึ้น ลองใช้ plugin ดังต่อไปนี้

1. Word of Mouth Marketing: เมื่อคุณเจออะไรที่น่าสนใจ คุณต้องการที่จะบอกต่อเพื่อน word-of-mouth จะใส่ลิงค์เข้าไปที่โพสต์ เป็นลิงค์ AddThis และ Tell A Friend และ Subscribe to RSS ที่ด้านล่างสุดของโพสต์

2. Greg?s High Performance SEO Plugin: ช่วยปรับแต่งทางด้าน seo เพื่อให้มี traffic เข้ามาจาก search engine

3. OptinPop: ควบคุมป๊อปอัพวินโดวส์ โดยสามารถเลือกเนื้อหา ตำแหน่ง และ เวลาที่จะให้เกิดป๊อปอัพ สามารถใช้โปรโมทอะไรก็ได้ โดยไม่สร้างความรำคาญ

4. Bookmarkify: ใส่ social bookmarks ลงในโพสต์ สามารถเลือกสีและฟอนต์ได้

5. Facebook Like for Marketers: เพิ่ม Facebook ?like? เข้าไปในเว็บ ทุกครั้งที่โพสต์ถูกคลิก ?liked? ป๊อปกินจะโพสต์ข้อความไปที่ facebook ของผู้คลิก

6. Arkayne Marketing Plugin: ป๊อปกินนี้รวมเครื่องมือทางด้าน blog marketing สามารถ track SEO keywords ส่งข้อความไป tweet และ อื่นๆอย่าง ลองใช้ดูครับ

7. Nuconomy Insights: ป๊อปกินนี้จะช่วยเก็บสถิติของผู้ชมแบบเจาะลึก สามารถนำข้อมูลมาปรับปรุงบล็อกของคุณอย่างต่อเนื่อง

8. WPMarketer: ช่วยจัดการ affiliate links และสามารถ track Google adwcrds conversions

9. JetMails: ช่วยส่ง Newsletter ให้ผู้ที่ subscribe โดยสามารถปรับแต่ง และ ควบคุมเวลาที่ส่งได้

เลือก plugin ที่เหมาะสมกับบล็อกของตัวเอง ไม่น่ว่าบล็อกของคุณอาจจะเป็นที่รู้จักมากขึ้น และ traffic เพิ่มขึ้น

- ขั้นตอนในการติดตั้งปลั๊กอิน เพื่อนำไปใช้งานในบล็อก

1. คลิกที่ Plugins จากนั้นเลือกที่ Installed Plugins เพื่อแสดง Plugin ที่ถูกติดตั้งไว้เรียบร้อยแล้ว

2. คลิกที่ Plugins จากนั้นเลือกที่ Add New เพื่อติดตั้ง Plugin เพิ่มเติมจากที่มีในบล็อก

3. แสดงหน้า Install Plugins คลิกเลือกรายละเอียดเกี่ยวกับ Plugins (ในตัวอย่างเลือกที่ Popular)

4. แสดง Plugin ที่มีใน WordPress คลิกเลือก Plugin ที่ต้องการ จากนั้นเลือกที่ Install Now

5. เสร็จสิ้นการติดตั้ง Plugin คลิกที่ Activable Plugin

- Plugin All in One SEO Pack คืออะไร มีความสำคัญอย่างไรต่อการสร้างบล็อก
เป็นปลั๊กอินที่ทำให้ Search Engine ค้นพบในหน้าแรกๆ วิธีการทำ SEO ต้องมีข้อมูล
พื้นฐานบางอย่างที่ต้องจัดเตรียมไว้ และฝังไว้เป็นคำสั่งอยู่ในเว็บของเรา (เปิดเว็บปกติจะไม่
เห็น) เพื่อที่ว่าเมื่อมีโปรแกรมของ Search Engine เข้ามาในเว็บ ตัวโปรแกรมนี้จะได้เก็บ
ข้อมูลของเว็บตามที่เตรียมไว้ได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน
- นักเรียนคิดว่าในบล็อกของตนนั้น ควรมี widget อะไรบ้าง เพราะเหตุใด
(ผู้เรียนเลือกตอบ)
- เราควรนำภาพ Profile จากเฟซบุ๊กมาใช้ในบล็อกด้วยเหตุผลใด จงอธิบาย
เพราะแทบทุกคนจะมี Facebook อยู่แล้ว สามารถนำมาใช้ร่วมกันได้เลย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

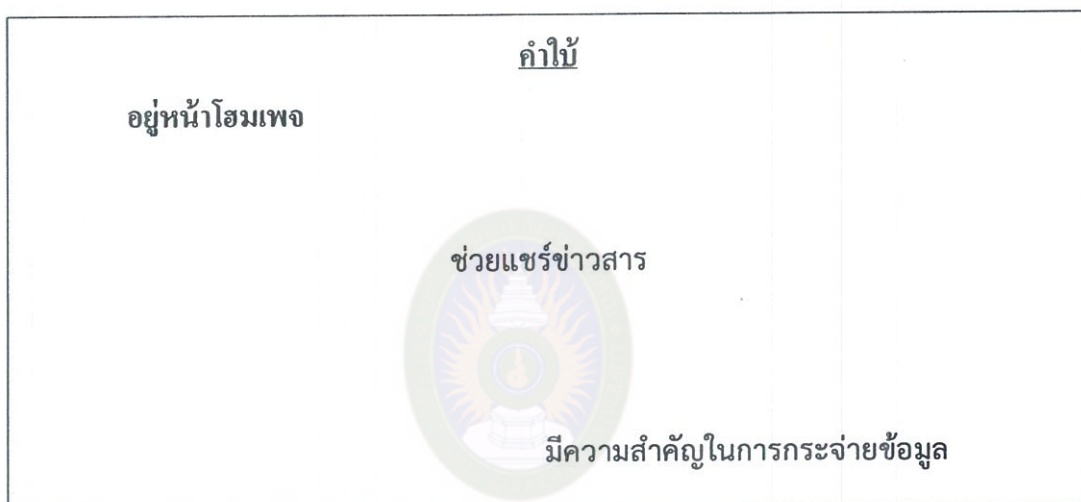
เฉลยภารกิจที่ 1

“เว็บจะออกมาสวยได้อย่างไร”

สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม
วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ครูผู้สอน อภิสิริ เจริญชัย

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อจิกซอร์รูปภาพที่คุณครูกำหนดไว้ให้ พร้อมบอกชื่อของอุปกรณ์ จากนั้นแต่ละกลุ่มเข้าสำรวจเว็บไซต์ประมาณ 5 เว็บไซต์ เพื่อสำรวจว่าสิ่งที่ค้นพบอยู่ในเว็บไซต์อะไรบ้าง และอยู่ตำแหน่งใด



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คำตอบ





ภาคผนวก ค

แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง

1. แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้เป็นการถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ผู้เรียนจะถูกถามเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชั้นเรียนว่าเกิดขึ้นบ่อยแค่ไหน

2. แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่มีข้อใด “ถูก” หรือ “ผิด” ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคะแนนใดๆ ทั้งสิ้นและการตอบแบบสอบถามควรเป็นไปตามความรู้สึกที่แท้จริงไม่ใช่ตามที่ผู้เรียนคาดหวังว่าจะเป็นเช่นนั้น

เกณฑ์การประเมิน

ให้วงกลมหมายเลขดังนี้

1	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	แทบจะไม่เกิดขึ้นเลย
2	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	นานๆ ครั้ง
3	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บางครั้ง
4	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บ่อยครั้ง
5	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บ่อยมาก

	แทบจะไม่เคยเกิดขึ้น	นาน ๆ ครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	บ่อยมาก
ด้านความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ					
1. ฉันอาสาทำงานที่ทำหาความสามารถของฉัน	1	2	3	4	5
2. ฉันปฏิบัติงานด้วยความคิดของตนเองโดยไม่ต้องรอใครบังคับ	1	2	3	4	5
3. ฉันทำงานที่คนอื่นเห็นว่าต้องอาศัยความชำนาญให้สำเร็จ	1	2	3	4	5
4. ฉันชอบทำงานร่วมกับเพื่อนที่เก่งที่สุดเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพ	1	2	3	4	5
5. ฉันชื่นชมการแข่งขันและมุ่งหวังผลประโยชน์ทุกครั้ง	1	2	3	4	5
6. ฉันไม่ลังเลที่จะตัดสินใจเมื่อต้องเลือกในการทำงาน	1	2	3	4	5
ด้านความรู้และตั้งใจใฝ่เรียนรู้					
7. ในขณะที่ครูสอนฉันจะจดจ่ออยู่กับการสอนของครู	1	2	3	4	5
8. เมื่อมีเวลาว่างฉันจะทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมา	1	2	3	4	5

	แทบจะ ไม่เคย เกิดขึ้น	นานๆ ครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	บ่อย มาก
9. เมื่อฉันมีข้อสงสัยในบทเรียนฉันจะเข้าไป ถามครู	1	2	3	4	5
10. ฉันทำการทดลองเพื่อหาคำตอบที่ฉัน อยากรู้	1	2	3	4	5
11. การอ่านหนังสือทำให้ฉันมีความสุขแม้ ไม่ใช่หนังสือเรียน	1	2	3	4	5
12. เมื่อรู้ว่าตัวเองด้อยกว่าเพื่อนๆ ฉันจะ ตั้งใจเรียน	1	2	3	4	5
ด้านความรับผิดชอบ					
13. ฉันตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จ ก่อนเพื่อน	1	2	3	4	5
14. ฉันทำงานที่ครูสั่งให้ทันเวลาตามที่ กำหนด	1	2	3	4	5
15. ฉันใส่ใจต่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน	1	2	3	4	5
16. เมื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายยังไม่เสร็จ ฉันจะรู้สึกกังวล	1	2	3	4	5
17. เมื่อถึงเวลาเข้าเรียนฉันจะรีบเข้าชั้น เรียนทันที	1	2	3	4	5
18. ฉันทำการบ้านด้วยตัวฉันเองโดยไม่ลอก คนอื่น	1	2	3	4	5
ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ					
19. ฉันร่วมอภิปรายกับเพื่อนในชั้นเรียน	1	2	3	4	5
20. ฉันร่วมแสดงความคิดเห็นระหว่างการ อภิปรายในชั้นเรียน	1	2	3	4	5
21. ฉันร่วมมือกับเพื่อนเพื่อทำภาระงานที่ ได้รับมอบหมาย	1	2	3	4	5
22. ฉันสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้น เรียนได้ทุกคน	1	2	3	4	5
23. เมื่อสมาชิกในกลุ่มมีปัญหาฉันจะ ช่วยเหลือเขา	1	2	3	4	5
24. ระหว่างปฏิบัติภาระงานเมื่อฉันมีปัญหา ฉันจะถามครู	1	2	3	4	5

	แทบจะ ไม่เคย เกิดขึ้น	นาน ๆ ครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	บ่อย มาก
ด้านความอดต่อการทำงาน					
25. ฉันทำงานด้วยความสนุกแม้งานจะยากหรือใช้เวลานาน	1	2	3	4	5
26. ฉันทำงานอย่างต่อเนื่องจนกว่างานนั้นจะสำเร็จ	1	2	3	4	5
27. เมื่อเจอโจทย์ปัญหาที่ยากฉันจะพยายามแก้ปัญหาให้ได้	1	2	3	4	5
28. ฉันไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคในระหว่างการทำงาน	1	2	3	4	5
29. ฉันชอบทำงานด้วยตนเองไม่ชอบให้ผู้อื่นทำให้	1	2	3	4	5
30. ฉันพร้อมที่ทำงานภายใต้สถานการณ์ที่กดดัน	1	2	3	4	5
ด้านการวางแผนการทำงาน					
31. ฉันวางแผนการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าเมื่อมีเวลาว่าง	1	2	3	4	5
32. ฉันเตรียมหนังสือและอุปกรณ์การเรียนไว้รอวันพรุ่งนี้	1	2	3	4	5
33. เมื่อประสบความล้มเหลวในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งฉันจะทบทวนหาสาเหตุของความล้มเหลว	1	2	3	4	5
34. ฉันตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ถึงระดับสูงสุดของการศึกษา	1	2	3	4	5
35. ฉันวางแผนการทำอะไรต่าง ๆ ในแต่ละวัน	1	2	3	4	5
36. ฉันชอบวางแผนทำบางสิ่งที่คนอื่นยังไม่ได้ทำ	1	2	3	4	5

ภาคผนวก ง

แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง

1. แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นี้เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรงกับด้านต่างๆของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์บ่อยแค่ไหน
2. ให้ผู้ประเมินทำการประเมินผู้เรียนโดยสังเกตระดับความถี่ของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยเทียบเกณฑ์การประเมิน

ที่	ด้านความกล้าเสี่ยง/ กล้าตัดสินใจ	ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้	ด้านความรับผิดชอบ	ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	ด้านความอดทนต่อการทำงาน	ด้านการวางแผนการทำงาน
1						
2						
3						
4						
5						
6						

เกณฑ์การประเมิน

1	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	แทบจะไม่เกิดขึ้นเลย
2	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	นานๆ ครั้ง
3	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บางครั้ง
4	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บ่อยครั้ง
5	ถ้าการปฏิบัติเกิดขึ้น	บ่อยมาก

รายละเอียดการสังเกต

ด้านความกล้าเสี่ยง/ กล้าตัดสินใจ	ในเหตุการณ์ที่ต้องใช้ความสามารถผู้เรียนมีการตัดสินใจเด็ดเดี่ยวไม่ลังเล และไม่ต้องมีใครบังคับให้ทำ และชอบการทำงานที่มีความยากเพราะมีความมั่นใจในความสามารถของตัวเอง ชื่นชอบการแข่งขันและการทำงานที่มีความท้าทาย
ด้านความขยันและ ตั้งใจใฝ่เรียนรู้	ขณะทำการเรียนการสอนผู้เรียนมีความตั้งใจและจดจ่อกับการเรียนการสอนผู้เรียนปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างตั้งใจมีการซักถามเมื่อไม่เข้าใจมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนพัฒนาตนเองอยู่เสมอในสิ่งที่แตกต่างและดีขึ้นจากเดิม
ด้านความรับผิดชอบ	เมื่อได้รับมอบหมายงานจากครูผู้สอน ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงานนั้นให้สำเร็จลุล่วงทันที ตั้งใจทำงานให้สำเร็จตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ด้วยความรู้สึกที่ท้าทาย โดยแสดงถึงความมุ่งมั่นที่จะทำงานได้ตามมาตรฐานและกระตือรือร้นในทุกอย่างเพื่อที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่วางไว้
ด้านการมีส่วนร่วมและ ร่วมมือ	ผู้เรียนร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียนทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกับเพื่อน เมื่อในกลุ่มมีปัญหา ผู้เรียนจะช่วยกันแก้ไขปัญหาพร้อมกันระหว่างปฏิบัติภาระงานเมื่อเกิดปัญหาหรือข้อสงสัย ผู้เรียนจะเข้ามาถามครูผู้สอน
ด้านความอดทนต่อการทำงาน	เมื่อเกิดปัญหาหรืออุปสรรคระหว่างกิจกรรมผู้เรียนพยายามแก้ไขปัญหา นั้นให้สำเร็จลุล่วงถึงแม้งานที่ทำถูกขัดจังหวะหรือถูกรบกวนจะพยายามทำต่อไปให้สำเร็จ
ด้านการวางแผนการทำงาน	มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบและตั้งใจที่จะดำเนินงานไปสู่แผนงานที่วางไว้อย่างแน่วแน่

ภาคผนวก จ

แบบสอบถามความพึงพอใจ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 รายวิชา ง20205 เทคโนโลยีสารสนเทศ 6 ภาคเรียนที่ 2/2561
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย / ในช่องตัวเลขที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเองซึ่งแบ่ง 5 ระดับดังนี้					
5 ความพึงพอใจมากที่สุด		4 หมายถึงพึงพอใจมาก		3 หมายถึงพึงพอใจปานกลาง	
2 พึงพอใจน้อย		1 หมายถึงพึงพอใจน้อยที่สุด			
ประเด็นที่สอบถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. ความแปลกใหม่ น่าสนใจของกิจกรรม					
2. ความสนุกสนานของกิจกรรมการเรียนรู้					
3. ความเหมาะสมกับเนื้อหา					
4. ความเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน					
5. ระดับความท้าทายของกิจกรรม					
6. การเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์					
7. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม					
ด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้					
8. ความเหมาะสมของสื่อกับเนื้อหา					
9. การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของสื่อที่ใช้					

ประเด็นที่สอบถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
10. ความแปลกของเครื่องและสื่อ					
11. ความทันสมัยสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน					
ด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้					
12. บรรยากาศในชั้นเรียน					
13. บรรยากาศระหว่างทำกิจกรรม					
14. ความเป็นกันเองของครูผู้สอน					
15. ความมั่นใจในตัวเองของนักเรียน					
16. ความสุขจากการเรียน					
ด้านความรู้					
17. ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้					
18. การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					

เสนอแนะเพิ่มเติม

1. จุดเด่นที่นักเรียนประทับใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2. ข้อควรปรับปรุงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งต่อไป

3. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายอภิสิทธิ์ เจริญชัย
วัน เดือน ปี เกิด	31 มกราคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	216 หมู่ 4 ตำบลวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร 47120
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร 47120
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครูอัตราจ้าง
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2559	วิทยาการคอมพิวเตอร์ (วท.บ) สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
พ.ศ. 2563	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม