

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน



ชื่อวิจัย การพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์เรื่องวิธีการป้องกันโรคติดต่อเบื้องต้น วิชาสุขศึกษา ๖ โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี

ชื่อผู้วิจัย นางสาวจิตาภา หงษ์ทองคำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

วิชาที่เลือกทำวิจัย สุขศึกษา ๖ รหัสวิชา พ๒๓๑๐๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์วิชา สุขศึกษา ๖ และใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขันควบคู่กับการสอน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี จำนวน ๓๗ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย กระดานตอบคำถาม เกมส์ แบบประเมินด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบความรู้หลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทดสอบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้กระดานตอบคำถามระหว่างเรียนและร่วมกันทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็นอย่างไร

ผลการวิจัยพบว่า

๑. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๖ อยู่ใน ระดับดีมาก โดยนักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนร้อยละ ๗๗.๙๐
๒. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านวิธีการป้องกันโรคติดต่อเบื้องต้นอยู่ในระดับเกณฑ์ ค่อนข้างดี คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๓๑ ของคะแนนนักเรียนทั้งหมด

บทที่ ๑ บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความหมายของสุขศึกษา มีผู้ให้ความหมายทั้งในเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติดังนี้ องค์การอนามัยโลก (WHO อ้างถึงใน ยุวดี รอดจากภัย, ๒๕๔๗) ได้ให้ความหมายคือการ จัดประสบการณ์ทั้งปวงของบุคคล กลุ่มคน หรือ ชุมชนที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อ ทศนคติ และการปฏิบัติตัวในเรื่องของสุขภาพอนามัย หมายรวมทั้งกระบวนการและความพยายามต่างๆ ในอันที่จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นสำหรับการให้โตมาซึ่งภาวะสุขภาพอนามัยอันพึง ประสงค์ ประภาเพ็ญ สุวรรณ และสวิง สุวรรณ (๒๕๓๒) หมายถึงกระบวนการทางการศึกษา ซึ่งวางแผนให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงโดยเน้นที่พฤติกรรมหรือปัญหาทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งมีอิทธิพลต่อสุขภาพของบุคคลกลุ่มเป้าหมายที่ อาจจะแตกต่างกัน และขึ้นอยู่กับธรรมชาติของปัญหาที่ เกิดขึ้นในบางกรณีกลุ่มเป้าหมายอาจจะเป็นเอกัตบุคคล หรือกลุ่มเล็ก บางกรณีเป็น ที่เป็นโครงสร้าง และกระบวนการโดยการที่ประชาชนในชุมชนรวมกลุ่มในรูปแบบของ คณะกรรมการ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มเล็ก เล็กหรือใหญ่ก็ได้เพื่อร่วมทำงานกันให้บรรลุเป้าหมาย หรือบางกรณีอาจจะ ออกมาในรูปกระบวนการสร้างความสัมพันธ์เช่น การใช้สื่อสารมวลชน การจูงใจการกำหนดนโยบายและการวางแผน ของชุมชน การแก้ปัญหา การจัดประชุม การบริหารข้อขัดแย้ง สุขศึกษามีบทบาทความสำคัญในชีวิตของเรา

เพราะสุขศึกษาเกี่ยวข้องกับทุกคนทั้งในชีวิตประจำวัน และหน้าที่การทำงาน การใช้ชีวิตต่างๆ ในปัจจุบันจะต้องมีการนำความรู้สุขศึกษามาใช้ช่วยให้มนุษย์ได้พัฒนาวิธี คิดทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์คิดวิเคราะห์วิจารณ์มีทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่หลากหลาย และมีประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ ดังนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิชาสุขศึกษา เพื่อที่จะมีความรู้ ความเข้าใจในธรรมชาติของชีวิตที่สร้างสรรค์ขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลสร้างสรรค์ แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค Covid – ๑๙ ทำให้การเรียนการสอนต้องปรับรูปแบบเป็นการเรียนแบบออนไลน์ผู้สอนจึงได้ศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ ซึ่งนักเรียนมีความชอบในการเล่นเกมที่เกิดการแข่งขัน ผู้สอนจึงจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๖ โดยใช้เกมตอบคำถามแข่งขัน ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาต่างๆ ในบทเรียน ไม่ว่าจะ เป็นการตอบคำถาม การเล่นเกมแบบเดี่ยว เป็นคู่ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ตั้งใจเรียน ให้ความร่วมมือ กับครูผู้สอนเป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และได้ความรู้จากการทำกิจกรรม เนื่องจากวิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แชนณี, ๒๕๕๗) นิตยา เพ็ญศิริรักษา (๒๕๕๔) ได้ให้ความหมายของกระบวนการสุขศึกษาว่าเป้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาพฤติกรรมของบุคคลรอบครัวและชุมชนไป ในทางที่ถูกต้อง

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อาสุขศึกษา ๖ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ซึ่งนวัตกรรมที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้คือ ภาระงานตอบคำถามและเกมตอบคำถามวิ่งแบบออนไลน์ โดยเกมเหล่านี้สามารถนำมาเป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนได้ อย่างดี ซึ่งจะเป็น ประโยชน์สำหรับครูผู้สอนในการที่จะเลือกวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความชอบของนักเรียนและเพื่อนำผลการวิจัยนี้มาเป็นแนวทางในการแนะนำวิธีการจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษา ๖ และยังเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับครูผู้สอนต่อไป

๑.๒ วัตถุประสงค์การวิจัย

๑.๒.๑. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์วิชาสุขศึกษา ๖ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ โรงเรียนห้วย ปทุมธานี โดยใช้ภาระงานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๑.๒.๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนหลังการใช้ภาระงานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๑.๓ ขอบเขตการศึกษา

๑.๓.๑ สถานที่ในการศึกษา การสอนโดยใช้โปรแกรม Google meet

๑.๓.๒ ระยะเวลาในการศึกษา พฤศจิกายน ๒๕๖๔ ถึง มีนาคม ๒๕๖๕

๑.๔ คำนิยามศัพท์เฉพาะ

๑.๔.๑ พฤติกรรมการมีส่วนร่วม หมายถึง การที่นักเรียนมีการเรียนรู้เนื้อหาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาและชอบที่จะเข้าชั้นเรียน โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมออนไลน์ การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันมีความรับผิดชอบร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกม การตอบคำถามต่าง ๆ ในชั้นเรียนออนไลน์

๑.๔.๒ เกม หมายถึง เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น

๑.๔.๓ ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่วัดได้จากแบบทดสอบหลังเรียนวิชาสุขศึกษา ๖ ที่ผู้สอนได้สร้างขึ้น ได้มาจากบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๖

๑.๔.๔ การป้องกันโรคติดต่อ หมายถึง พฤติกรรมการปฏิบัติตนในลักษณะการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากโรคต่าง ๆ เช่น เล็บมือ เล็บเท้าสั้น สะอาด เสื้อผ้าสะอาดไม่อับชื้น การล้างมือก่อน รับประทานอาหาร การเลือก รับประทานอาหารที่สุกใหม่ ๆ การใช้ช้อนกลาง ไม่ใช้หลอดดูดน้ำร่วมกับคนอื่น การล้างมือหลังจากเข้าห้องน้ำ การปิดปากเวลาไปหรือจาม เป็นต้น

๑.๕ ประโยชน์และคุณค่าของการวิจัย

๑.๕.๑ ได้ทราบถึงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ โรงเรียนหอวัง ปทุมธานีหลังการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๑.๕.๒ ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์หลังเรียนวิชาสุขศึกษา ๖ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ หลังการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๑ จิตวิทยาและทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา

๒.๑.๑ แนวคิด ของ John Dewey การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่ง ที่สืบทอดแนวคิด ของ John Dewey ที่ว่า Learning by Doing โดยการเน้นให้นักเรียนมีการรวมกลุ่มเพื่อการทำงาน หรือ การปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการ ส่งเสริม ระบอบประชาธิปไตยและยังมุ่งให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ตนได้รับประโยชน์จาก เพื่อนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เก่งหรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ที่สูงกว่า

๒.๑.๒ สมคิดเดชโชคชัยเจริญ (๒๕๒๘:๔๐) กล่าวว่า การที่จะกล่าวว่าการฝึกแบบใดมีผลต่อการเรียนรู้ และการคงอยู่ของการเรียนรู้ได้ดีกว่านั้น ผลการวิจัยส่วนมากพบว่า การฝึกหัดช่วงสั้นให้ผลต่อการเรียนรู้ทักษะ และการ แสดงความสามารถสูงกว่าการฝึกหัดช่วงยาว ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ (๒๕๒๘ : ๑๙๒-๑๙๓) กล่าวว่า การฝึกเป็นระยะๆ จะมีประสิทธิภาพมากกว่าการฝึกที่ทำต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน และการมีช่วงเวลาการหยุดพักสั้นๆ จะเป็นตัวการช่วยจัดการล้าและความเบื่อหน่ายที่จะขัดขวางการเรียนรู้ นอกจากนี้แล้วยังมีข้อมูลสนับสนุนอีกว่าการฝึก ช่วงยาวนั้นไม่เหมาะสมกับผู้เรียนที่อยู่ในวัยเด็กเล็ก หรือผู้ใหญ่ที่ฝึกหัดใหม่ ซึ่งมีช่วงของความตั้งใจที่อยู่ในช่วงสั้น เป็น สาเหตุที่ทำให้มีความตั้งใจจริงที่จะฝึก เช่นเดียวกับผู้เรียนที่ฝึกจนเกิดความเมื่อยล้า ควรจัดเว้นที่จะฝึกแบบช่วงยาว เช่นเดียวกับทักษะที่ยากและผาดโผน อันจะก่อให้เกิดอันตรายนั้นไม่เหมาะสม เพราะอาจจะทำให้เกิดการบาดเจ็บได้

๒.๑.๓ นวลจิตต์ เขาวงกตพิงษ์ (๒๕๔๒) ให้ความหมายว่า การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียน เป็นสำคัญ คือการจัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ซึ่งต้องประกอบด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดสิ่งต่างๆ

ต่อไปนี้เป็นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้จากผู้อื่นผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการต่างๆ และมีโอกาสนำความรู้ไปใช้

๒.๒ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๒.๑ ดูกู และอดู-เมนซา (Doku, Adu-Mcnsah. ๑๙๙๙) ได้ทำการวิจัยเรื่องคุณภาพของการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางพบว่า คุณภาพของการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือความสามารถในการแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่วนปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนคือ สิ่งแวดล้อมและการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นปัจจัยทางตรงที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างในการเรียนรู้วัฒนธรรม

๒.๒.๒ รุ่งอรุณ เรื่องอำพร (๒๕๔๗) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาการจัดกิจกรรมและการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กำแพงเพชร พบว่า สภาพการจัดกิจกรรมและการเรียนการสอนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีการปฏิบัติมากที่สุด คือด้านการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนรักสถานศึกษาของตนเองและมีความกระตือรือร้นในการไปเรียน และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียน ได้รับการพัฒนาสุนทรียภาพอย่างครบถ้วนทั้งทางด้านดนตรี ศิลปะและกีฬา มีการปฏิบัติน้อยที่สุด ส่วนปัญหาของการจัดกิจกรรมและการเรียนการสอนโดยภาพรวมมีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านที่มีปัญหามากที่สุด คือ ด้านการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีและสื่อที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ส่วนแนวทางการพัฒนาการจัดกิจกรรมและการเรียนการสอนนั้น ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ควรจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นทักษะการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ และควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระบบกลุ่มให้มากขึ้น มีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย

๓.๑ ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive) ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ จำนวน ๓๗ คน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เป็นกลุ่มทดลอง

๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ปัญหา และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล)

๓.๒.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขปัญหา คือ กระจาดตอบคำถามและเกมการแข่งขัน

๓.๒.๒ แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๖ โดยใช้กระจาดตอบคำถามและเกมการแข่งขัน ที่ใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๗ คน

๓.๓ วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล (กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เริ่มตั้งแต่การสร้างเครื่องมือการหาคุณสมบัติที่ดีของเครื่องมือ และการใช้เครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูล)

๓.๓.๑ ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยใช้กิจกรรมที่น่าสนใจ และนำกิจกรรมที่น่าสนใจมาใช้ในการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์และจัดทำแบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน ตรวจสอบประสิทธิภาพของแบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทั้งนี้ก่อนการใช้

แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วม จะทำการทดสอบก่อนเรียนดูพฤติกรรมเบื้องต้นก่อนการเริ่มใช้กิจกรรมต่างๆ จากนั้นทำการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใน แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนจะสอนออนไลน์ไปพร้อมกับผู้เรียนด้วยโปรแกรม Google meet บริหารจัดการจัดกิจกรรม และผู้สอนจะคอยสังเกตพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วม อย่างไรก็ตาม ถ้าหากมีนักเรียนต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม หรือเกิดปัญหาขัดข้องผู้สอนจึงจะเข้าไปช่วยเหลือให้คำแนะนำ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๓.๓.๒ สร้างแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน เป็นมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับของ ลิเคิร์ต (Likert scale) แต่ละระดับ มีความหมายดังนี้ ๕ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นมากที่สุด ๔ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นมาก ๓ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นปานกลาง ๒ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นน้อย ๑ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมนั้นน้อยมาก

๓.๔ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๔.๑ วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบและแบบประเมินพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ ก่อนและหลังเรียน รายวิชาสุขศึกษา เรื่อง วิธีการป้องกันโรคติดต่อเบื้องต้น วิชาสุขศึกษา ๖ โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๓.๔.๒ เปรียบเทียบคะแนนคะแนนแบบทดสอบและแบบประเมินพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ ก่อนและหลังเรียน รายวิชาสุขศึกษา เรื่อง วิธีการป้องกันโรคติดต่อเบื้องต้น วิชาสุขศึกษา ๖ โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบ t-test dependent

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ มีพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมมาก ในกิจกรรมการเรียนรู้อาสุขศึกษา ๖ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน

ตารางที่ 1 ผลการประเมินตนเองด้านพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อาสุขศึกษา ๖

รายการประเมินพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วม	(\bar{X})	S.D.	แปลผล
๑. ได้เสนอความคิดเห็นภายในกลุ่มของตนเอง	๓.๗๓	๐.๙๓	มีส่วนร่วมมาก
๒. มีความสนใจเนื้อหาในบทเรียน	๓.๗๖	๐.๙๑	มีส่วนร่วมมาก
๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	๔.๔๔	๐.๘๑	มีส่วนร่วมมาก
๔. กล้าที่จะสอบถามเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการเล่นเกม	๓.๖๗	๑.๑๔	มีส่วนร่วมมาก
๕. สื่อสาร/พูดคุยกับเพื่อนในชั้นเรียนรูปแบบออนไลน์	๔.๐๗	๐.๘๘	มีส่วนร่วมมาก

หมายเหตุ: * $p < .๐๕$

บทที่ ๕ สรุปผล การอภิปราย และข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

จากการทดสอบพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมมาก ในกิจกรรมการเรียนรู้วิชา สุขศึกษา ๖ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ Ahdell & Andersen (2001) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง Games and Simulations in Workplace E-Learning ได้ทำการศึกษาว่าการใช้เกมและการจำลองสถานการณ์ (Simulation) สามารถสร้างให้นักเรียนมีส่วนร่วมได้หรือไม่ โดยการสร้างเกมและการจำลองสถานการณ์หลายหลักสูตรแล้ว นำไปทดลองกับคนวัยทำงานในตลาด ผลที่ได้จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เกมและการจำลองสถานการณ์สามารถสร้างให้นักเรียน มีส่วนร่วมได้ แต่สิ่งที่ยากมากกว่าคือการคงไว้ซึ่งการมีส่วนร่วมของนักเรียนตลอดการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Klawe & Philips (๑๙๙๕) ได้ศึกษาในหัวข้อเรื่อง A classroom study : Electronic games engage children as researcher ได้ทำการทดลองโดยสร้างเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเพื่อใช้ในการสอนคณิตศาสตร์ และนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็ก นักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนเกิดการมีส่วนร่วม (Engage) และพยายามค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง (Self-Learning) และถ้าเด็กได้เล่นเกมเครื่องเดียวกันกับเด็กอีกคนหนึ่งจะทำให้เด็กมีการปรึกษาหารือกันทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นอีกด้วย

๕.๒ อภิปรายผล

จากการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ มีผลสัมฤทธิ์การตอบคำถามเรื่องการป้องกันโรคติดต่อเบื้องต้นอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ๖ โดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขันนั้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกการมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเล่น เป็นการทำให้นักเรียนได้ลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Active Learning) การคิดวิเคราะห์ เกิดการสร้างควมมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มากกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ครูผู้สอนเป็นผู้บรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (๒๕๕๓) ได้ให้ความหมายของวิธีการสอน CMU Journal of Education, Vol.๔ No. ๒ ๒๐๒๐ ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๒ ๒๕๖๓ ๕๔ โดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา โดยเกมจะส่งเสริม นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานอยู่ร่วมกัน

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

๕.๓.๑ การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้กระดานตอบคำถามและเกมการแข่งขัน ยังมีข้อผิดพลาดในเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมที่ไม่เพียงพอทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกฝนจากการเล่นเกมเท่าที่ควร เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความสามารถของทุกคนออกมาได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นครูควรคำนึงถึงการวางแผน ด้านเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่

๕.๓.๒ ครูควรมีการเสริมแรงบวก เช่น การให้คะแนนพิเศษกับนักเรียนที่จะยกมือตอบคำถาม ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังสามารถทำให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

บรรณานุกรม

- ทศินา แคมมณี. (๒๕๕๗).๑๔.วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวลจิตต์ เขาวีรติพงษ์. (๒๕๕๒).การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : สำนักงาน. ปฏิรูปการศึกษา
ประภาเพ็ญ สุวรรณ และสวีน สุวรรณ. (๒๕๓๒). พฤติกรรมศาสตร์พฤติกรรมสหภาพและสุขศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะ
สาธารณสุขศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหิดล
- ยุวดี รอดจากภัย. (๒๕๔๗). สภาพการดำเนินงานสุขศึกษาของหัวหน้าสถานีนอนามัยในภาค ตะวันออก ชลบุรี :
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รุ่งอรุณ เรื่องอำพร๒๕๔๗.การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาการจัดกิจกรรมและการเรียนการสอนที่
เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร
ห้องสมุดบัณฑิตวิทยาลัย.๒๕๖๑๑๓๕๒๒๕๖๑๒๑๔๘
- ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ. (๒๕๒๘). จิตวิทยาธุรกิจ. กรุงเทพฯ ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมคิดเดชโชคชัยเจริญ (๒๕๒๘:๔๐).การฝึก ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ (๒๕๒๘ : ๑๙๒-๑๙๓) การฝึกเป็น
(สุวิมล ตั้งสัจพจน์ ๒๕๖๒ : ๑๖๒) สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (๒๕๕๓). นันทนาการและการใช้เวลาว่าง . กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๕๓: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (๒๕๕๗). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน(พิมพ์ครั้งที่ ๒).
กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ๙๑๑๙ เทคนิคพรินต์ติ้ง