



Proceedings of

The 8th BENJAMITRA NETWORK

National & International Conference

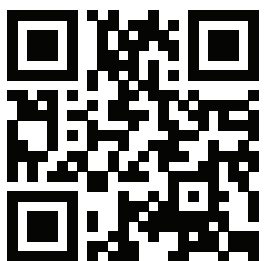
on From Research Through Sustainable Development

ISSUE 5

ISBN:978-616-8184-02-8

National & International Conference
8th

เบญจมิตรวิชาการ Benjamitra Vichakarn



30 May 2018

Thonburi University, Bangkok, Thailand

Proceedings of the 8th Benjamitra Network National & International Conference

Thonburi University

เอกสารรวบรวมบทความ การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ
เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8 การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างพอเพียงสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

เล่มที่ 5 (ด้านศึกษาศาสตร์)

วันที่ 30 พฤษภาคม 2561

การวิจัย – บทความ

เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 978-616-8184-02-8

ลิขสิทธิ์ของโรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยธนบุรี

เลขที่ 248 เพชรเกษม 110 แขวงหนองค้างพลู เขตหนองแขม กรุงเทพฯ 10160

จัดพิมพ์โดย มหาวิทยาลัยธนบุรี

Proceedings of the 8th Benjamitra Network National & International
Conference

เอกสารรวบรวมบทความ การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ
เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8 การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างพอเพียงสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

เอกสารที่รวบรวมบทความวิจัยที่เกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการบริหารและ พัฒนาประเทศด้วยเช่นกัน อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การบริหารจัดการและพัฒนาประเทศเกิด ความไม่แน่นอน และไม่ชัดเจน ขาดประสิทธิภาพ และเข้าสู่กลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วได้ช้าลง ดังนั้นการเรียนรู้และการพัฒนาวิชาการ ให้เท่าเทียมนานาชาติ การวิจัย การคิดค้นนวัตกรรม ใหม่ ๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศชาติพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำกล่าวเปิด

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8

โดย พล.ต.อ.ดร.วัชรพล ประสารราชกิจ ประธานกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ
ณ หอประชุมใหญ่ ชั้น 5 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยธนบุรี

กระผมรู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ได้รับเกียรติมากกล่าวเปิดการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการ ครั้งที่ 8 ในวันนี้ สถานะการณ์ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการบริหารและพัฒนาประเทศด้วยเช่นกัน อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การบริหารจัดการและพัฒนาประเทศเกิดความไม่แน่นอน และไม่ชัดเจน ขาดประสิทธิภาพ และเข้าสู่กลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วได้ช้าลง ดังนั้นการเรียนรู้และการพัฒนาวิชาการ ให้เท่าเทียม นานาประเทศ การวิจัย การคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศชาติพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในวันนี้ ถือเป็นโอกาสดี ที่สถาบันเครือข่ายเบญจมิตรวิชาการ ได้ตระหนักในภารกิจการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรม จึงเกิดการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาตินี้ขึ้นมา เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาวิชาการให้เจริญก้าวหน้า มีความทันสมัย ทั้งทางด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติ ผลวิจัยช่วยทำให้ผู้เกี่ยวข้องเข้าใจปรากฏการณ์และพฤติกรรมต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น สามารถ บูรณาการองค์ความรู้ทางวิชาการ วิจัย และการบริการวิชาการ เพื่อให้เกิดการนำไปใช้ประโยชน์ ให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสังคม

บัดนี้ถึงเวลาอันสมควรแล้วกระผมขอเปิดการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการ ครั้งที่ 8 ประจำปีการศึกษา 2561 ณ บัดนี้ และขออำนวยการพรให้ท่านทั้งหลายจงประสบแต่ความสุข ความเจริญในชีวิตตลอดไป และขอให้การจัดประชุมวิชาการ ในครั้งนี้ สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ.

คำกล่าวรายงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8

โดย ดร.บัญชา เกิดมณี อธิการบดี มหาวิทยาลัยธนบุรี

ณ หอประชุมใหญ่ ชั้น 5 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยธนบุรี

วันที่ 30 พฤษภาคม 2561

กระผม ดร.บัญชา เกิดมณี อธิการบดีมหาวิทยาลัยธนบุรี ในนามคณะกรรมการจัดการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8 รู้สึกซาบซึ้งและเป็นเกียรติอย่างยิ่ง ที่ท่านประธานกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ พล.ต.อ.ดร.วัชรพล ประสารราชกิจ ได้กรุณาให้เกียรติมาเป็นประธานเปิดงาน และแสดงปาฐกถาพิเศษ ในการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ในวันนี้ วัตถุประสงค์ในการจัดการประชุมวิชาการ

1. เพื่อเป็นเวทีให้นักวิจัย และนักวิชาการ ได้ติดตามข้อมูล ทิศทาง และการเปลี่ยนแปลง ในการพัฒนาทางด้านการวิจัยและพัฒนาทางวิชาการของประเทศ
2. เพื่อเปิดโอกาสให้นักวิจัย คณาจารย์ นิสิต/นักศึกษา ได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงาน ทางวิจัย และได้รับฟัง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์วิจัย
3. เพื่อสร้างพลังร่วมในการเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อประเทศไทย บูรณาการ องค์ความรู้ ทางวิชาการ วิจัย และก่อให้เกิดนวัตกรรม
4. เพื่อเกิดประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้และเกิดเครือข่ายความร่วมมือทางวิจัยทั้งภายในประเทศและนอกประเทศ

จากความตระหนักในการกิจการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรม สถาบันอุดมศึกษาเครือข่ายเบญจมิตรวิชาการ ซึ่งประกอบด้วย 8 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ มหาวิทยาลัยนอร์ทเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทิร์น วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง และมหาวิทยาลัยธนบุรี จึงได้ร่วมมือร่วมใจกันจัดงานประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ในวันที่ เพื่อเสริมสร้างความร่วมมือของเครือข่ายในด้านผลงานวิจัยและเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างความเข้มแข็งของเครือข่ายวิชาการสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

ในการประชุมวิชาการครั้งนี้ มีนักวิชาการ และนักวิจัย จากสถาบันอุดมศึกษาและหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ส่งบทความเข้าร่วมนำเสนอ จำนวน 446บทความ

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณท่านประธานกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ คณะกรรมการกลั่นกรองบทความวิชาการ ประธานผู้ดำเนินการประจำกลุ่ม คณะทำงาน และผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน ช่วยให้การจัดงานครั้งนี้ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ขอขอบพระคุณครับ

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8

“การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างพอเพียงสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน”

วันที่ 30 พฤษภาคม 2561 มหาวิทยาลัยธนบุรี กรุงเทพมหานคร

ที่มาและความสำคัญ

ด้วยความตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนางานวิจัยเพื่อสร้างความรู้ นวัตกรรม สำหรับการประยุกต์ใช้ในระดับต่างๆ โดย สถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษา จำนวน 8 แห่ง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยธนบุรี มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง และวิทยาลัยเซอัสบางกอก ซึ่งรวมกันเป็น เครือข่ายทางวิชาการ “เบญจมิตรวิชาการ” เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2554 โดยมีเป้าหมายที่จะพัฒนาการเรียนการสอน ให้กับนักศึกษา นักวิจัย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการดำเนินงานวิจัยและนำเสนอผลงานทางวิชาการ สำหรับการประชุมวิชาการมีเป้าหมายในแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในการดำเนินงานวิชาการต่อไปในอนาคต โดยการการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8 ได้จัดขึ้นวันที่ วันที่ 30 พฤษภาคม 2561 โดยมีมหาวิทยาลัยธนบุรีเป็นเจ้าภาพหลักในการดำเนินงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นเวทีในการนำเสนอผลงานทางวิชาการให้กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา
2. เพื่อสร้างโอกาสให้นักวิจัยได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสวงหาความร่วมมือด้านวิชาการของสถาบันในเครือข่าย
3. เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงานร่วมกันของเครือข่ายเบญจมิตรวิชาการด้านงานวิจัยและวิชาการ

กลุ่มเป้าหมาย

1. นักวิจัยและนักวิชาการ
2. นักศึกษาระดับบัณฑิต
3. นักวิชาการทั่วไป

ผู้ดำเนินงาน

มหาวิทยาลัยธนบุรี

ผู้เข้าร่วมงานในนามเครือข่ายเบญจมิตร

- มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ
- มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น
- มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
- มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
- วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
- วิทยาลัยเซอัสบางกอก

คณะกรรมการพิจารณา เอกสารรวบรวมบทความ การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ
เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8

- | | |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุไรรัตน์ แยมชุตติ | มหาวิทยาลัยธนบุรี |
| 2. Professor Dr. Luiz Antor Titton | Universidade de Sao Paula, Brazil |
| 3. Associate Professor Dr. David Crookall | Université de Nice Sophia Antipolis, France |
| 4. Associate Professor Dr. Yeu-Ting Liu | National Taiwan Normal University, Taiwan |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ คงเที่ยง | มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณี สำเภาทอง | มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ |
| 7. ดร.นิวัตต์ น้อยมณี | มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ |
| 8. ดร.นิทัศน์ บุญไพศาลสถิตย์ | มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัลยา ชูประดิษฐ์ | วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพันธ์ พรนิมิตร | วิทยาลัยอินเตอร์เทค ลำปาง |
| 11. รองศาสตราจารย์ ดร.พิชานกรณ ธนิตเบญจสิทธิ์ | มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ |

กำหนดการ

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8”

ณ มหาวิทยาลัยธนบุรี วันพุธที่ 30 พฤษภาคม 2561

เวลา	รายการ
7.30-8.30 น.	ลงทะเบียน ณ อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ บริเวณโถงกลางชั้น 1 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์
8.30-8.45 น.	กล่าวรายงาน การจัดประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8” โดย ดร.บัญชา เกติมณี อธิการบดีมหาวิทยาลัยธนบุรี ณ ห้องประชุมชั้น 5 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์
8.45-9.00 น.	พิธีเปิด โดย พล.ต.อ.ดร.วัชรพล ประสารราชกิจ ประธานกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ
9.00-10.00 น.	บรรยายพิเศษ เรื่อง ธรรมเนียมปฏิบัติในสถาบันอุดมศึกษาในการพัฒนาประเทศ โดย พล.ต.อ.ดร.วัชรพล ประสารราชกิจ ประธานกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ
10.00-10.45 น.	พิธีมอบเกียรติบัตร / มอบรางวัล
10.45-12.00 น.	- นำเสนอผลงานวิจัย ในรูปแบบโปสเตอร์ ณ บริเวณโถงกลาง ชั้น 1 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ - นำเสนอผลงานวิจัย ภาคบรรยาย ณ ห้องนำเสนอ ชั้น 2-4 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยธนบุรี
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหาร
13.00-16.30 น.	นำเสนอภาคบรรยาย (ต่อ) ณ ห้องนำเสนอ ชั้น 2-4 อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยธนบุรี

คณะกรรมการประเมินให้ข้อเสนอแนะบทความ (Peer Review)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	สังกัด
1	ผศ.ดร.อุไรรัตน์ แยมชุตติ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
2	ดร.ปฐุมพร อินทรางกูร ณ อยุธยา	มหาวิทยาลัยธนบุรี
3	ดร.ธนิต แต่งศรี	มหาวิทยาลัยธนบุรี
4	ผศ.ดร.อนุพงษ์ อินฟ้าแสง	มหาวิทยาลัยธนบุรี
5	ดร.สมชาย เลิศภิรมย์สุข	มหาวิทยาลัยธนบุรี
6	ดร.ฐิติพร กรัยวิเชียร	มหาวิทยาลัยธนบุรี
7	ดร.พฤกษ์ จิรสัตยาภรณ์	มหาวิทยาลัยธนบุรี
8	ดร.พนัส อุณหบัณฑิต	มหาวิทยาลัยธนบุรี
9	ดร.สมศักดิ์ ตันตาคน	มหาวิทยาลัยธนบุรี
10	ดร.ชัยญ์ญาณ คำบุญ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
11	ผศ.ปิ่น ปาระเคน	มหาวิทยาลัยธนบุรี
12	ผศ.ดร.สำราญ ผลดี	มหาวิทยาลัยธนบุรี
13	ผศ.ประสงค์ อุทัย	มหาวิทยาลัยธนบุรี
14	ดร.ฉัตรธาร ลิ้มอุปลัมภ์	มหาวิทยาลัยธนบุรี
15	ดร.มาริษา เทศปลื้ม	มหาวิทยาลัยธนบุรี
16	ผศ.สมจินต์ อักษรธรรม	มหาวิทยาลัยธนบุรี
17	รศ.สุรัชย์ ธรรมทวีธิกุล	มหาวิทยาลัยธนบุรี
18	ดร.พรรณณี บุญประกอบ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
19	ดร.มนัส บุญประกอบ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
20	ดร.นันท์หทัย อีอนอก	มหาวิทยาลัยธนบุรี
21	ดร.กมลภพ แก้วศรี	มหาวิทยาลัยธนบุรี
22	ดร.มยุขพันธ์ุ ไชยมั่นคง	มหาวิทยาลัยธนบุรี
23	รศ.สุนา สุทธิเกียรติ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
24	รศ.อรสา อร่ามรัตน์	มหาวิทยาลัยธนบุรี
25	รศ.ดร.สมบัติ ฑีฆทรัพย์	มหาวิทยาลัยธนบุรี
26	ผศ.ดร.บดินทร์ชาติ สุขบท	มหาวิทยาลัยธนบุรี
27	ดร.มังกร หริรักษ์	มหาวิทยาลัยธนบุรี
28	ดร.นิษฐ์สินี กู้ประเสริฐ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
29	ผศ.ดร.นฤมล สุ่นสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยธนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	สังกัด
30	ดร. วุฒิ วัชรโรตมประเสริฐ	มหาวิทยาลัยธนบุรี
31	ผศ.จุรีรัตน์ หล่อวิรัชสุธี	มหาวิทยาลัยธนบุรี
32	ผศ.สุปัด ทองอินทร์	ม.กรุงเทพสุวรรณภูมิ
33	ผศ.วัลลภ นิมมานนท์	ม.กรุงเทพสุวรรณภูมิ
34	ดร.ณัฐกาญจน์ สุวรรณธารา	ม.กรุงเทพสุวรรณภูมิ
35	ดร.นิวัตต์ น้อยมณี	ม.กรุงเทพสุวรรณภูมิ
36	ดร.เฉลิมพล นุชอุดม	ม.กรุงเทพสุวรรณภูมิ
37	ดร.ธัมมัญญิตตา อยู่เจริญ	ม.เกษมบัณฑิต
38	ดร.วัลยา ชูประดิษฐ์	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
39	ดร.อำพล นววงศ์เสถียร	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
40	ดร.ตรีวิทย์ อัครศิริศิลป์	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
41	ดร.จิระเสกข์ ตรีเมธสุนทร	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
42	ดร.ภูษิตย์ วงษ์เล็ก	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
43	พล.ต.ดร.อนุชาติ บุนนาค	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
44	ดร.โศจิลักษณ์ กมลศักดิ์วิกุล	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
45	ดร.อัมพร ศรีเสริมโภค	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
46	ดร.กนก เจนจิระพงศ์เวช	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
47	พรศักดิ์ อรรถวานิช	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
48	ผ่องพรรณ รัตนธนาวัฒน์	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
49	ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
50	ดร.ทรงพล นครเศสเรืองศักดิ์	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
51	ดร.สุริยะ พุ่มเฉลิม	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
52	ดร.รวมพร ทองรัศมี โอนเนส	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
53	ดร.วไลพร ฉายา	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
54	ดร.รพีพัฒน์ โสอินทร์	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
55	รศ.ศศนันท์ วิวัฒน์ชาติ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
56	ผศ.ดร. ญาณกร วรากุลรักษ์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
57	ผศ.ดร.ฉัตยาพร เสมอใจ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
58	ผศ.ดร. ลักษณะาวดี บุญยะศิรินันท์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
59	ดร.ประภัสสร กิตติมนโรรม	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	สังกัด
60	ผศ.ศิริพร อ่วมมีเพียร	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
61	ผศ.ดร.เรวดี ศักดิ์ดุยธรรม	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
62	ผศ.วลัยนุช สกุน้อย	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
63	รศ.ศิริ ภู่งษ์วัฒนา	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
64	ผศ.ดร.กรัณย์พัฒน์ อิมประเสริฐ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
65	รศ.ดร.ดวงตา สราญรมย์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
66	ดร.กฤษณา จิรทิวาวัช	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
67	ผศ.ดร.ชุมพล รอดแจ่ม	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
68	ผศ.ดร.ศิริรัตน์ พ่วงแสงสุข	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
69	รศ.อวยพร พานิช	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
70	ผศ.ดร.ณัฐกานต์ สุขชื่น	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
71	ดร.เสกสรรค์ มานวิโรจน์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
72	ผศ.นนทรี สัจจาธรรม	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
73	ผศ.พูลศักดิ์ พุ่มวิเศษ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
74	รศ.ดร.เยาวภา ตีอัฐสุวรรณ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
75	รศ.ดร.ทิพย์สิริ กาญจนวาสี	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
76	รศ.สพญ.ดร.สุมาลี บุญมา	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
77	ผศ.ดร.พิชิต รัชตพิบูลภพ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
78	รศ.ดร.โกวิทย์ กังสนันท์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
79	ผศ.ดร.อัมพร ปัญญา	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
80	ผศ.ดร.เสาวนารถ เล็กเลอสินธุ์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
81	ผศ.ดร.ฐิติมา ไห้ลำยอง	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
82	รศ.ดร.ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
83	ดร.จักรกฤษณ์ สิริริน	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
84	รศ.พิศเพลิน เขียวหวาน	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
85	รศ.ดร.โกสุม สายใจ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
86	ผศ.ดร.อรุณี สำเภาทอง	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
87	รศ.ดร.วิรัช วรรณรัตน์	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
88	รศ.ดร.ชุติมา วัฒนาศิริ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
89	ผศ.ดร.ณัฐวุฒิ วิเศษ	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	สังกัด
90	ผศ.สมศักดิ์ ถิ่นขจี	มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
91	ดร.วฤต ศิลป์ศรีกุล	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
92	ดร.นเรศ สุยะโรจน์	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
93	ดร.สุรัชย์ สานติสุขรัตน์	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
94	ดร.ศุภากร ศิลากษ	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
95	ดร.ธรรมนุญ พ่อคำทอง	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
96	รศ.ดร.พิชารณณ์ ธนิตเบญจสิทธิ์	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
97	ดร.กัลยา แก้วมา	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
98	ดร.สุธีรา ศรีเบญจโชติ	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
99	ดร.พัชรภรณ์ ลิ้มปิอังคนันต์	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
100	ดร.ศิริพันธ์ จุริมาศ	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
101	ดร.สุกฤษฏี ลิ้มโพธิ์ทอง	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
102	ดร.จตุพร วงศ์มหาดเล็ก	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
103	ดร.ศิริพงษ์ มาณะศรี	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
104	ดร.ธีรภัทร ประสมสุข	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
105	รศ.ดร.นรินทร์ชัย พัฒนพงศา	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
106	ดร.ทรงสรรค์ อุดมศิลป์	มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่
107	ผศ.ดร.จักรพันธ์ พรนิมิตร	วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
108	ดร.กรวิก พรนิมิตร	วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
109	รศ.นภาพร ณ เชียงใหม่	วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
110	ผศ.สุวิทย์ นามบุญเรือง	วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
111	ดร.ฐิติมา พูลเพชร	วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
112	ดร.ดารณี เอื้อชนะจิต	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
113	ดร.ชลลดา เลิฟ	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
114	ดร.วีระพงษ์ กิตติวงศ์	มหาวิทยาลัยพะเยา
115	ดร.ดวงพร พุทธวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
116	ดร.เฉลิมชัย วิโรจน์วรรณ	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
117	ผศ. ดร.สมยศ อวเกียรติ	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
118	ดร.सानิต ศิริวิศิษฐ์กุล	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
119	รศ. ดร.เสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	สังกัด
120	รศ.ดร.สมศักดิ์ คงเที่ยง	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
121	ผศ.ดร.สุนันท์ ศลโกสุม	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
122	ดร.สุภาพร เข้มเฮง	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
123	ดร.เพชรราวลัย ธีระวัฒน์พงศ์	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
124	ดร.สิริกัญจน์ ธนวุฒิปิพนิต	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
125	ดร.อุทัยวรรณสายพัฒนา	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
126	ผศ.ดร.คำเพชร ภูริปริญญา	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
127	ดร.ณรงค์ พิมสาร	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
128	ดร.เบญจรัตน์ ราชฉวาง	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
129	ดร.ทรงยศ แก้วมงคล	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
130	รศ.ดร.พิศมัย จารุจิตติพันธ์	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
131	ดร.อนันต์ ธรรมชาลัย	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
132	ดร.วิยะดา วรรณท้วนิช	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
133	ดร.พิศนีย์ อำไพ	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
134	ดร.ตระกูล จิตวัฒนากร	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
135	ดร.วัชระ คำเขียว	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
136	ดร.พงษ์ศักดิ์ เพชรสถิต	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
137	ดร.ศรินทร์รัศม์ เสรีรัฐปัญญา	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
138	ดร. นกัสมน นันทมัจฉา	มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
139	ดร.นิทัศน์ บุญไพศาลสถิตย์	มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น
140	ดร.สุพัฒน์วรี ทิพย์เจริญ	มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น
141	ดร.พัชรีวรรณ กิจมี	มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น
142	รศ.มานุญชัย สุดีคา	มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น
143	ดร.วนิดา วาติเจริญ	สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
144	ผศ.ธนุตร์ เอี่ยมอร่าม	มหาวิทยาลัยหอการค้า
145	รศ.วราพร ศรีสุพรรณ	มหาวิทยาลัยมหิดล
146	รศ.ดร.รัชชานนท์ ศุภพงศ์พิเชฐ	มหาวิทยาลัยมหิดล
147	ดร.พนิดา มารุ่งเรือง	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
148	รศ.ดร.ทรงศรี สรณสถาพร	มหาวิทยาลัยมหิดล
149	ผศ.ดร.เศรษฐชัย ชัยสนิท	มหาวิทยาลัยศรีปทุม

เอกสารรวบรวมบทความ การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

เบญจมิตรวิชาการครั้งที่ 8 “การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างพอเพียงสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน”

30 พฤษภาคม 2561 มหาวิทยาลัยธนบุรี, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

กำหนดการนำเสนอแบบบรรยาย

ห้องนำเสนอย่อยระดับชาติ (สาขาศึกษาศาสตร์) อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ ห้อง I 304 ชั้น 3

คณะกรรมการประจำห้อง : ผศ.ดร.อรุณี สำเภาทอง

ผู้ช่วยคณะกรรมการ : อาจารย์จรัสศักดิ์ ส่งบุญแก้ว และอาจารย์จุติพร ชิงชาย

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
1	NLSH040	10.45 -11.00	ฉัตรทอง นกเชิดชู	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ
2	NLED045	11.15-11.30	เบญจรัตน์ ราชฉวาง	เปรียบเทียบความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาที่เรียนในหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์เทิร์นเทคเซต
3	NLED056	11.30-11.45	เสกสรรค์ มานวิโรจน์	คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตสาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ตามความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ในจังหวัดนนทบุรี
4	NLED057	11.45-12.00	อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก	สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยของครูในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี
		12.00-12.30	พักเที่ยง	
5	NLED061	12.30-12.45	พิมพ์วัลย์ ศรีบุญ	การดำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย
6	NLED120	12.45-13.00	วรรณภา ราชเทวินทร์ ดร.สุภาพร ธรรมศิริ	ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย
7	NLED159	13.00-13.15	Zhu Chunping ดร.สุพร เข้มเฮง	รูปแบบการบริหารจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน
8	NLED160	13.15.13.30	อรรณวัฒน์ ตูยาสัย พัชรวิพรรณ กิจมี	การวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน : ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา กระบวนการจัดการแหล่งเรียนรู้
9	NLED182	13.30-13.45	ลำดวน แก้วอินไชย จารุณี ปัญควณิช	การศึกษาแนวทางและรูปแบบการส่งเสริมสำหรับครูและผู้บริหารโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน-การเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
10	NLED184	13.45-14.00	อาฟีฟี ลาเต๊ะ	การเสริมสร้างทักษะการวิจัยในรายวิชาสถิติด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
11	NLED197	14.15-14.30	อัศวิน เสนีชัย	การประยุกต์ใช้สถิตินอนพาราเมตริกในงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ
12	NLSH199	14.30-14.45	ปิยาภา พรหมทอง ดวงดาว โยชิตะ ฐิติมา พรหมทอง	คุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการ
13	NLED200	14.45-15.00	นภาพรณ ทงลือ ดร.ฐิติมา ธีรदानนท์	ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร
14	NLSH264	15.00-15.15	อังค์วรารักษ์ข์ ชำนาค	คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง
15	NLED297	15.15-15.30	สุนิพันธ์ ศรีสุพจนานนท์ วรารณณ์ ตั้งคลัง	การพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ ชุด ส่วนประสมทางการตลาด สำหรับนักศึกษา ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ
16	NLED348	15.30-15.45	อุไรรัตน์ แยมชุตินันท์ ณัฐยา วงษาชัย	ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ
17	NLED326	15.45-16.00	นภวรรณ แยมชุตินันท์ ศรีสุทธิ์ กานต์นรี คงจันทร์	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษา
18	NLED345	16.00-16.15	วิชณู แพทย์คดี วิสาข์ สุขอิมเจริญ	การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติเพื่อพัฒนาเทคนิคการประกอบอาหารสมุนไพร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ
19	NLED477	16.15-16.30	วลัยพร เตชะสรพัศ มานุญณ์ สุตีคา สงกรานต์ พรหมวงศ์	การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

.....
ห้องนำเสนอย่อยระดับชาติ (สาขาศึกษาศาสตร์) อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ ห้อง I 308 ชั้น 3

คณะกรรมการประจำห้อง : ดร.ปฐมพร อินทรางกูร ณ อยู่ธยา

ผู้ช่วยคณะกรรมการ : อาจารย์ศศิธร เปอร์เขียว และอาจารย์ธนภัทร ทองศาสตร์

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
1	NLED324	10.45 -11.00	พรธณี บุญประกอบ ธนิดา จิตรลดาพงศ์ ธนวรรณ ยั่งยืน	ผลการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมและ สถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสกลวิทยา จังหวัด นครปฐม
2	NLED327	11.15-11.30	วิชญ์ แพทย์คดี กัลยกร แสงอรุณ นภุภัท ศรีสุภา	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจใน การเรียน วิชา คณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ โดยการใช้เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิต คณิตเกินร้อย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ โรงเรียนอรรณาลัย จังหวัดสมุทรสาคร
3	NLED328	11.30-11.45	มาริษา เทศปลื้ม จักรวี กองวิเชียร ทรงกต มณีคำ	ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตัน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สุดยอดนักแบดมินตัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมพระ เกียรติพระศรีนครินทร์ฯ สมุทรสาคร
4	NLED329	11.45-12.00	นิษฐ์สินี กู้ประเสริฐ ณัฐชา นาคใหญ่ สุรเชษฐ ภูเพ็ชร	ผลการเรียนรู้การวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและ สถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ (มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ) อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม
		12.00-12.30	พักเที่ยง	
5	NLED330	12.30-12.45	วิชญ์ แพทย์คดี ปานชนก พลับจิ้น สิทธิกร เพ็ชรรัตน์	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนสุพรรณ วิทยา
6	NLED331	12.45-13.00	มนัส บุญประกอบ สรารุช ดิ่งคล้าย	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมและ สถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ สำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี
7	NLED332	13.00-13.15	ไพรัช จุ่นเกตุ วัชรินทร์ สดชื่น จิรพงศ์ ธาราเคหะกุล	ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและ สถานการณ์จำลองวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ที่มีผลต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยาศาสตร์

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
8	NLED333	13.15-13.30	นภวรรณ แยมชุตติ เกตุดาว สุทธิวรรณ	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองการเสริมทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวีรสุนทร กรุงเทพมหานคร
9	NLED334	13.30-13.45	มังกร ทิริรักษ์ สุดารัตน์เครือเสนา กรรณิกา แซ่เล่า	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวีรสุนทร กรุงเทพมหานคร
10	NLED335	13.45-14.00	อุไรรัตน์ แยมชุตติ รุ่งราตรี อึ้งเจริญ ธีรวิภา ขอบปารัง	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลอง “ ว่างไหมถามใจดู ” ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาอาหารว่าง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม
11	NLED336	14.00-14.15	ชธิมาไวร์ บุญมา ศักดิ์ดา ทนเฮือง พรพรรณ อุปนนท์	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่า 1-10 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโรงเรียนนานาชาติมูลนิธิศรัทธา จังหวัดชลบุรี
12	NLED337	14.15-14.30	มาริษา เทศปลื้ม สรัญพร ลีละประสพโชค ปณณสิทธิ์ วงศ์นิรามย์กุล	ผลของการใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป ที่มีต่อระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี
13	NLED338	14.30-14.45	ไพโรจน์ แจ่มศรี วิชญาพร แก้วเลขาขวัญ จิตรลดา บุญธรรม	ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง “ที่นี่ประเทศไทย” ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา
14	NLED339	14.45-15.00	วิรุษา แซ่ฉิน ปิยวรรณ เตชะศิริกุล มารุตร์ ฮวบจันทร์	ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหารของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม
15	NLED340	15.00-15.15	กมลภพ แก้วศรี รุ่งนภาภรณ์ เลื่อนเพชร อรทัย พาโนมัย	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า เพื่อพัฒนาการเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี
16	NLED341	15.15-15.30	นภวรรณ แยมชุตติ อภิยุทธ บุญปก ชัยรัตน์ ประเสริฐ	การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้งานบริการระบบปรับอากาศรถยนต์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค)

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
17	NLED342	15.30-15.45	มาริษา เทศปลื้ม ระพีพัฒน์ ศรีทะ สุทัศน์ ลีเจริญ	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายที่ ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียน การสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลาย เครียดกับการสอนปกติ
18	NLED343	15.45-16.00	ปฐมพร อินทรางกูร ณ อยุธยา รังชัย จำนกุล ดลชนก เล็กสถิน	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยใน การปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู กรุงเทพมหานคร
19	NLED344	16.00-16.15	เดือนจิตต์ จิตต์อารี สง่า ทองสุระวิโรจน์ พลอยพัชร ศรีบุญเรือง นิชกานต์ แยมชูติ	การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษ และความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงาน ช่างเทคนิคของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง
20	NLED346	16.15-16.30	ปฐมพร อินทรางกูร ณ อยุธยา หทัยทิพย์ โนนยะโส ปรีณภา ลีตี	การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พฤติกรรมนักท่องเที่ยวสำหรับ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของ วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

.....
 ห้องนำเสนอย่อยระดับชาติ (สาขาศึกษาศาสตร์) อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้และวิเทศสัมพันธ์ ห้อง I 406 ชั้น 4

คณะกรรมการประจำห้อง : อาจารย์ดร.มาริษา เทศปลื้ม

ผู้ช่วยคณะกรรมการ : อาจารย์วัฒนา เสรีคุณาคุณ และ อาจารย์ไพรัช จุ่นเกต

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
1	NLED350	10.45 -11.00	กมลภพ แก้วศรี รสริน พันธ์แดง ชัยรัตน์ รัตนชื่นอาภา	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน คาซุท ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยี หมู่บ้านครู
2	NLED355	11.15-11.30	พิมพ์นารา อัจจง บุญญฤทธิ์ เกิดมณี ชัชพงษ์ อำนวยกุล	การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับ นักศึกษา สาขา การบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยี ศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ
3	NLED383	11.30-11.45	กัญญารัตน์ วงศ์สาลี	การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษา ในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัด นนทบุรีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา)
4	NLSH432	11.45-12.00	พรณรงค์ สิงห์สำราญ ธนไชย แพทย์หลักฟ้า	พฤติกรรมกรอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษา ประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัย นอร์ทกรุงเทพ
		12.00-12.30	พักเที่ยง	
5	NLED384	12.30-12.45	พรเทพ กลิ่นด่านกลาง	การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัด นนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3
6	NLSH400	12.45-13.00	ณัฐธิดา กานต์ เตียเจริญ ผศ ดร สมยศ อวเกียรติ	ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางทางการเงิน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขต กรุงเทพมหานคร
7	NLED435	13.00-13.15	นภารัตน์ เปรมปรีชากุล ระบิล กลิ่นแก้ว	ความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการจัดการเรียนการ สอนภาษาอังกฤษของนักเรียนปทุมวัย
8	NLED349	13.15.13.30	ธัญญาพัทธ์ ศักดิ์บุญญารักษ์ พนาวรรณ พวงระย้า นภัสวรรณ ช่างชัย	ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์ จำลองภาษีมียะเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย การเรียนรู้ ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ
9	NLED446	13.30-13.45	ณัจฉนันท์ จันทร์ทองสุข	การบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาด ใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0
10	NLED447	13.45-14.00	นางสาวสุทธิษา ชันฉวีทยา	บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการ

ลำดับ	รหัสบทความ	เวลา	ชื่อผู้บรรยาย	หัวข้อเรื่อง
			รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณ	เรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน มัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3
11	NLED452	14.00-14.15	เสาวภา เมืองแก่น บัญชา เกิดมณี อิทธิกร คำไล่ พรพิรุณ วงศ์สมุด	แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่ เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย
12	NLED457	14.15-14.30	ไพโรจน์ แจ่มศรี เฉลียว พันธุ์สีดา พรรณณี บุญประกอบ	แนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับ นักศึกษาทุนนักกีฬาของอาจารย์มหาวิทยาลัยธนบุรี
13	NLSH316	14.30-14.45	กมลเสศ ฤทธิ์เดชา	การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนา ความมั่นใจในตนเอง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation Situation)
14	NLED323	14.45-15.00	พรรณณี บุญประกอบ นภัค จิวประเสริฐ ยศวีร์ ล่องทอง	ผลการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาและ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม และสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า
15	NLED438	15.00-15.15	วิษณุ แพทย์คดี ไพรัช จุ่นเกตุ หัตทยา แยมชุตติ มาริษา เทศปลื้ม	การศึกษาสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการ สอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของ มหาวิทยาลัยธนบุรี
16	NLED393	15.15-15.30	อังก์วารักษ์ข์ ขำนาค	คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและ การท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขต ภาคเหนือตอนล่าง
17	NLED459	15.30-15.45	บังอร โกศลปริญญานันท์ พรรณณี ศรีวานิชย์พุดมิ	ปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

สารบัญ

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้วิจัย	หน้า
1	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ	ฉัตรทอง นกเชิดชู	27
2	เปรียบเทียบความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาที่เรียนในหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ	เบญจรัตน์ ราชฉวาง	34
3	คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตสาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ตามความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลในจังหวัดนนทบุรี	เสกสรรค์ มานวิโรจน์	41
4	สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยของครูในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี	อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก	52
5	การร่ำารรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย	พิมพ์วัลลุช ศรีบุญ	64
6	ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย	วรรณภา ราชเทวินทร์ ดร.สุภาพร ธรรมศิริ	72
7	รูปแบบการบริหารจัดการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน	Zhu Chunping ดร.สุวพร เข้มเฮง	83
8	การวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน : ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา กระบวนการจัดการแหล่งเรียนรู้	อรรณวรัตน์ ดุยาสัย พัชรีวรรณ กิจมี	92
9	การศึกษาแนวทางและรูปแบบการส่งเสริมสำหรับครูและผู้บริหารโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน-การเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์	ลำดวน แก้วอินไชย จารุณี ปัญควณิช	103
10	การเสริมสร้างทักษะการวิจัยในรายวิชาสถิติด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	อาฟีฟี ลาเต๊ะ	110

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้วิจัย	หน้า
11	การประยุกต์ใช้สถิตินอนพาราเมตริกในงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ	อัศวิน เสนีชัย	116
12	คุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการ	ปิยาภา พรหมทอง ดวงดาว โยชิตะ ฐิติมา พรหมทอง	125
13	ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร	นภาพรณ ทงลือ ดร.ฐิติมา อีรตานนท์	131
14	คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง	อังค์วรารักษ์ ขำนาค	145
15	การพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ ชุด ส่วนประสมทางการตลาด สำหรับนักศึกษา ศูนย์การศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนบริหารธุรกิจ	สุนิพันธ์ ศรีสุพจนานนท์ วรารณ ตั้งคลัง	152
16	ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ	อุไรรัตน์ แยมชุตติ ณัฐยา วงษาชัย	160
17	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษา	นภวรรณ แยมชุตติ นลินี ศรีสุทธิ กานต์นรี คงจันทร์	166
18	การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรรสชาติ เพื่อพัฒนาเทคนิคการประกอบอาหารสมุนไพรรสชาติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ	วิษณุ แพทย์คดี วิสาข์ สุขอิมเจริญ	173
19	ผลการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสกลวิทยา จังหวัดนครปฐม	พรรณี บุญประกอบ ธนิตา จิตรลดาทวงศ์ ธนวรรณ ยั่งยืน	178
20	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียน วิชา คณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ โดยการใช้เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอรรณาลัย จังหวัดสมุทรสาคร	วิษณุ แพทย์คดี กัลยกร แสงอรุณ นงุภัท ศรีสุภา	186

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้วิจัย	หน้า
21	ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบบมินตันโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สุดยอดนักแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ฯ สมุทรสาคร	มาริษา เทศปลั่ง จักรวี กองวิเชียร ทรงกต มณีคำ	194
22	ผลการเรียนรู้การวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ (มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ) อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม	นิษฐ์สินี กู้ประเสริฐ ณัฐชา นาคใหญ่ สุรเชษฐ ภูเพ็ชร์	202
23	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดนตรีสากลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนสุบรรณวิทยา	วิษณุ แพทย์คดี ปานชนก พลับจิ้น สิทธิกร เพ็ชรรัตน์	209
24	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี	มนัส บุญประกอบ สรารุช ติงคล้าย	214
25	ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกาวนาภิรมย์พิทยา	ไพรัช จุ่นเกตุ วัชรินทร์ สดชื่น จิรพงศ์ ธาราเคหะกุล	220
26	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง การเสริมทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวีรสุนทร กรุงเทพมหานคร	นภวรรณ แยมชุตติ เกตุดาว สุทธิวรรณ	226
27	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวีรสุนทร กรุงเทพมหานคร	มังกร หริรักษ์ สุดาร์ตน์เครือเสนา กรรณิกา แซ่เล่า	232
28	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลอง “ว่างไหมถามใจดู” ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาอาหารว่าง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม	อุไรรัตน์ แยมชุตติ รุ่งราตรี อึ้งเจริญ ธีรวุฒิ ขอบปารัง	238

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้วิจัย	หน้า
29	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่า 1-10 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโรงเรียนนานาชาติมูลตรีภักดี จังหวัดชลบุรี	ซิธิมาโวว์ บุญมา ศักดา ทนเฮียง พรพรรณ อุปนนท์	245
30	ผลของการใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป ที่มีต่อระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี	มาริษา เทศปลื้ม สรัญพร ลีละประสพโชค ปณิตะสิทธิ์ วงศ์นิรามัยกุล	252
31	ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง “ที่นี่ประเทศไทย” ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา	ไพโรจน์ แจ่มศรี วิญาพร แก้วเลาขวัญ จิตรลดา บุญธรรม	259
32	ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหารของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม	วีรณัฐ แซ่ฉิน ปิยวรรณ เตชะศิริบุญกุล มารุตร์ ฮวบจันทร์	267
33	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า เพื่อพัฒนาการเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี	กมลภพ แก้วศรี รุ่งนภาภรณ์ เลื่อนเพชร อรทัย พาโนมัย	273
34	การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้งานบริการระบบปรับอากาศรถยนต์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค)	นภวรรณ แยมชุตติ อภิยุธ บุญปก ชัยรัตน์ ประเสริฐ	280
35	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเครือข่ายกับการสอนปกติ	มาริษา เทศปลื้ม ระพีพัฒน์ ศรีทะ สุทัศน์ ลีเจริญ	286

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้วิจัย	หน้า
36	การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู กรุงเทพมหานคร	ปฐมพร อินทรางกูร ณ อยุธยา ธงชัย จำนงกุล ดลชนก เล็กสถิน	294
37	การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิคของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง	เดือนจิตต์ จิตต์อารี สง่า ทองสุระวิโรจน์ พลอยพัชร ศรีบุญเรือง ณิกานต์ แยมชุตติ	300
38	การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลินเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พฤติกรรมนักท่องเที่ยวสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี	ปฐมพร อินทรางกูร ณ อยุธยา หทัยทิพย์ โนนยะโส ปรีณภา สีสี	308
39	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูท ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู	กมลภพ แก้วศรี รสริน พันธุ์แดง ชัยรัตน์ รัตนชื่นอาภา	314
40	การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้นสำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ	พิมพ์นารา อาจคง บุญญฤทธิ์ เกิดมณี ชัชพงษ์ อำนวยกุล	320
41	การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดนนทบุรีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา)	กัญญารัตน์ วงศ์สาลี	328
42	พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ	พรณรงค์ สิงห์สำราญ ธนไชย แพทย์หลักฟ้า	335
43	การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3	พรเทพ กลิ่นด่านกลาง	345
44	ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร	ณัฐธิดา ติเยจเรญ ผศ ดร สมยศ อวเกียรติ	355

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อผู้วิจัย	หน้า
45	ความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนปฐมวัย	นภารัตน์ เปรมปรีชากุล ระบิล กลิ่นแก้ว	363
46	ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ	ธัญญาพัทธ์ ศักดิ์บุญญารักษ์ พนาวรรณ พวงระย้า นภัสวรรณ ช่างชัย	372
47	การบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0	ณัจฉนันท์ จันทร์ทองสุข	380
48	บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3	นางสาวสุทธิษา ชันธวิทยา รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณ	389
49	แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย	เสาวภา เมืองแก่น บัญชา เกิดมณี อิทธิกร คำไล่ พรพิรุณ วงศ์สมุด	398
50	แนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับ นักศึกษาทุน นักกีฬาของอาจารย์มหาวิทยาลัยธนบุรี	ไพโรจน์ แจ่มศรี เฉลียว พันธุ์สีดา พรรณี บุญประกอบ	409
51	การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรีโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation Situation)	กมลเลิศ ฤทธิ์เดชา	416
52	ผลการศึกษาศามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า	พรรณี บุญประกอบ นภัก จิวประเสริฐ ยศวีร์ ล่องทอง	422
53	การศึกษาสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี	วิษณุ แพทย์คดี ไพรัช จุ่นเกตุ หัตยา แยมชุตติ มาริษา เทศปลัม	428
54	การพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน	วลัยพร เตชะสรพัต มานูนณย์ สุตีคา สงกรานต์ พรหมวงศ์	437

55	คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรม และการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรม ในเขตภาคเหนือตอนล่าง	อังค์วรวิษัฒ์ ขำนาค	447
56	ปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต	บังอร โกศลปริญญาพันธ์ พรรณี ศรีวานิชย์พุดิ	454

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา**การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ**

The Computer-Assisted Instruction to Develop Learning Achievement, Computer Usage in Business Course

ฉัตรทอง นกเชิดชู

คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, E-mail : chnokc@rpu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ ทางผู้วิจัยได้ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพทางการเรียนระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 81.00 และประสิทธิภาพทางการเรียนหลังการเรียน (E_2) เท่ากับ 83.00 แสดงว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ $81.00 / 83.00$ ซึ่งสรุปได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน $80/80$ หลังจากการทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 13.40 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.56 เมื่อนำค่าเฉลี่ยของคะแนนไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent ได้ว่า t มีค่าเท่ากับ 15.91 ส่วนค่า t จากการเปิดตาราง โดยที่ $df = 44$ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 / 1-tailed, $t = 1.591$ ดังนั้นค่า $t = 1.591$ สามารถสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียน

นอกจากนี้ยังมีการประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ พบว่า ระดับความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในหัวข้อเนื้อหาความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ รองลงมาคือ ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง และความชัดเจนของคำสั่งแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนอยู่ในระดับมากตามลำดับ

คำสำคัญ : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน , ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน , วิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ

Abstracts

Research to create and find effectiveness of computer-assisted instruction in the course of computer application for *business*, the findings could be found that efficiency in learning during class (E_1) was equal to 81.00 and efficiency in learning after class (E_2) was equal to 83.00 It represented that the computer-assisted instruction developed by the researcher was effective at $81.00 / 83.00$ It could be concluded that the computer-assisted instruction developed was higher effective than the standard criteria at $80/80$. After the trail of computer-assisted instruction in computer application for *business*, the mean score before learning was 13.40 and the mean score after learning was 16.56. While the mean score was brought to find out difference by using t-test dependent, the value of t was equal to 15.91. And the value of t from opening the table with $df = 44$ at the statistical significance level of $0.05 / 1$ -tailed, the value of $t = 1.591$. It can be summerized that the mean score from the pre-test had a statistical

.....
significance level of 0.05. Fro conclusion, computer-assisted instruction could increase the average score from the post-test to be higher than the average score from the pre-test.

In addition, there was an evaluation of students' satisfaction towards computer-assisted instruction in computer application for *business*. The results indicated that the satisfaction level of students towards computer-assisted instruction in the topic of the completeness of purpose, followed by the interest in continuity and clarity of the exercise instructions at the end of the lesson were in a high level, respectively.

Keywords : Computer-assisted instruction, the effectiveness of computer-assisted instruction, the Course of Computer Usage in Business

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีความเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้มีผลกระทบต่อองค์กรทุกหน่วยงาน ตลอดจนมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น จึงมีผลทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไม่เว้นแต่ระบบการศึกษาของไทยก็มีความจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องเรียนในห้องเพียงอย่างเดียวเหมือนในอดีต ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดได้ตามความต้องการ เช่น ระบบการเรียนการสอนด้วย CAI และระบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังช่วยลดปัญหาการขาดแคลนบุคลากรอาจารย์ผู้สอนและยังเพิ่มโอกาสทางการศึกษาอีกด้วย สื่อการเรียนรู้จึงเป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการและลีลาการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาขึ้นเอง ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดสมรรถนะของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด [1] ซึ่งปัจจุบันทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ได้จัดให้มีการเรียนการสอนรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจในทุกภาคการศึกษา และที่ผ่านมามีพบว่าเกรดเฉลี่ยในรายวิชานี้ต่ำกว่า 2.00 ซึ่งพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เป็นนิสิตคณะบริหารธุรกิจ จำนวน 5 สาขา มีนิสิตบางคนไม่ค่อยสนใจรายวิชา อีกทั้งเรียนไม่ทันเพื่อน และปัญหาใหญ่คือ นิสิตบางคนท้อแท้จากการเรียนมานาน

ปัจจุบันบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเข้ามามีบทบาทเกี่ยวกับการเรียนการสอนมากขึ้น โดยการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียน การสอน โปรแกรมสำหรับการเรียนการสอนมักจะบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับที่ครูสอน แต่แทนที่ครูจะสอนเนื้อหาวิชาด้วยตนเอง ครูจะบรรจุเนื้อหาเหล่านั้นไว้ในโปรแกรมและนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นผู้ถ่ายทอด [2] ซึ่งบางครั้งอาจจะเป็นสื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสม อันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียงเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนหรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนในห้องเรียนมากที่สุด [3] โดยประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบบทเรียนที่นำเสนอเนื้อหา ซึ่งการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนแบ่งได้ 2 กลุ่มคือ คอมพิวเตอร์ช่วยจัดการสอน ซึ่งเป็นการ

.....
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นการนำเสนอเนื้อหาให้กับผู้เรียนคือการทบทวนบทเรียนตามที่ยู่ออกแบบกำหนดไว้ [4]

ส่วนขั้นตอนการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน [5] ได้กล่าวถึงขั้นตอนไว้ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการเตรียม , ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน, ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการเขียนผังงาน, ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด, ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการสร้าง/เขียนโปรแกรม, ขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการผลิตเอกสารประกอบบทเรียน และขั้นตอนที่ 7 ขั้นตอนสุดท้ายการประเมินผลและแก้ไขบทเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง “การใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล” ในรายวิชา 100-006 การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ
2. ทดสอบประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง “การใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล” ในรายวิชา 100-006 การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ

วิธีการวิจัย

ทางผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. ออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทางผู้วิจัยได้มีการกำหนดและออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ และเขียนแบบร่าง (Story Board) โดยเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาสร้างแบบร่างของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งมีการจัดลำดับเนื้อหาที่วิเคราะห์โดยคำนึงถึงการจัดกิจกรรมในขณะที่เรียนเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน นำบทเรียนที่ได้นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของบทเรียนที่ออกแบบไว้ หลังจากนั้นนำแบบร่างที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิมาสร้างเป็นบทเรียนโดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate 5 แล้วนำบทเรียนที่ได้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม และเมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนำมาทดลองกับนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ

2. ออกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทางผู้วิจัยได้ศึกษาแผนการสอนในรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ ตามหลักสูตรคณะบริหารธุรกิจ ได้ทำการศึกษาจุดประสงค์ของเนื้อหาบทเรียน โดยแบ่งหัวข้อตามความสำคัญของเนื้อหา และสร้างตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และนำผลจากตารางวิเคราะห์และนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบและพิจารณา แล้วนำมาสร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมเนื้อหารายวิชา และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ หลังจากนั้นนำแบบทดสอบที่ได้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ซึ่งจะประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) นำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้คำนวณหาประสิทธิภาพของบทเรียน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง “การใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล” ในรายวิชา 100-006 การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ และได้้นำเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัยไปดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อพัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพทำการพัฒนาและออกแบบดังต่อไปนี้



รูปที่ 1 ส่วนการเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 2 ส่วนการเข้าสู่แบบทดสอบก่อนและหลัง



รูปที่ 3 ส่วนเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน



รูปที่ 4 ตัวอย่างเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน



รูปที่ 5 ตัวอย่างแบบทดสอบก่อนเรียน



รูปที่ 6 ตัวอย่างแบบทดสอบหลังเรียน

.....
 ดังนั้นทางผู้วิจัยได้นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ไปทดลองใช้กับนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ธุรกิจในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 45 คน ซึ่งมีผลการวิจัยดังนี้

1. ประสิทธิภาพทางการเรียนระหว่าง (E_1) เท่ากับ 81.00 และประสิทธิภาพทางการเรียนหลังการเรียน (E_2) เท่ากับ 83.00 แสดงว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00 / 83.00

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 13.40 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.56 เมื่อนำค่าเฉลี่ยของคะแนนไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent ได้ว่า t มีค่าเท่ากับ 15.91 ส่วนค่า t จากการเปิดตาราง โดยที่ $df = n-1 = 44$ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 / 1-tailed, $t = 1.591$ สามารถสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบก่อนเรียน

นอกจากนี้ยังพบว่า ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ พบว่า ระดับความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในหัวข้อเนื้อหาการจัดเรียงลำดับเนื้อหา $\bar{x} = 4.03$ รองลงมาคือ แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน $\bar{x} = 3.97$ และเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง $\bar{x} = 3.87$ ตามลำดับ

การทดสอบสมมติฐาน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง “การใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล” ในรายวิชา 100-006 การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง “การใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล” ในรายวิชา 100-006 การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งผลการเปรียบเทียบเพื่อทดสอบสมมติฐาน พบว่า

1. ในการทำแบบสอบก่อนเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน กลุ่มตัวอย่างได้คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 13.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 1.48 สัมประสิทธิ์ความผันแปร ($C.V$) เท่ากับ 11.07 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 81.00 และในการทำแบบสอบหลังเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน กลุ่มตัวอย่างได้คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 16.56 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 1.12 สัมประสิทธิ์ความผันแปร ($C.V$) เท่ากับ 6.76 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 83.00 ซึ่งพบว่าประสิทธิภาพทางการเรียนก่อน (E_1) เท่ากับ 81.00 และประสิทธิภาพทางการเรียนหลังการเรียน (E_2) เท่ากับ 83.00 แสดงว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00 / 83.00

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 13.40 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.56 เมื่อนำค่าเฉลี่ยของคะแนนไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent ได้ว่า t มีค่าเท่ากับ 15.91 ส่วนค่า t จากการเปิดตาราง โดยที่ $df = 44$ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 / 1-tailed สามารถสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบก่อนเรียน

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ ทางผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00 / 83.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ซึ่งอาจเป็นเพราะมีการปรับปรุงในแต่ละขั้นตอน อีกทั้งได้ผู้เชี่ยวชาญได้ช่วยตรวจสอบเครื่องมือและประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทำให้เครื่องมือประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนและจดจำมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน และยังสามารถไปพัฒนาการเรียนด้วยตนเอง อีกทั้งยังเป็นการทบทวนบทเรียน

ได้มากขึ้น ผู้วิจัยพบว่าสอดคล้องตามแนวคิดของ [6] ที่ได้กล่าวว่า การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนครูผู้สอนต้องอาศัยหลักการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ ได้แก่ การรับรู้ (Perception) การจดจำ (Memory) การช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบ (Organize) การให้ผู้เรียนฝึกและทำซ้ำมาก ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะความชำนาญและสามารถจดจำได้ดี การมีส่วนร่วม (Participation) และการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ของผู้เรียนในการเรียน การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) การถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) และความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) และสำหรับขั้นตอนการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจเครื่องมือ และประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พร้อมทั้งได้ให้คำแนะนำในสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข ส่งผลให้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาให้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสมบูรณ์และเหมาะสมให้มากที่สุด และยังคงสอดคล้องกับงานวิจัยของ [7] ที่ได้มีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีศรีสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.11/82.78 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ [8] การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษาซีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.44/77.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ที่ตั้งไว้

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีข้อดีหรือข้อได้เปรียบหลายประการเมื่อเปรียบเทียบกับสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น ๆ ตามคำกล่าวของนักวิชาการต่างประเทศ [9] ที่กล่าวว่า บทเรียน CAI มีการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบทเรียนในขณะที่เรียนมากกว่าสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น ๆ สนับสนุนการเรียนรู้แบบรายบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเวลาใดก็ได้ตามต้องการช่วยลดต้นทุนในด้านการจัดการเรียนการสอนได้ มีแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจเรียนเพิ่มขึ้นให้ผลย้อนกลับแก่นักเรียนได้อย่างรวดเร็ว นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเองได้ทันที สะดวกและง่ายต่อการติดตามประเมินผลการเรียน โดยมีการออกแบบสร้างโปรแกรมให้สามารถเก็บข้อมูลคะแนนหรือผลการเรียนของนักเรียนแต่ละคนไว้ สามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อประเมินผลได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

สำหรับในการจัดทำวิจัยได้มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการกระตุ้นให้นิสิตสนใจในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่าการกระตุ้นในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบไหนที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ในอนาคตอาจจะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชาอื่นบ้าง ทั้งนี้เพื่อที่จะให้การเรียนรู้ของผู้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ผลดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ควรมีการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจในเรื่องหาวิชาอื่นบ้าง เช่น การใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด และการใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอย เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้นิสิตมีสิ่งกระตุ้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น
3. ควรมีการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เกี่ยวกับโปรแกรมไมโครซอฟต์ออฟฟิศในครั้งถัดไป อาจจะใช้เวอร์ชันสูงกว่า เช่น ไมโครซอฟต์ออฟฟิศ 2013 หรือ 365
4. ควรมีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสื่อมัลติมีเดียมาใช้ ทำให้นิสิตสามารถมีปฏิสัมพันธ์ในระหว่างการเรียนการสอนด้วย อีกทั้งผู้เรียนสามารถตรวจผลการเรียนได้ด้วยตนเอง และทางผู้วิจัยได้มีการจัดการเนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับช่วงวัยของนิสิต ยิ่งหากเป็นระดับการศึกษาของนิสิตที่จบมา อาทิเช่น นิสิตที่เรียน ปวช. และนิสิตที่เรียน

.....
 มัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือ กศน. แล้วมาเรียนต่อ ปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี ซึ่งมีผลต่อการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเนื้อหา
 ในการเรียนการสอนต่างกัน และระดับความรู้ความเข้าใจที่ต่างกัน และอายุที่ต่างกันของนิสิตที่ผลต่อการจัดการเรียนการสอน

บรรณานุกรม

- [1] กรมการศึกษานอกโรงเรียน. (2541). หลักการพื้นฐานการศึกษานอกโรงเรียน พ.ศ.2541. กรุงเทพฯ : มิตรภาพการพิมพ์.
- [2] ผดุง อารยะวิญญู. (2527). ไมโครคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น
- [3] ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2541). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโสตทัศนศึกษา
 คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] อัจฉริย ธนะมัย. (2540). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เอกสารประกอบการเรียนการสอน
 วิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. ภาควิชาเทคโนโลยีศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
 (อัดสำเนา)
- [6] พรเทพ เมืองแมน. (2544). การออกแบบและพัฒนา CAI Multimedia ด้วย Authorware. บริษัท เอช. เอ็น. กรุ๊ป จำกัด,
 กรุงเทพมหานคร.
- [7] ภคณัฏฐ์ บุญถนอม. (2553). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง
 เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ภาควิชาเทคโนโลยีศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [8] ยอดชาย ชุนสังวาลย์. (2553). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษาซีสำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 4.
 วิทยานิพนธ์ภาควิชาเทคโนโลยีศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [9] Hannifin, M. J., & Peck, K. L. (1998). *The design, development, and evaluation, of instructional software*. NY, NY : Macmillan.

เปรียบเทียบความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน
ของนักศึกษาที่เรียนในหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

COMPARE STUDENTS' EXPECTATION AND PERCEPTION TOWARDS INSTRUCTIONAL SYSTEM OF
GRADUATE DIPLOMA PROGRAM IN TEACHING PROFESSION AT NORTH BANGKOK UNIVERSITY

เบญจรัตน์ ราชฉวาง

คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, benjarat.ra@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู จำแนกตามเพศ อายุ และสถานภาพสมรสของนักศึกษา ในการจัดการเรียนการสอน 6 ด้าน คือ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2558 หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Independent samples) และ F-test (one-way analysis of variance)

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ยกเว้นด้านเทคนิควิธีการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด เพศ อายุ และสถานภาพ มีระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอนทุกด้าน ไม่แตกต่างกัน เพศชายกับเพศหญิงมีระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านครูผู้สอน และด้านผู้เรียน ทั้งนี้ ด้านหลักสูตร ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่แตกต่างกัน อายุต่างกันมีระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน ไม่แตกต่างกัน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน และด้านการวัดและประเมินผล ทั้งนี้ ด้านปัจจัยเกื้อหนุน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สถานภาพต่างกัน มีระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนทุกด้าน ไม่ต่างกัน การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน จำแนกตามอายุ ด้านปัจจัยเกื้อหนุน นักศึกษาที่มีอายุ 42 ปีขึ้นไป มีความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ด้านปัจจัยเกื้อหนุนสูงกว่านักศึกษาที่มี อายุ 37-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ความคาดหวัง ความเป็นจริง การจัดการเรียนการสอน

Abstract

This research aims to study the students' expectation and perception towards instruction system of Graduate Diploma Program in Teaching Profession at North Bangkok University. Compare expectation and perception towards instruction system of Graduate Diploma Program in Teaching Profession classifieds sex age status in 6 major aspects including curriculum, instructor, pedagogy, student, instruction system and support factors. A sample was selected from 90 Graduate Diploma Program in Teaching Profession

students who studied since 2015. The research instruments were used five-rating scale questionnaire. Using techniques of descriptive statistic, the researcher analyzed the data obtained in terms of percentage, mean, standard variation and the hypothesis testing by using t-test (Independent samples) and F-test (one-way Analysis of Variance)

The research findings were as follows: The students in Graduate Diploma Program at North Bangkok University have the expectation and perception towards instruction system at the high level. For considering in each aspect, pedagogy was at the highest level. Male with Female age and status expectation towards instruction system were not different. Gender Perception towards instruction system at the statistically significant difference level of .05 include instructor and student to curriculum, pedagogy, instruction system and support factors were not different. Different in age perception towards instruction system include curriculum, instructor, Pedagogy, student, instruction system to support factors at the statistically significant difference level of .05. Different in status perception towards instruction system were not different. Comparing difference in pair perception towards instruction system classifieds by age include supporting factors students 'age 42 year old perception was higher students 'age 37-41 year old at the statistically significant difference level of .05.

Keywords : Expectation Instruction System

ความเป็นมา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 กำหนดว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ (1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (2) ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559) เรื่อง ความเสี่ยงต่อการพัฒนาประเทศ กระแสการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญทั้งภายนอกและภายในประเทศที่ปรับเปลี่ยนเร็วและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เป็นทั้งโอกาสและความเสี่ยงต่อการพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะข้อผูกพันที่จะเป็นประชาคมอาเซียนในปี 2558 จึงจำเป็นต้องนำภูมิคุ้มกันที่มีอยู่พร้อมทั้งเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในประเทศให้เข้มแข็งขึ้นมาใช้ในการเตรียมความพร้อมให้แก่คน สังคม และระบบเศรษฐกิจของประเทศให้สามารถปรับตัวรองรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าต่อไปเพื่อประโยชน์สุขที่ยั่งยืนของสังคมไทย (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.2554:16)

การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีพันธกิจหลักที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยในฐานะที่เป็นขุมปัญญาของสังคมที่เป็นพันธกิจที่ยอมรับในระดับสากลมี 4 ประการ คือ (1) การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพื่อพัฒนากำลังคนในระดับสูงให้กับ สังคม ประเทศชาติ (2) การวิจัย เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้สู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ (3) การบริการทางวิชาการแก่สังคม เพื่อสร้างสรรค์จรรโลงให้สังคมเจริญก้าวหน้าและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม โดยใช้วิชาการขั้นสูงเป็นพื้นฐาน และ (4) การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์แห่งชาติไทย ในการจัดการเรียนการสอนใน

ระดับอุดมศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น อาจารย์ผู้สอน จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของการจัดการศึกษา หรือการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากการจัดการเรียนการสอนในระดับอื่น โดยประเด็นสำคัญที่อาจารย์ผู้สอนต้องเข้าใจเป็นเบื้องต้น ได้แก่ จุดมุ่งหมายของการอุดมศึกษา ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา และหลักสูตรระดับอุดมศึกษา เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงเข้าไปสู่การจัดการเรียนการสอนในระดับนี้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544:1)

มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มีความตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการศึกษา จึงได้มีการเปิดหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู ซึ่งได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการคุรุสภาพิจารณาให้การรับรองหลักสูตรประกาศนียบัตรทางการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2558 โดยสามารถรับจำนวนนักศึกษาได้ 120 คน จากการเปิดการเรียนการสอนมาแล้วเป็นเวลา 3 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557-2559 ทำให้ทราบความต้องการของนักศึกษาที่มีความประสงค์จะเรียนต่อในหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูเป็นจำนวนมาก ทั้งในกรุงเทพฯ ปริมณฑล และต่างจังหวัด ทำให้มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จึงมีความมุ่งมั่นในการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการ ความคาดหวังของนักศึกษาที่สนใจมาเรียน (มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ. 2558:3)

จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ทั้งในด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุนที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร และสามารถออกไปทำงานในหน้าที่ของครูที่ดี หรือเป็นครูมืออาชีพได้ตามความคาดหวังหรือความต้องการของสถานศึกษาตามหน่วยงานต้นสังกัด ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการทำวิจัยจะทำให้ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ผู้สอนรายวิชาชีพครู และผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการจัดการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ นำผลการศึกษาที่ได้ไปสู่การพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนต้องการ อย่างแท้จริง อันจะเกิดภาพลักษณ์ที่ดี สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ และสอดคล้องกับความต้องการของสังคมในการพัฒนาครูสู่ความเป็นมืออาชีพในการจัดการศึกษาต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจ และการวิจัยเชิงคุณภาพพรรณนา (Descriptive Study) โดยมุ่งศึกษาความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาที่กำลังเรียนชั้นปีสุดท้าย ปีการศึกษา 2558 หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 114 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่กำลังเรียนชั้นปีสุดท้าย ปีการศึกษา 2558 หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครซีและมอร์แกน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 90 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของข้อมูลที่เป็นปลายเปิด ได้แก่ ข้อมูล ความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา ทั้ง 6 ด้าน ได้ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ส่วนข้อมูลที่เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และเป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ได้ใช้การวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติเชิงพรรณนา ซึ่งได้แก่ การหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ส่วนการทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ t-test

.....
 (Independent samples) และ F-test (one way analysis of variance) และทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีการ
 เปรียบเทียบพหุคูณ โดยวิธีของ scheffe'

ผลการวิจัย

ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 67.78 มีช่วงอายุ 27-31 ปี คิดเป็น
 ร้อยละ 52.20 และมีสถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 72.20

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวม ระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตร
 บัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยธนบุรี กรุงเทพมหานคร อยู่ในระดั้มาก
 ($\bar{X} = 4.41, SD = 0.58$) และ เมื่อพิจารณารายด้านระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับ
 ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านเทคนิควิธีการสอน อยู่ในระดั้มาก ($\bar{X} =$
 $4.47, SD = 0.54$) รองลงมาด้านหลักสูตร และด้านผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน อยู่ในระดั้มาก ($\bar{X} = 4.44, SD = 0.55$) และ
 ($\bar{X} = 4.44, SD = 0.56$) และค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ด้านปัจจัยเกื้อหนุน อยู่ในระดั้มาก ($\bar{X} = 4.31, SD = 0.54$)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตร
 บัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยธนบุรี กรุงเทพมหานคร อยู่ในระดั้มาก
 ($\bar{X} = 4.38, SD = 0.55$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านเทคนิควิธีการสอน อยู่ในระดั้มาก
 ที่สุด ($\bar{X} = 4.51, SD = 0.57$) รองลงมาด้านผู้เรียน อยู่ในระดั้มาก ($\bar{X} = 4.47, SD = 0.53$) และค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ด้าน
 ปัจจัยเกื้อหนุน อยู่ในระดั้มาก ($\bar{X} = 4.14, SD = 0.63$)

ผลการเปรียบเทียบระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขา
 วิชาวิชาชีพครู จำแนกตามเพศ พบว่า นักศึกษา หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู เพศชายกับเพศหญิง มี
 ระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู ทุกด้าน ได้แก่ ด้าน
 หลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่แตกต่างกัน

ผลการเปรียบเทียบระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับ ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขา
 วิชาวิชาชีพครู จำแนกตามอายุ พบว่า นักศึกษา หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู อายุต่างกัน มีระดับความ
 คาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู ทุกด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้าน
 ครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงไม่มี
 การเปรียบเทียบรายคู่

ผลการเปรียบเทียบระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขา
 วิชาวิชาชีพครู จำแนกตามสถานภาพ พบว่า นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู สถานภาพสมรส
 ต่างกัน มีระดับความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู ทุกด้าน ไม่
 แตกต่างกัน

ผลการเปรียบเทียบระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขา
 วิชาวิชาชีพครู จำแนกตามเพศ พบว่า นักศึกษา หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู เพศชายกับเพศหญิงมี
 ระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู แตกต่างกันอย่างมี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านครูผู้สอน และด้านผู้เรียน ทั้งนี้ ด้านหลักสูตร ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน
 ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่แตกต่างกัน

ผลการเปรียบเทียบระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขา
 วิชาวิชาชีพครู จำแนกตามอายุ พบว่า นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู อายุต่างกันมีระดับความ

.....
เป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ไม่แตกต่างกัน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน และด้านการวัดและประเมินผล ทั้งนี้ ด้านปัจจัยเกื้อหนุน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น ผู้วิจัยทำการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่ โดยใช้วิธีการของเชฟเฟ (Scheffe Method)

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่โดยใช้วิธีการของเชฟเฟ (Scheffe Method) ของความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตร ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู จำแนกตามอายุ ด้านปัจจัยเกื้อหนุน พบว่า นักศึกษาที่มีอายุ 42 ปีขึ้นไป มีความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ด้านปัจจัยเกื้อหนุนสูงกว่านักศึกษาที่มี อายุ 37-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับ ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู จำแนกตามสถานภาพนักศึกษา หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู สถานภาพสมรสต่างกัน มีระดับความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ทุกด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

1. นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้านเป็นตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ยกเว้นด้านเทคนิควิธีการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากนักศึกษามีความคาดหวังก่อนการเข้ามาศึกษาต่อในทุกด้านอยู่ในระดับมากและเมื่อเข้ามาเรียนในสภาพการณ์จริงในหลักสูตรยังคงอยู่ในระดับมากเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ หลักสูตรมีการบริหารงานทางด้านการจัดการเรียนการสอนทั้ง 6 ด้านมีคุณภาพได้มาตรฐานตามความต้องการของนักศึกษา มีบุคลากรที่มีคุณภาพในการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้ด้านเทคนิควิธีการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวาริ โสธรพิทักษ์กุล (2549:บทคัดย่อ) ได้วิจัยเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบสภาพที่เป็นจริงและความคาดหวังของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพการจัดการศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ในด้านหลักสูตร ด้านคุณลักษณะของอาจารย์ ด้านคุณลักษณะของนักศึกษา และด้านกระบวนการเรียนการสอน พบว่า สภาพที่เป็นจริงและความคาดหวังของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่มีต่อคุณภาพการจัดการศึกษา 4 ด้าน คือ ด้านหลักสูตร ด้านคุณลักษณะของอาจารย์ ด้านคุณลักษณะของนักศึกษา และด้านกระบวนการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของกุสุมา สีดาเหล่า (2555:43-51) ได้ศึกษาความคาดหวังและความเป็นจริงของนิสิตเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พบว่า นิสิตระดับบัณฑิตศึกษามีความคิดเห็นดีกับความคาดหวังและความเป็นจริงเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน โดยรวมและเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมาก

2. การเปรียบเทียบความคาดหวังและความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู จำแนกตามเพศ อายุ สถานภาพสมรสของนักศึกษา พบว่า

2.1 นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครูที่มีเพศต่างกัน อายุต่างกัน และสถานภาพสมรสต่างกัน มีความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ทุกด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่ต่างกันเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องจากเพศต่างกันและอายุต่างกันมีความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอนทุกด้านเหมือนกัน เนื่องจากนักศึกษาที่เข้ามาศึกษาต่อส่วนใหญ่มีอายุไม่แตกต่างกันมากนักทำให้มีความคาดหวังที่ไม่แตกต่างกันและต้องการคุณภาพด้านการจัดการศึกษาของหลักสูตรที่เหมือนกันสอดคล้องกับงานวิจัยของสุปราณี นาคแก้ว (2549:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดเห็นนักศึกษานิเทศศาสตร์เกี่ยวกับสภาพความคาดหวังที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ด้าน

.....

หลักสูตร ด้านศักยภาพของอาจารย์ผู้สอน ด้านความพร้อมของผู้เรียน และด้านความพร้อมของสถาบัน นักศึกษามีความคาดหวังในทุกๆ ด้านอยู่ในระดับมาก และเมื่อทำการศึกษาเปรียบเทียบความคิดเห็น พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน เมื่อจำแนกตามเพศ อายุ อาชีพ ตำแหน่ง และสาขาวิชาบริการที่แตกต่างกันมาก

2.2 นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพอครุ ที่มีเพศต่างกัน มีความเห็นว่าการสอนจริง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านครูผู้สอน และด้านผู้เรียน เป็นตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ ด้านหลักสูตร ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ อาจเนื่องจากเพศชายหรือเพศหญิงมีความแตกต่างกันในแง่ของความคิด ความสนใจ ความชอบ ทั้งในด้านครูผู้สอนและด้านตัวผู้เรียนเอง ส่วนด้านที่มีความเป็นจริงไม่ต่างกัน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน เป็นเรื่องของกระบวนการบริหารจัดการในหลักสูตรโดยหลักสูตรได้มีวิธีการบริหารจัดการที่ดีและเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งเป็นการบอกถึงคุณภาพในการจัดการศึกษา การจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภารัตน์ เมืองโสภะ(2544:บทคัดย่อ) ได้ทำการค้นคว้าอิสระเรื่องความคาดหวังของนักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อการจัดการศึกษา คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านภูมิภาณา มีความพึงพอใจต่อการจัดการศึกษา แตกต่างกัน สำหรับปัจจัยด้านเพศ อายุ ชั้นปีศึกษา หลักสูตร สาขาวิชา และเกรดเฉลี่ยสะสม มีความพึงพอใจต่อการจัดการศึกษาไม่แตกต่างกัน

2.3 นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพอครุ ที่อายุต่างกันมีความเห็นว่าการสอนจริง ไม่แตกต่างกัน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน และด้านการวัดและประเมินผล ทั้งนี้ ด้านปัจจัยเกื้อหนุน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะอายุต่างกันอาจมีความต้องการปัจจัยเกื้อหนุน ที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ อาจเนื่องจากนักศึกษามีอายุน้อยอาจมีความต้องการเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งแตกต่างกับนักศึกษาที่มีอายุ 32 ปีขึ้นไป ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี สอดคล้องกับงานวิจัยของกุสุมา สีดาเหล่า (2555:47) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความคาดหวังและความเป็นจริงของนิสิตเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม นิสิตระดับบัณฑิตศึกษาที่มีเพศ อายุ และคณะที่สังกัดแตกต่างกัน มีความคิดเห็นด้วยเกี่ยวกับความเป็นจริงเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 นักศึกษาหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพอครุ ที่มีสถานภาพสมรสต่างกัน มีความเห็นว่าการสอนจริง ทุกด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านเทคนิควิธีการสอน ด้านผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านปัจจัยเกื้อหนุน ไม่ต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อการเรียนเมื่อนักศึกษาตัดสินใจเข้าเรียน ไม่ว่าจะสถานภาพเป็นอย่างไรเมื่อมาเรียนแล้วทุกคนมีความคิดเห็นเป็นไปในแนวทางเดียวกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของกุสุมา สีดาเหล่า (2555:47) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความคาดหวังและความเป็นจริงของนิสิตเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พบว่า สถานภาพนิสิตแตกต่างกันมีความคิดเห็นด้วยเกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาวิจัย

1. ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้บริหารหลักสูตร และผู้ที่เกี่ยวข้องในหลักสูตร ต้องบริหารจัดการหลักสูตรให้มีคุณภาพ โดยเฉพาะในส่วนของปัจจัยเกื้อหนุนที่ผู้เรียนในหลักสูตรต้องการให้มีการพัฒนามากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อม บรรยากาศ สื่อวัสดุอุปกรณ์ อาคารสถานที่ และการติดต่อประสานงานหน่วยงานภายในของสถานศึกษา ต้องมีความสะดวกและรวดเร็วในการมาติดต่อ เพื่อให้การบริหารจัดการนั้นมีคุณภาพในทุกด้าน ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียนและจำนวนผู้เรียนที่เข้ามาศึกษาต่อ

2. การพัฒนาเทคนิควิธีการสอนของครูผู้สอนในหลักสูตร ควรได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึงและมีความต่อเนื่อง เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนให้กับผู้เรียนและผู้เรียนเกิดความสุข สนุกในการเรียนทุกครั้ง เพราะครูผู้สอนบางคนมีวิธีการสอนแบบเดิมๆ ขาดความน่าสนใจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรสร้างหรือพัฒนาเอกสารประกอบการสอนในแต่ละรายวิชาในหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ให้มีความน่าสนใจ เนื้อหามีความทันสมัย เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ MIAP ควบคู่กับวิธีการสอนแบบ Active Learning

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ ด้วยความร่วมมือจากนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพที่ได้รับความร่วมมือในการตอบแบบประเมินอย่างดียิ่ง รวมถึงผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือซึ่งผู้วิจัยต้องขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ และท้ายสุดนี้ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพที่ได้ให้ทุนสนับสนุนในการทำวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

กุสุมา สีดาเหล่า ,สมนึก ภัททิยธนี และนภัสวรรณ ธนาพงษ์อนันต์.(2555).ความคาดหวังและความเป็นจริงของนิสิตเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ระดับบัณฑิตศึกษา. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.วารสารศึกษาศาสตร์ ปีที่ 6 ฉบับที่ 4 ตุลาคม-ธันวาคม 2555. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.(2558). โครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู. กรุงเทพฯ.

สุปราณี นาคแก้ว. (2549). สภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของนักศึกษาระดับ

ปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ระดับบัณฑิตศึกษา. มหาวิทยาลัยรามคำแหง. วิทยานิพนธ์ สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ .กรุงเทพฯ:ภาควิชาธุรกิจระหว่างประเทศคณะบริหารธุรกิจ . มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุภารัตน์ เมืองโสภาก (2554:บทคัดย่อ).ความคาดหวังของนักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อการจัดการศึกษา. คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.คลังข้อมูล งานวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

สุวารี ไสธรพิทักษ์กุล. (2549:บทคัดย่อ). ศึกษาและเปรียบเทียบสภาพที่เป็นจริงและความคาดหวังของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพการจัดการศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555 –2559). หน้า 16.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544).แนวทางการปฏิรูปการศึกษาระดับอุดมศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการการพัฒนากการปฏิรูปอุดมศึกษา กสศ.

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตสาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ตามความคาดหวังของผู้ใช้

บัณฑิตในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ในจังหวัดนนทบุรี

The Desirable Characteristics of Graduates of the Executives' expectation in the subdistrict health promotion hospital , Nonthaburi Province

เสกสรรค์ มานวิโรจน์

คณะวิทยาศาสตร์สาธารณสุข, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, samana@rpu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์ตามความคิดเห็นของบุคลากรโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จังหวัดนนทบุรี 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจังหวัดนนทบุรีที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามผู้อำนวยการโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล นักวิชาการสาธารณสุขพยาบาลวิชาชีพ/พยาบาลเวชปฏิบัติ และเจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน ที่ปฏิบัติงานในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จังหวัดนนทบุรี โดยมีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 308 คน กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาร์ยามาเน ได้ขนาดตัวอย่าง จำนวน 180 คน เก็บข้อมูล ระหว่างวันที่ 1-31 มกราคม 2559 ได้รับแบบสอบถามกลับมา จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 95.00 วิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้สถิติพรรณนา อธิบายเป็นร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอนุมาน ได้แก่ สถิติ t-test และ One-way ANOVA

ผลการวิจัย พบว่า ความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตใน รพ.สต.จังหวัดนนทบุรี ต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 4.66$) เมื่อพิจารณารายด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่าผู้ใช้บัณฑิตมีความคาดหวังต่อบัณฑิต คือ 1) ด้านทักษะทางปัญญา มากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง ร้อยละ 77.8 อายุระหว่าง 51-60 ปี ร้อยละ 52.0 สมรสแล้ว ร้อยละ 89.40 การศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าร้อยละ 68.4 ผู้ใช้บัณฑิตมีความต้องการบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย มากที่สุด ร้อยละ 49.12 การเปรียบเทียบความคาดหวังของบุคลากร รพ.สต. จังหวัดนนทบุรีต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มี เพศ แตกต่างกันมีระดับความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านสถานภาพสมรส พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรสที่แตกต่างกัน มีระดับความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตด้านสาธารณสุขศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยบุคลากรประจำ รพ.สต.ที่มีสถานภาพ สมรส หม้าย แยกกันอยู่ มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีสถานภาพสมรส โสด และสมรส และบุคลากรที่มีสภาพโสดมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างจากบุคลากรที่สมรสแล้ว ด้านการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยบุคลากรที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาโท มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรระดับปริญญาตรีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านตำแหน่ง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีตำแหน่งต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิต แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุขมีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ

ข้อเสนอจากการวิจัย 1) ควรผลิตบัณฑิตให้มีทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบสามารถทำงานได้อย่างมีความสุข กับผู้ร่วมงานที่มีความแตกต่างกันด้าน เพศ สถานภาพสมรส ตำแหน่ง ระดับการศึกษา 2) ควรผลิตบัณฑิตให้มีความฉลาดทางด้านอารมณ์ 3) ควรผลิตบัณฑิตที่สามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาเพื่อแก้ไขปัญหาด้านสุขภาพแบบองค์รวม 4) ควรผลิตบัณฑิตให้มีทักษะวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ และ 5) ควรผลิตบัณฑิตให้มีความสามารถในการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพสาธารณสุขชุมชนได้อย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน

คำสำคัญ: คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ความคาดหวัง

Abstract

The purposes of this research were to 1) study desirable characteristics of graduates of the Executives' expectation in the community health promotion hospital, Nonthaburi Province 2) comparative attitude of health personnel to desirable characteristic of public health characteristics consider with characteristic of health personnel. The research was a survey research by using the questionnaires to health of subdistrict health promotion hospital in Nonthaburi Province. The population size were 308 persons and calculated sample size by using Taro Yamane formula ,the totally of sample size were 180 persons such as Director, Academic health person, Regular Nurse or Community Nurse Practitioner and Community Health technician . The data was collected from 1-31 January 2016. There are 171 questionnaires were been returned as equal to 95.0 percents of all samples .The statistics for using in data analysis were percentage, mean, standard deviation, T-test and One-way ANOVA.

The research results showed: the expectation of Health personal to public health graduates were high level ($\bar{X} = 4.66$) and Cognitive skills has the highest score ($\bar{X} = 4.74$). Almost of the sample group were female (77.8 percents) with an age between 51-60 years (52.0 percents), has married (89.40 percents) and graduate bachelor degree or equivalent to bachelor degree (68.4 percents). The requirement of graduated degree was occupational health and safety degree. .The comparative of the expectation of Health personal to public health graduates considering with their personal characteristic were showed that 1) Gender, the sample group that having different gender also have difference expectation level to public health graduated ($p < 0.05$) ,2) Marital Status , the sample group that having single status have difference expectation level to public health graduated when comparative with sample group who married ($p < 0.05$) , 3) Education , sample group who graduated in master degree have difference expectation level when comparative with sample group who graduated in bachelor degree. 4) Position, the sample group who work in academic health personnel having difference expectation level when comparative with sample group who work in regular nurse position. For significant suggestions the graduated should have the skill , such as 1) interpersonal and responsibility skills especially happiness mind for working and team building skill by considering the difference of personal characteristic 2) Emotional Quittance (EQ.) , Goodness ,clever and happiness 3) Knowledge applying for solving community

health by using holistic care 4) skill in quantities and qualitative research methodology and 5) skill in health professional especially quality and standard of working.

Keywords: Desirable Characteristics, Expectation

1. รายละเอียดทั่วไป

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2552) ระบุว่า สถาบันอุดมศึกษามีบทบาทสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเจริญงอกงามด้วยภูมิแห่งปัญญา มีทักษะ คุณธรรมจริยธรรม มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และสามารถดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข ปัจจุบันการจัดการศึกษาของสถาบันการศึกษาเน้นผลผลิตที่ตรงกับความต้องการของหน่วยงานที่ใช้บัณฑิต โดยบัณฑิตต้องมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่ 5 ด้าน หรือ TQF(Thailand Qualifications Framework) ประกอบด้วย 1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้คุณลักษณะของของบัณฑิตนั้นอาจมีความแตกต่างกันตามลักษณะอาชีพและวิชาชีพของบัณฑิต เช่น ทักษะในการประกอบวิชาชีพครู ทักษะในการประกอบวิชาชีพพยาบาล ทักษะในการประกอบวิชาชีพสาธารณสุขชุมชน เป็นต้น

สาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์สาธารณสุข มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ผลิตบัณฑิตด้านสาธารณสุขศาสตร์ตามคุณลักษณะที่ได้กำหนด ตามหลักสูตรสาธารณสุขศาสตร์ พ.ศ. 2553 (หลักสูตรใหม่) โดยมีปณิธานของการผลิตบัณฑิตว่า “สาธารณสุขศาสตร์เพื่อปวงชน” เพื่อให้บัณฑิตสามารถปฏิบัติงานในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และสถานพยาบาลในระดับต่างๆ โดยผลิตบัณฑิตมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556

การสำรวจทัศนคติของผู้ใช้บัณฑิต เป็นวิธีการหนึ่งเพื่อประเมินความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตและนำผลการสำรวจมาปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพของบัณฑิตให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น(ศิริวรรณ สิริพุทไธวรรณ, 2557) ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า คุณลักษณะของบัณฑิตระดับปริญญาตรีเป็นสิ่งที่บ่งชี้ถึงความสามารถ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีภาวะผู้นำสามารถใช้ความรู้ทางวิชาการ วิชาชีพแก้ปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ ได้ และเป็นบุคคลที่มีความใฝ่รู้ มีความทันสมัย มีคุณธรรมความรับผิดชอบต่อวิชาการ วิชาชีพ และสังคม คุณลักษณะที่บัณฑิตที่สำเร็จด้านสาธารณสุขศาสตร์นั้นได้เพิ่มองค์ประกอบ 1 ประการ ได้แก่ ทักษะด้านการประกอบวิชาชีพการสาธารณสุขชุมชน จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยในฐานะผู้วิชาการด้านการศึกษาและการสาธารณสุขจึงมีความสนใจจะทำการวิจัยเพื่อวิเคราะห์คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตสาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ที่ตามความความหวังของผู้ใช้บัณฑิตใน รพ.สต.จังหวัดนนทบุรี เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์ตามความคิดเห็นของบุคลากรโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จังหวัดนนทบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจังหวัดนนทบุรีที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์

1.3 สมมติฐานการวิจัย

- 1.บุคลากรที่ปฏิบัติงานที่ รพ.สต.ที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์แตกต่างกัน

2.บุคลากรที่ปฏิบัติงานที่ รพ.สต.ที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์แตกต่างกัน

3.บุคลากรที่ปฏิบัติงานที่ รพ.สต.ที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์แตกต่างกัน

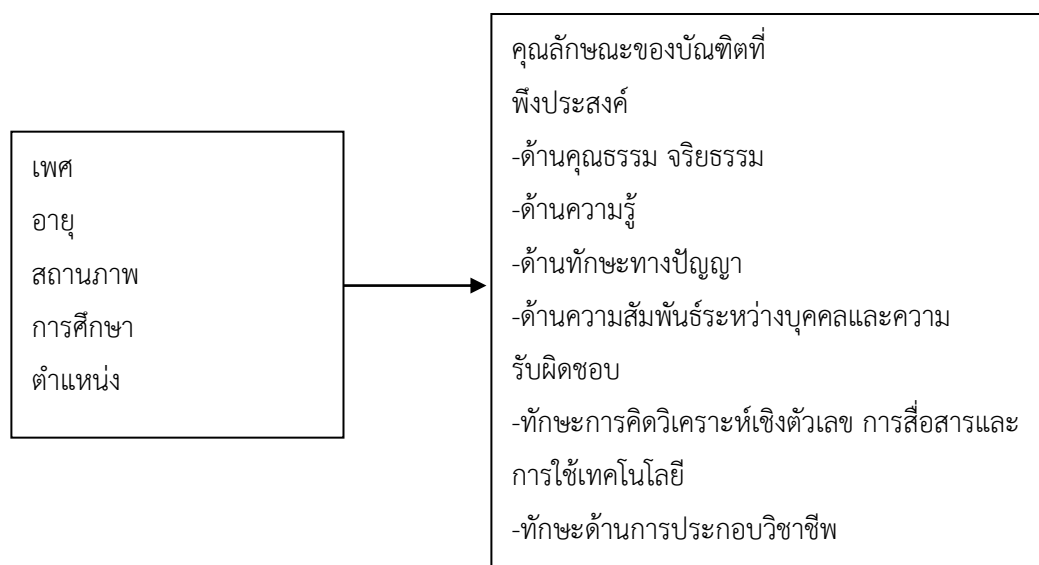
4.บุคลากรที่ปฏิบัติงานที่ รพ.สต.ที่มีการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์แตกต่างกัน

5.บุคลากรที่ปฏิบัติงานที่ รพ.สต.ที่มีตำแหน่งงานแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์แตกต่างกัน

1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ทราบเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ตามความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิต ใน รพ.สต.จังหวัด นนทบุรี

2. เพื่อประกอบการตัดสินใจในการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการประกันคุณภาพการศึกษา

1.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ เจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงาน รพ.สต. จังหวัดนนทบุรี จำนวนทั้งสิ้น 77 แห่ง ประกอบด้วย ผู้อำนวยการ รพ.สต. พยาบาลเวชปฏิบัติ/พยาบาลวิชาชีพ / นักวิชาการสาธารณสุข / เจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน โดยมีประชากรทั้งสิ้น 308 คน กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรการกำหนดตัวอย่างของทอโรยามาเน่ ได้ขนาดตัวอย่าง 180 คน จาก รพ.สต. 77 แห่ง ประกอบด้วย ผู้อำนวยการ รพ.สต. จำนวน 45 คน นักวิชาการสาธารณสุข จำนวน 45 คน พยาบาลเวชปฏิบัติหรือพยาบาลวิชาชีพ จำนวน 45 คน และเจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน จำนวน 45 คน สุ่มตัวอย่างจากรายชื่อ รพ.สต. จำนวน 77 แห่ง โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey study) โดยใช้กรอบแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นฐานในการสร้างเครื่องมือในการวิจัย คือ 1)แบบสอบถาม (questionnaire) ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

จำนวน 6 ข้อ คือ เพศ อายุ สถานภาพสมรส การศึกษา ตำแหน่ง และความต้องการด้านคุณวุฒิของบัณฑิต ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อประเมินความคาดหวังของคุณลักษณะบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์ของ รพ.สต.จังหวัดนนทบุรี จำนวน 30 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นปลายปิดแบบประเมินค่า (Rating Scale) เกณฑ์การให้คะแนนความคาดหวังแบ่งออกเป็น 5 ระดับ และตอนที่ 3 แบบสอบถามปลายเปิด และ 2) ประเด็นการสนทนา โดยมีลักษณะเป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดย 1) การทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านงานวิจัยและด้านการสาธารณสุข ได้ค่า IOC (Index of item Objective Congruence) โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 ได้ค่า IOC = .72 และค่าความเชื่อมั่น = 0.96 ในส่วนของประเด็นสนทนากับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการศึกษาและการสาธารณสุข ได้ค่า IOC = .85

1.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดย 1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) เพื่อกำหนดค่าสถิติร้อยละ (Percentage) โดยอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) อธิบายคุณลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง และความคาดหวังของคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ รพ.สต. นนทบุรี 2) เชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบายค่าเฉลี่ยของความคาดคิดเห็นต่อคุณลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของประชากร ภายหลังจากวิเคราะห์ความแปรปรวนโดยใช้ Scheffé 3) การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ของข้อมูลเชิงคุณภาพ

1.7 ผลการวิจัย

1.8.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1 ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.1) ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม สามารถอธิบายได้ดังนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 77.8 มีอายุระหว่าง 51-60 ปี ร้อยละ 52.0 สถานภาพสมรสคู่ ร้อยละ 89.40 การศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 68.4 ปฏิบัติงานตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุข พยาบาลวิชาชีพหรือพยาบาลเวชปฏิบัติ ผู้อำนวยการ รพ.สต. และ จพง.สาธารณสุขชุมชน ร้อยละ 25.73, 25.73, 25.14 และ 23.39 ตามลำดับ

1.2) ผู้ใช้บัณฑิตมีความต้องการบัณฑิตสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 94.7 สาขาวิชาที่มีความต้องการมากที่สุดคือ ด้านอาชีวอนามัยและความปลอดภัย ร้อยละ 49.12 รองลงมาได้แก่ สาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ ร้อยละ 33.33

1.3) การวิเคราะห์ระดับความคาดหวัง พบว่า ส่วนใหญ่ มีความต้องการบัณฑิตที่มีคุณลักษณะทางด้านปัญญามากที่สุด (= 4.74) รองลงมาได้แก่ ด้านความรู้ความสามารถที่ส่งผลต่อการทำงาน (= 4.73) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (= 4.72) ทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (= 4.68) ด้านคุณธรรมจริยธรรมตามลักษณะวิชาชีพ (= 4.67) และ ทักษะในการปฏิบัติงานตามวิชาชีพด้านสาธารณสุข (= 4.30) ตามลำดับ

1.4) การเปรียบเทียบความคาดหวังของบุคลากร รพ.สต. จังหวัดนนทบุรีที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ และกลุ่มอายุ

1.4.1) ด้านเพศ กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตด้านคุณธรรมจริยธรรมตามลักษณะวิชาชีพ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

1.4.2) ด้านกลุ่มอายุ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน มีระดับความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ในภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน

1.5) การเปรียบเทียบความคิดเห็นบุคลากร รพ.สต.จังหวัดนนทบุรีที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาสาธารณสุขศาสตร์ ที่พึงประสงค์จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ สถานภาพสมรส การศึกษา และ ตำแหน่ง

1.5.1) สถานภาพสมรสที่ต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิต แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe) พบว่า บุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีสภาพสมรส หม้าย แยกกันอยู่ มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีสภาพ โสด และ สมรส และ บุคลากรที่มีสภาพโสดมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่สมรส แล้ว

1.5.2) การศึกษาที่ต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิต แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ (Scheffé) พบว่า บุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี

1.5.3) ตำแหน่งที่ต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิต แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ พบว่า บุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีปฏิบัติงานในตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุข มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ

2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์นักวิชาการด้านการศึกษาด้านการสาธารณสุข จำนวน 5 คน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา และนำเสนอตั้งตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประเด็นในการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขที่พึงประสงค์

คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ประเด็นในการพัฒนา

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม ตามลักษณะวิชาชีพ คนดี มีคุณธรรม มีวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ด้านความดี ซื่อสัตย์ เสียสละ มีสัมมาคารวะ

2. ด้านความรู้ ความสามารถที่ส่งผลต่อการทำงาน มีวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ด้านความเก่ง

3. ด้านทักษะทางปัญญา มีความสามารถในการประยุกต์วิชาความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในการแก้ปัญหาแบบองค์รวมทั้งด้านบุคคล ครอบครัวและชุมชนได้

4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ด้านความสุข

5. ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้ความสามารถเชิงสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาในชุมชน

6. ด้านทักษะในการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ ชยัน มีใจรักในงาน ชยัน รับผิดชอบ อดทนต่องาน

ปฏิบัติได้อย่างมีคุณภาพมาตรฐาน อดทนต่อปัญหา มีระเบียบวินัย

1.8.2 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 เพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรที่มีเพศต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้าน คุณธรรม จริยธรรม แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 2 อายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน พบว่า บุคลากรที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ข้อที่ 2

สมมติฐานที่ข้อที่ 3 สถานภาพสมรสแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรที่มีสถานภาพสมรสต่างกัน โดยบุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีสถานภาพสมรส หมาย แยกกันอยู่ มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีสถานภาพ โสด และ สมรส และ บุคลากรที่มีสถานภาพโสดมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกับบุคลากรที่มีสถานภาพสมรส ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 3

สมมติฐานที่ข้อที่ 4 การศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรที่มีการศึกษาต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน โดยบุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีบุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 4

สมมติฐานที่ข้อที่ 5 ตำแหน่งแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรที่มีตำแหน่งต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน โดยบุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่ปฏิบัติงานในตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุข มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ และบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่ง เจ้าพนักงานสาธารณสุขชุมชน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 5

1.8 การอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1)สมมติฐานข้อที่ 1 เพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน จากผลการวิจัยพบว่า บุคลากรที่มีเพศต่างกันระดับความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตด้านคุณธรรม จริยธรรมตามลักษณะวิชาชีพ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งจากข้อมูลเชิงประจักษ์ของการวิจัยพบว่า บุคลากรส่วนใหญ่ที่ปฏิบัติงานที่ รพ.สต. เป็นเพศหญิง โดยมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตด้านคุณธรรมจริยธรรมตามลักษณะวิชาชีพมากกว่า บุคลากรเพศชาย เนื่องจาก บุคลากร รพ.สต.เพศหญิง และปฏิบัติงานในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ รพ.สต. พยาบาลวิชาชีพ /พยาบาลเวชปฏิบัติ นักวิชาการสาธารณสุข ซึ่งโดยส่วนมากจะสำเร็จการศึกษาทางด้านพยาบาลศาสตร์และได้รับบ่มเพาะให้มีผลการเรียนรู้ด้าน คุณธรรม จริยธรรม จากสถาบันการศึกษา ทั้งด้านการเข้าใจในหลักศาสนา หลักจริยธรรม และ จรรยาบรรณวิชาชีพ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2552) จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้บุคลากรเพศหญิงมีความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตด้านคุณธรรม จริยธรรมแตกต่างจากเพศชาย โดยมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญประภา ยศพล (2553: 1) ซึ่งพบว่า พยาบาลวิชาชีพที่ปฏิบัติงานใน รพ.สต. มีสมรรถนะ ด้านการปฏิบัติการพยาบาลอย่างมีจริยธรรม ตามมาตรฐาน และกฎหมายวิชาชีพการพยาบาล และงานวิจัยของพศิน แดงจวง และคณะ (2554) ที่พบว่า นายจ้าง/ผู้ประกอบการมีความพึงพอใจต่อบัณฑิตมหาวิทยาลัย เชียงใหม่ ในด้านคุณธรรม จริยธรรม ในระดับมาก และงานวิจัย ของศิริวรรณ สิริพิสุทธิ์ (2547) ที่พบว่า นายจ้าง/ผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยทักษิณที่ปฏิบัติงานอยู่ในสถานประกอบการของนายจ้าง มีความพึงพอใจด้านคุณธรรม จริยธรรม ของบัณฑิตมากที่สุด

2)สมมติฐานข้อที่ 2 อายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ในภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน อภิปรายว่า บุคลากรส่วนใหญ่มีอายุ ระหว่าง 40 – 60 ปี ซึ่งมีอยู่ในกลุ่มประชากรวัยทำงานและปฏิบัติงานใน รพ.สต.มาแล้วไม่ต่ำกว่า 20 ปี โดยปฏิบัติงานในระดับชำนาญงาน ขึ้นไป จึงมีความรู้และความชำนาญในงาน ซึ่งสำนักงานข้าราชการพลเรือน พ.ศ.2554 กำหนดให้บุคลากรเหล่านี้มีหน้าที่ความรับผิดชอบหลัก ในการปฏิบัติงานในฐานะหัวหน้างานหรือเทียบเท่า โดยกำกับ แนะนำ ตรวจสอบการปฏิบัติงานของผู้ร่วมปฏิบัติงาน โดยใช้ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และความชำนาญงานสูง เพื่อตัดสินใจและแก้ปัญหาที่ยากทั้งด้าน ปฏิบัติการและวิชาการ ทั้งนี้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจึงต้อง

ปฏิบัติงานในฐานะผู้ร่วมงานของกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีความพร้อมในการมอบหมายงานในหน้าที่รับผิดชอบ และการสอนงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้ถูกกำหนดไว้ เพื่อแบ่งเบาภาระงาน ด้วยเหตุผลดังกล่าวความคิดต่อของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันต่อคุณลักษณะบัณฑิตด้านสาธารณสุขศาสตร์ จึงไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ สำนักทะเบียนประมวลผล มหาวิทยาลัยพิษณุโลก (2556: 1) ที่พบว่า ระดับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติของนักศึกษา คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยพิษณุโลกด้านผลการพัฒนาบัณฑิตตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยฯ อยู่ในระดับดีมาก และแตกต่างจากงานวิจัยของ สมศักดิ์ ยูบลพันธ์ (2556: 1) อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อความคิดเห็นและคาดหวังของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขที่ปฏิบัติงานในหน่วยบริการปฐมภูมิ ต่อกระบวนการประเมินผลการปฏิบัติงานสาธารณสุขจังหวัดหนองบัวลำภู

3) สมมติฐานข้อที่ 3 สถานภาพสมรสแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรสที่ต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ (Scheffé) พบว่า บุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีสถานภาพสมรส หม้าย แยกกันอยู่ มีความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีสถานภาพ โสด และ สมรส และ บุคลากรที่มีสถานภาพโสดมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีสถานภาพสมรส อภิปรายว่า บุคลากรที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีสถานภาพสมรสคู่ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของความหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตสูงกว่า สถานภาพสมรสอื่น เนื่องจาก บุคลากรไม่มีความกังวลด้านชีวิตครอบครัวจึงมีความทุ่มเทในการปฏิบัติงานและคาดหวังกับการปฏิบัติงานของบัณฑิตเนื่องจากบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจะมีอายุอยู่ระหว่าง 22 ปี ซึ่งเปรียบเทียบกับกับบุตรของบุคลากร จึงทำให้บุคลากรที่มีสถานภาพสมรสมีความคาดหวังในการที่จะอบรมบัณฑิตให้เป็นนักการสาธารณสุขที่ดีและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ชุมชน โดยมีความสมบูรณ์ในสุขภาพองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิต สังคม และจิตวิญญาณต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของงานวิจัยของไพบุลย์ วงศ์เวชวินิต (2559: 1) ที่พบว่า สถานภาพสมรส มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของหัวหน้าสถานีนอนามัยที่มีผลการดำเนินงานของคณะกรรมการบริหารเครือข่ายบริการการแพทย์และสาธารณสุข

4) สมมติฐานข้อที่ 4 การศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์ที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาที่ต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ (Scheffé) พบว่า บุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตแตกต่างกับบุคลากรที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยบุคลากรที่มีการศึกษาระดับปริญญาโท มีค่าเฉลี่ยความคาดหวังต่อคุณลักษณะบัณฑิตสูงกว่าบุคลากรที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี อภิปรายว่า บุคลากรที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโท มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อพัฒนารูปแบบการปฏิบัติงานสาธารณสุขที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้สูงกว่าบุคลากรที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จึงส่งผลต่อความระดับความคิดเห็นต่อคุณสมบัติของบัณฑิตที่พึงประสงค์ในระดับที่สูงกว่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของไพบุลย์ วงศ์เวชวินิต (2559: 1) ที่พบว่า การศึกษา มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของหัวหน้าสถานีนอนามัยที่มีผลการดำเนินงานของคณะกรรมการบริหารเครือข่ายบริการการแพทย์และสาธารณสุข

5) สมมติฐานข้อที่ 5 ตำแหน่งแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีตำแหน่งที่ต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิต แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) บุคลากร ประจำ รพ.สต.ที่มีปฏิบัติงานในตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุข มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขศาสตร์แตกต่างกับบุคลากรที่ปฏิบัติงานใน

.....

ตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ และบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ โดยบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพมีค่าเฉลี่ยรับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตสูงกว่าบุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุข อภิปรายว่า ในปัจจุบันการปฏิบัติงานในตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพได้รับการควบคุมมาตรฐานจากสภาการพยาบาล จึงทำให้บุคลากรดังกล่าวได้รับการพัฒนามาตรฐานการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง จึงส่งผลกระทบต่อระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ซึ่งวิชาชีพสาธารณสุขในปัจจุบันได้รับการยกระดับจากเดิมที่ปฏิบัติงานโดยไม่มีสภาการสาธารณสุขชุมชนในการกำหนดมาตรฐานการปฏิบัติงาน แต่ในอนาคตอันใกล้จะได้มีการกำหนดมาตรฐานการปฏิบัติงานตามเจตนารมณ์ของ พรบ.วิชาชีพการสาธารณสุขชุมชน พ.ศ.2556 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วนาพรรณ ชื่นอ้อม(2556: 1) ที่พบว่า บุคลากรที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งที่แตกต่างกันมีความคาดหวังและการรับรู้ของบุคลากรต่อคุณภาพการบริการของหน่วยบริการสุขภาพ บุคลากรแตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตน์ คำมูลกร และรพีพรรณ ยงยอด (2555) ที่ได้กล่าวว่า ผู้ใช้บัณฑิตมีความคาดหวังว่าบัณฑิตควรความรู้ความสามารถในงานที่รับผิดชอบ และมีกรคิด วิเคราะห์ทางวิชาการอย่างมีเหตุผลมากเป็นอันดับที่ 1 (ร้อยละ 69.88)

1.9 ข้อเสนอแนะงานวิจัย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) ควรผลิตบัณฑิตให้มีทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ โดยสามารถทำงานได้อย่างมีความสุข กับผู้ร่วมปฏิบัติงานที่มีความแตกต่างกันด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล ทั้งด้านเพศ สถานภาพสมรส ตำแหน่ง และระดับการศึกษา
- 2) ควรผลิตบัณฑิตให้มีความฉลาดทางด้านอารมณ์ ทั้งด้านดี เก่ง และสุข
- 3) ควรผลิตบัณฑิตให้มีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในการแก้ไขปัญหาด้านสุขภาพของประชาชนแบบองค์รวม
- 4) ควรผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
- 5) ควรผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ในการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพสาธารณสุขชุมชนได้อย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน โดยเน้นการปฏิบัติงานอย่างทักษะทั้งด้านมนุษย์และสิ่งแวดล้อม
- 6) ควรส่งเสริมให้บัณฑิตใช้เทคโนโลยี เพื่อประโยชน์ในการนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร สถิติด้านสุขภาพในการแก้ปัญหาสุขภาพของประชาชน และการพัฒนาตนเองและทักษะในการประกอบวิชาชีพการสาธารณสุขชุมชนต่อไปในอนาคต

1.10.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) อาจมีการศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตสาธารณสุขที่พึงประสงค์ของประเทศไทย โดยกำหนดรูปแบบการวิจัยแบบผสมผสานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
- 2) ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการปฏิบัติงานวิชาชีพการสาธารณสุขชุมชน ของบัณฑิตสาธารณสุข ตามเจตนารมณ์ของ พรบ.วิชาชีพการสาธารณสุขชุมชน พ.ศ.2556

2. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง “คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตสาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ตามความคาดหวังของผู้ในบัณฑิตในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลในจังหวัดนนทบุรี” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย รศ.ดร.โกสุม สายใจ ศูนย์วิจัยและพัฒนาของมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ในการให้ความรู้คำปรึกษา ในการค้นคว้าข้อมูล และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์แก่การจัดงานวิจัยครั้งนี้ รวมทั้ง คุณนลิน วันดี ผู้ช่วยสาธารณสุขอำเภอบางกรวย ที่ช่วยประสานงานให้ รพ.สต.ในจังหวัดนนทบุรีที่ตอบแบบสอบถามจนได้ข้อมูลที่นำมาจัดทำงานวิจัยฉบับนี้

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ (2549) .มาตรฐานการอุดมศึกษา.[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://assu.rtu.ac.th/download/student.2550.pdf> สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2559.
- [2] คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (ร่าง) มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา สาขาสาธารณสุขศาสตร์(มคอ.1) . แหล่งที่มา <http://www.ph.mahidol.ac.th/TQF/>. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2559
- [3]เพ็ญประภา ยศพล (2553).สมรรถนะที่เป็นจริงและที่พึงประสงค์ของพยาบาลวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จังหวัดร้อยเอ็ด.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.วารสารวิทยาพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา.
- [4]พคิน แต่งจวงและคณะ. (2554). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่น.
- [5]ไพบุลย์ วงศ์เวชวิณิต. (2559). ความพึงพอใจและแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของหัวหน้าสถานีอนามัยที่มีผลต่อการดำเนินงานของคณะกรรมการบริหารเครือข่ายบริการการแพทย์และสาธารณสุข สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดนครราชสีมา. วารสารวิทยาพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา.แหล่งที่มา [http:// Thailand.digitaljournals.org/ Index.php](http://Thailand.digitaljournals.org/Index.php). สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2560.
- [6]ทีศนา เขมมณี. (2553).ศาสตร์การสอน องค์ ความรู้ เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- [7]รัตน์ คำมุลคร และรพีพรรณ ยงยอด (2555). ความต้องการศึกษาต่อและคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (อนามัยสิ่งแวดล้อม) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติจังหวัดสกลนคร. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.สกลนคร
- [8]โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล.[ระบบออนไลน์].แหล่งที่มา <http://th.wikipedia.org/wiki/> สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2557.
- [9] วนาพรรณ ชื่นอิม. (2556). ความคาดหวังและการรับรู้ของบุคลากรต่อคุณภาพการบริการของหน่วยงานบริการสุขภาพบุคลากร.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.นนทบุรี
- [10] สมศักดิ์ ยูลพันธ์. (2556). ความคิดเห็นและความคาดหวังของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขที่ปฏิบัติงานในหน่วยบริการปฐมภูมิ ต่อกระบวนการประเมินผลการปฏิบัติงานสาธารณสุขจังหวัดหนองบัวลำภู. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [https:// home.kku.ac.th/.../index.php?](https://home.kku.ac.th/.../index.php?). สืบค้นเมื่อ วันที่ 31 พฤษภาคม 2560.
- [11] ส่วนส่งเสริมและพัฒนามหาวิชาการ สำนักวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2553). คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . “บัณฑิตจุฬาฯเป็นผู้มีคุณค่าของสังคมโลก”[ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา <http://www.grad.chula.ac.th/> สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2560.
- [12] สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2552) กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552. [ระบบออนไลน์].แหล่งที่มา.[http.www.mua.go.th/users/tqf-hed/](http://www.mua.go.th/users/tqf-hed/) สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2559.
- [13] สำนักทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยพิษณุโลก. (2556). คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยพิษณุโลก ปีการศึกษา 2556. มหาวิทยาลัยพิษณุโลก. จังหวัดพิษณุโลก.
- [14] ศิริวรรณ สิริพุทไธวรรณ (2557).คุณลักษณะของบัณฑิตที่มีผลต่อการจ้างงาน ของบัณฑิตมหาวิทยาลัย ทักษิณ พัทลุง
- [15] Clay,R. (1988). Chambers English Dictionary. Great Britain: bunay suffolk Ltd.
- [16] Funk and Wagnalls. (1963). “Functional and Conflict theories of Educational Stratification”

-
- American Sociological Review. 36 (1): 239
- [16] Flippo, Edwin B. (1971). Principle of personnel. New York: McGraw-Hill
- [17] Hersey, Paul and Blanchard, Kenneth H. 1982. Management of organizational behavior:
Utilizing human resources. New York: Prentice–Hall
- [18] Turner. (1982). Total quality Management: Three step to continuous improvement. Reading.
M.A: Addison-Wesley.

สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยของครู

ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี

Problems and Solutions to Teaching Reading and Spelling Thai Words of Teachers in Elementary Schools at Bankruey District, Nonthaburi

อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก

คณะศิลปศาสตร์/หมวดศึกษาทั่วไป, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, apditl@rpu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี ในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถาม เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากร คือ ครูสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา จำนวน 100 คน จาก 23 โรงเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ประเด็นปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน คือ ระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียนในชั้นเรียนแตกต่างกัน ($\mu = 3.96$) ด้านสื่อการสอน คือ ระยะเวลาในการเตรียมสื่อประกอบการสอน ($\mu = 3.78$) และด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน คือ ความมีสมาธิในการเรียนของนักเรียน ($\mu = 4.18$) แนวทางการแก้ไขปัญหามีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดในด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน คือ คัดสรรครูสอนวิชาภาษาไทยที่ศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยมาโดยตรง ($\mu = 4.02$) ด้านสื่อการสอน คือ สร้างแบบฝึกหรือชุดการสอนพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ($\mu = 4.45$) และด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน คือ เอาใจใส่นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนทั้งที่อ่านได้และอ่านไม่ได้ ($\mu = 4.20$)

คำสำคัญ: อ่านสะกดคำภาษาไทย ปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย การแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย

Abstract

The purposes of this research were to study the problems and find solutions to teaching reading and spelling Thai words of teachers in elementary schools at Bangkruey District, Nonthaburi in process of managing teaching and learning activities, teaching aids, and readiness of student's learning. The instrument was a questionnaire. Data were collected from the 100 teachers teaching Thai language in 23 elementary schools by frequencies, percentages, population means, and population standard deviations. The highest mean scores of the process of managing teaching and learning activities was the difference of student's reading ability in class ($\mu = 3.96$). The highest mean scores of teaching aids was the time spent in preparing ($\mu = 3.78$). The mean scores of the readiness of student's learning was student's attention ($\mu = 4.18$). Solution to the problems teachers agreed at the high level in managing teaching and learning activities was recruiting teachers who finished their study in the field ($\mu = 4.02$). Solution to the problems of teaching aids was the construction of teaching lessons to improve the word spelling skills ($\mu = 4.45$). Solution to the problems of the readiness of student's learning was teacher's attention to students in both groups: students who can read and students who cannot read ($\mu = 4.20$).

Keywords : Reading and Spelling Thai Words, Problems of Teaching Reading and Spelling Thai Words,

Solutions to Problems in Teaching Reading and Spelling Thai Words

1. บทนำ

ปัญหา “อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้” ของนักเรียนไทยเป็นปัญหาสำคัญที่ทุกฝ่ายกำลังพยายามเร่งดำเนินแก้ไข คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้มอบหมายให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สํารวจ ทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้น ป.3 ทั่วประเทศ จำนวน 6 แสนคน และพบว่า มีนักเรียน ป.3 ประมาณ 35,000 คน คิดเป็นร้อยละ 5 มีปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้เลย นอกจากนี้ยังมีนักเรียน ป.3 ประมาณ 2 แสนคน หรือถึง 1 ใน 3 มี ปัญหาอ่านไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง ^[1] ทำให้รัฐบาลต้องพยายามหาหนทางแก้ไขปัญหานี้อย่างต่อเนื่อง จนในปี พ.ศ. 2558 รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ประกาศนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานว่า “ปี 2558 เป็นปี ปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้” เพราะการอ่านออกเขียนได้เป็นหัวใจสำคัญต่อการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ในระดับ ที่สูงขึ้น การเรียนรู้ด้านภาษา (Literacy) เป็นเรื่องสำคัญที่นำไปสู่การเรียนรู้วิชาอื่นต่อไป ^[2] กุณฑิญา พัชรชานนท์ และ บัลลังก์ โรหิตเสถียร ^[3] มีทัศนะว่า การอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เป็นอุปสรรคสำคัญยิ่งที่ทำให้เด็กไม่มีการพัฒนาตนเอง หาก อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ การที่จะไปเรียนวิชาอื่นย่อมเป็นไปได้ สิ่งแรกที่จะต้องทำก็คือ ทำให้เด็กทุกคนที่อยู่ในระบบ การศึกษาอ่านออกเขียนได้ มีความเข้าใจในสิ่งที่อ่านและเขียน

การสำรวจปัญหาที่แท้จริงในเรื่องการอ่านสะกดคำจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกฝ่ายจำเป็นต้องมีข้อมูลที่ชัดเจนเพื่อการ วางแผนแก้ไขปัญหาในระยะยาว จากกระแสสังคมเกี่ยวกับปัญหาการอ่านของนักเรียนไทย เรามักจะได้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นข้อ สันนิษฐานว่าเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ครูปล่อยให้เด็กที่อ่านหนังสือไม่ออกได้ชั้นเรียน หรือครูสอนอย่างไรนักเรียนถึง อ่านไม่ออก มีปัญหาที่แบบเรียน หรือนโยบายของแต่ละโรงเรียน หรือการสอนสะกดคำในแบบเรียนภาษาไทยของบาง โรงเรียนที่ใช้เทคนิคการสอนสะกดคำในรูปแบบเรียงคำ เช่น “โต” = โอ – ตอ โต และ “เงาะ” = เอ – งอ – ออ – อะ เงาะ สร้างความสับสนให้กับผู้ปกครองบางราย และเป็นประเด็นปัญหาว่าเป็นเรื่องที่เกิดในทางหลักวิชาการหรือไม่ การเปิดพื้นที่ ที่ทดลองให้กับเทคนิควิธีการสอนใหม่ ๆ นับเป็นเรื่องที่ดี เพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนไปจำเป็นต้องค้นหารูปแบบที่เหมาะสมกับนักเรียน ปัจจุบัน แต่หากมองอีกมุมหนึ่งก็สร้างผลกระทบที่ไม่คาดคิดได้ทั้งกับตัวเด็กและผู้ปกครอง ในขณะที่เมื่อมองปัญหาไปที่ต้นเหตุ ก็สะท้อนให้เห็นปัญหาความไม่มั่นคงของหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาไทยที่มีคำถามถึงรูปแบบเดิมว่ายากเกินไปหรือไม่ เหตุใดผลสำรวจจึงพบว่ายังมีนักเรียนที่อ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้จำนวนมากทุกปี หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจต้องฟังมุมมอง ของนักเรียน และผู้ปกครอง ก่อนสร้างมาตรฐานหลักสูตรใหม่ ^[4]

นอกจากนั้น ปัจจัยเรื่องเวลาในการทำงานของครูก็เป็นอีกปัจจัยที่ถูกโยงเข้ามาว่าเป็นส่วนสำคัญของปัญหาในการ สอนอ่านสะกดคำ ดังผลสำรวจของสำนักงานส่งเสริมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ที่ตามติดตารางชีวิตของครู ไทยใน 1 ปี แล้วพบว่าครูไทยถูกดึงเวลาจากการทำหน้าที่สอน ให้ไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสอน จนส่งผล กระทบต่อเด็กนักเรียน ^[5] จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องวิเคราะห์ทบทวนกันว่า ปัญหาอยู่ที่วิธีการสอน หนังสือเรียน หรือความเข้าใจ สับสนในการใช้หนังสือ การบริหารจัดการที่ผิดพลาด หรือปัญหาแทรกซ้อนอื่น ๆ เป็นเหตุปัจจัยที่แท้จริงที่ทำให้กระบวนการ เรียนการสอนมีปัญหา เรื่องเหล่านี้ จำเป็นต้องวิเคราะห์ และแก้ปัญหาย่างจริงจัง ให้ตรงจุด ให้ถูกต้องแท้ ไม่เช่นนั้นก็จะต้อง ประสบพบกับปัญหาไม่มีที่สิ้นสุด ^[6]

ดังนั้น บุคลากรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยจึงมีภารกิจที่ต้องช่วยกันแก้ไข ปัญหาเรื่องการอ่านสะกดคำอย่างเร่งด่วน เพื่อให้การสอนภาษาไทยบรรลุได้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนดังที่ ปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ภาษาไทยไว้ว่า ภาษาไทย เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ในด้านทักษะการอ่าน ให้เรียนรู้การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การ อ่านในใจเพื่อความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ^[7]

ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่า ปัญหาการอ่านสะกดคำ สมควรมีมาตรการแก้ไขเร่งด่วน เพราะทักษะการอ่านเป็นทักษะขั้นพื้นฐานเป็นรากฐานของทักษะอื่น หากนักเรียนยังไม่สามารถสะกดคำได้อย่างถูกต้อง ย่อมส่งผลต่อเข้าใจความหมาย การอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน และส่งผลต่อการอ่านในระดับที่สูงขึ้น จนไม่สามารถไปถึงขั้นอ่านคิดวิเคราะห์ได้ตามที่หลายฝ่ายต้องการ และปัญหาเรื่องการอ่านสะกดคำเป็นปัญหาที่ถูก สังคมมานาน หากไม่มีการศึกษาให้ทราบถึงลักษณะปัญหาที่แท้จริงของการสอนอ่านสะกดคำ ก็ไม่อาจแก้ไขปัญหาได้ตรงประเด็น มีการแก้ไขแบบลองผิดลองถูก จนกลายเป็นปัญหาใหญ่ทางการศึกษาของชาติ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาสภาพปัญหาการสอนอ่านสะกดคำตั้งแต่ระดับขั้นพื้นฐานคือ ระดับประถมศึกษา โดยเจาะจงศึกษาในโรงเรียนระดับประถมศึกษาในอำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี ในด้านสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำของครูภาษาไทย ก่อนจะนำผลการศึกษาไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบาย ต่อยอดความรู้เพื่อสร้างเป็นนวัตกรรม แบบเรียน แบบฝึก แนวคิดวิธีการสอนที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาตามบริบทของผู้เรียน เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนให้ได้มากที่สุด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการสอนสะกดคำภาษาไทยของครูในโรงเรียนระดับประถมศึกษา
- 2.2 เพื่อศึกษาแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำภาษาไทยของครูในโรงเรียนระดับประถมศึกษา

3. ประโยชน์ของงานวิจัย

ผลการศึกษาครั้งนี้ทำให้ทราบถึงลักษณะสภาพปัญหาและได้แนวทางในการแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำภาษาไทยของครูภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรีเพื่อเป็นแนวทางให้ครูภาษาไทยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน สร้างแบบฝึก บทเรียน หรือสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยเน้นการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขอบเขตการวิจัย

4.1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัญหาและ แนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา โดยมีตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

4.1.1.1 ตัวแปรต้น คือ ข้อมูลพื้นฐานของครูภาษาไทย ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่สอน ประสบการณ์สอน ความชอบในการสอน สาขาที่จบการศึกษา และจำนวนครูภาษาไทยของโรงเรียน

4.1.1.2 ตัวแปรตาม คือ 1) สภาพปัญหาในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ได้แก่ สภาพปัญหาด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการสอน และด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน 2) แนวทางแก้ไขปัญหาในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ได้แก่ สภาพปัญหาด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการสอน และด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน

4.1.2 ขอบเขตด้านประชากร งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลจากประชากรทั้งหมด คือ ครูภาษาไทยที่สอนในโรงเรียนระดับประถมศึกษาของรัฐ ในอำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี จำนวน 100 คน จาก 23 โรงเรียน ตามรายชื่อโรงเรียนที่ปรากฏในฐานข้อมูลระบบสารสนเทศเพื่อบริหารการศึกษา ของกลุ่มสารสนเทศ สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน^[8] ทั้งนี้ ผู้วิจัยสำรวจจำนวนบุคลากรครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยจากทางโรงเรียน เมื่อเดือนมีนาคม 2560

4.1.3 ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ โรงเรียนระดับประถมศึกษาของรัฐในอำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี

4.2 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำภาษาไทย จากครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา นำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นกรอบแนวคิด

การวิจัยและประเด็นคำถามในแบบสอบถาม ในการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย 3 ประเด็น คือ 1) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 2) สื่อการสอน และ 3) ความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน แบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถามประเภทแบบตรวจสอบรายการ (Check List) เกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเพศ อายุ ประสบการณ์ในการสอน วุฒิการศึกษา และจำนวนครูภาษาไทยในโรงเรียน ตอนที่ 2 สภาพปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) เกี่ยวกับลักษณะปัญหาในการสอนอ่านสะกดคำของครูภาษาไทย ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ไขปัญหาในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) เกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาในการสอนอ่านสะกดคำของครูภาษาไทย และตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามประเภทคำถามปลายเปิด (Open Ended) จำนวน 1 ข้อ เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่น ๆ ในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลเชิงบรรยาย

การหาคุณภาพของเครื่องมือ มีวิธีการคือนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of item –Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 จำนวนทั้งหมด 59 ข้อคำถาม ได้ค่า IOC ของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับครูภาษาไทยที่สอนชั้นประถมศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) คำนวณหาค่าประสิทธิภาพของ Cronbach มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.95 ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง และนำไปใช้กับประชากร

4.3 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ตั้งแต่การขอหนังสือรับรองจากคณบดี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลไปยังโรงเรียนต่าง ๆ ส่งแบบสอบถามให้กับประชากรโดยวิธีการนำส่งด้วยตนเองไว้ที่ครูผู้ประสานงานของแต่ละโรงเรียน ซึ่งเป็นครูภาษาไทยหรือครูประจำห้องธุรการ เพื่อความสะดวกและความเข้าใจที่ชัดเจน โดยกำหนดวัน เวลา ในการเก็บข้อมูลให้ผู้ประสานงานทราบ และดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามจากครูผู้ประสานงานของแต่ละโรงเรียนด้วยตนเอง และทางไปรษณีย์ โดยได้รับแบบสอบถามที่สมบูรณ์กลับคืน 100 ฉบับ

4.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ มีการวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าคุณภาพเครื่องมือ และหาค่าสถิติต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แบบสอบถามตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูล โดยการแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ ตอนที่ 2-3 คำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบสอบถามเป็นรายข้อ รายด้าน และโดยรวม ส่วนตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่น ๆ ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดประเด็นและนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

5. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของครูที่สอนรายวิชาภาษาไทย ทั้ง 100 คน จาก 23 โรงเรียน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 91.0 อายุระหว่าง 20-30 ปี ร้อยละ 38.0 สอนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 17.0 สอนมากกว่า 1 ระดับชั้น ร้อยละ 16.0 ชอบในการสอนภาษาไทยระดับมาก ร้อยละ 36.0 ส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 89.0 สาขาที่จบการศึกษาคือ สาขาภาษาไทย ร้อยละ 51.0 สาขาอื่น ร้อยละ 49.0 จำนวนครูสอนภาษาไทยโรงเรียน อยู่ระหว่าง 2-6 คน โรงเรียนที่มีครูสอนภาษาไทยจำนวน 4 คน มีร้อยละ 39.1 รองลงมาคือ 6 คน ร้อยละ 26.1 จำนวน 2 คนและ 4 คน มีค่าร้อยละเท่ากันคือ ร้อยละ 17.4 ส่วนระดับความชอบในการสอนวิชาภาษาไทยของครูภาษาไทย พบว่าส่วนใหญ่ชอบสอนภาษาไทยในระดับมากที่สุดและมาก รวมกันคิดเป็นกันร้อยละ 82.4 โดยมีค่าร้อยละที่ชอบระดับมากที่สุดและมากเท่ากันคือ ร้อยละ

41.2 ขอบระดับปานกลางร้อยละ 13.7 ขอบระดับน้อยเพียงร้อยละ 3.9 และไม่พบผู้ที่ชอบสอนระดับน้อยที่สุด ผลการศึกษามีดังนี้

5.1 สภาพปัญหาการสอนสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา พบว่าปัญหาด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\mu = 3.53$) โดยมีค่าเฉลี่ยมากกว่าปัญหาด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อการสอน เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่าส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเช่นกัน อันดับแรกคือ ปัญหาเรื่องสมาธิในการเรียนของนักเรียน ($\mu = 4.18$) รองลงมา คือ ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการใช้เวลาว่างอ่านหนังสือของนักเรียน คือนักเรียนไม่อ่านหนังสือในเวลาว่าง ($\mu = 3.81$) และนักเรียนไม่เห็นความสำคัญของการอ่าน ($\mu = 3.78$) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน

(N = 100)

ข้อที่	สภาพปัญหา	μ	σ	ระดับ
1	การจดจำพยัญชนะไทย	3.07	1.03	ปานกลาง
2	การจดจำสระไทย	3.16	1.10	ปานกลาง
3	การผันวรรณยุกต์	3.55	0.87	มาก
4	นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของการอ่าน	3.78	0.87	มาก

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน (ต่อ)

(N = 100)

ข้อที่	สภาพปัญหา	μ	σ	ระดับ
5	ความชอบในการอ่านหนังสือของนักเรียน	3.55	0.78	มาก
6	ความมีสมาธิในการเรียนของนักเรียน	4.18	0.70	มาก
7	ความตั้งใจของนักเรียนในการฝึกอ่านสะกดคำ	3.65	0.89	มาก
8	การใช้เวลาว่างอ่านหนังสือของนักเรียน	3.81	0.80	มาก
9	นักเรียนไม่กล้าอ่านสะกดคำเพราะกลัวผิด	3.52	0.92	มาก
10	การขาดข้อมูลสภาพปัญหาด้านการอ่านของนักเรียน	3.06	1.14	ปานกลาง
ภาพรวม		3.53	0.91	มาก

นอกจากนั้น ผลการวิจัยยังพบว่าครูผู้สอนภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีความคิดเห็นว่่านักเรียนมีปัญหาในการจดจำพยัญชนะไทยในระดับปานกลาง ร้อยละ 36.7 ระดับมาก ร้อยละ 30.6 ระดับน้อยและน้อยที่สุด มีค่าร้อยละเท่ากัน คือ ร้อยละ 14.3 มีปัญหาในการจดจำสระไทยในระดับปานกลางและมากเท่ากัน คือ ร้อยละ 18.7 รองลงมาคือระดับน้อย ร้อยละ 16.3 ระดับมากน้อยที่สุด ร้อยละ 8.2 และมีปัญหาในการผันวรรณยุกต์ในระดับปานกลาง ร้อยละ 38.8 รองลงมาคือระดับมาก ร้อยละ 30.6 ระดับมากที่สุด ร้อยละ 14.3

ปัญหาในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแม้ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.22$) แต่ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยใน 3 อันดับแรกกลับอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียนในชั้นเรียนแตกต่างกัน ($\mu = 3.96$) รองลงมาคือ เนื้อหาที่ต้องเรียนมีปริมาณมากทำให้สอนอ่านสะกดคำได้ไม่เต็มที่ ($\mu = 3.69$) และเวลาในการเตรียมกิจกรรมและเนื้อหาการสอนอ่านสะกดคำ ($\mu = 3.55$) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

(N = 100)

ข้อที่	สภาพปัญหา	μ	σ	ระดับ
1	เวลาในการเตรียมกิจกรรมและเนื้อหาการสอนอ่านสะกดคำ	3.55	0.67	มาก
2	เวลาในการฝึกให้นักเรียนอ่านสะกดคำ	3.51	0.77	มาก
3	สัดส่วนจำนวนนักเรียนในชั้นเรียนกับจำนวนครู	2.98	1.10	ปานกลาง
4	ระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียนในชั้นเรียนแตกต่างกัน	3.96	0.88	มาก
5	ประสบการณ์ของครูในการสอนอ่านสะกดคำ	2.69	1.12	ปานกลาง
6	การบูรณาการระหว่างทักษะต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอน	2.93	1.01	ปานกลาง
7	การกระตุ้นให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำเป็นรายบุคคล	3.05	0.99	ปานกลาง

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ต่อ)

(N = 100)

ข้อที่	สภาพปัญหา	μ	σ	ระดับ
8	เนื้อหาที่ต้องเรียนมีปริมาณมากทำให้สอนอ่านสะกดคำได้ไม่เต็มที่	3.69	0.96	มาก
9	ความต่อเนื่องของโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมรักการอ่านและพัฒนาการอ่าน	2.93	0.99	ปานกลาง
10	ความชัดเจนของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านและแนวทางการแก้ปัญหา	2.92	1.00	ปานกลาง
ภาพรวม		3.22	0.95	ปานกลาง

ส่วนสภาพปัญหาด้านสื่อการสอน โดยภาพรวมมีปัญหาในระดับปานกลาง ($\mu = 3.00$) แต่พบว่า มีบางประเด็นที่เป็นปัญหาในระดับมาก อันดับแรก คือ ระยะเวลาในการเตรียมสื่อประกอบการสอน ($\mu = 3.78$) รองลงมา คือ แบบเรียนมีคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวิธีการอ่านสะกดคำในบทเรียน ($\mu = 3.58$) และระดับความยากง่ายของแบบเรียนเมื่อเทียบกับระดับชั้น และมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.90$) ตามลำดับ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านสื่อการสอน

(N = 100)

ข้อที่	สภาพปัญหา	μ	σ	ระดับ
1	ระยะเวลาในการเตรียมสื่อประกอบการสอน	3.78	0.79	มาก
2	ระดับความยากง่ายของแบบเรียนเมื่อเทียบกับระดับชั้น	2.90	.098	ปานกลาง
3	แบบเรียนมีคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวิธีการอ่านสะกดคำในบทเรียน	3.58	.704	มาก
4	ความถูกต้องของเนื้อหาในการอ่านสะกดคำในแบบเรียน	2.75	1.16	ปานกลาง
5	ความรู้และทักษะในการสร้างสื่อที่เหมาะสม	2.79	1.05	ปานกลาง
6	ความทันสมัยของสื่อการสอน	2.76	1.03	ปานกลาง

7	ความน่าสนใจของสื่อการสอน	2.83	1.02	ปานกลาง
8	ความหลากหลายของสื่อการสอน	2.89	1.00	ปานกลาง
9	ความน่าสนใจของมุมส่งเสริมการรักการอ่านในห้องเรียน	2.86	1.02	ปานกลาง
10	จำนวนของหนังสืออ่านเสริมมีเพียงพอกับนักเรียน	2.89	1.17	ปานกลาง
ภาพรวม		3.00	1.00	ปานกลาง

5.2 แนวทางแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยกับการแก้ไขปัญหาด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน มากกว่าด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อการสอน ปัญหาความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนทุกประเด็นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก อันดับแรก คือ เอาใจใส่นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนทั้งผู้ที่อ่านได้และไม่ได้ ($\mu = 4.20$) รองลงมา คือ ให้กำลังใจเสริมแรงให้นักเรียนกล้าอ่านสะกดคำ และโรงเรียนและครอบครัวร่วมมือกันสอนอ่านสะกดคำให้กับนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\mu = 4.15$) และเน้นย้ำเรื่องตัวอักษรไทยและการผันอักษรก่อนสอนอ่านสะกดคำ ($\mu = 4.13$) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นที่มีต่อแนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน

(N = 100)

ข้อที่	แนวทางการแก้ไขปัญหา	μ	σ	ระดับ
1	เน้นย้ำเรื่องตัวอักษรไทยและการผันอักษรก่อนสอนอ่านสะกดคำ	4.13	0.85	มาก
2	มีวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนสนใจอ่านสะกดคำ	4.10	0.81	มาก
3	สอนโดยคำนึงถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียน	4.11	0.80	มาก
4	ให้กำลังใจเสริมแรงให้นักเรียนกล้าอ่านสะกดคำ	4.15	0.96	มาก
5	เอาใจใส่นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนทั้งผู้ที่อ่านได้และไม่ได้	4.20	0.83	มาก
6	สำรวจปัญหาจัดทำฐานข้อมูลด้านการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล	4.11	0.80	มาก
7	ติดตามพัฒนาการด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ	4.08	0.93	มาก
8	จัดโครงการ/กิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านอย่างต่อเนื่อง	3.95	0.86	มาก
9	ให้นักเรียนมีส่วนช่วยเหลือหนังสืออ่านเสริมเพื่อสร้างให้รักการอ่าน	4.03	0.89	มาก
10	โรงเรียนและครอบครัวร่วมมือกันสอนอ่านสะกดคำให้กับนักเรียน	4.15	0.88	มาก
ภาพรวม		4.10	0.86	มาก

โดยภาพรวมครูภาษาไทยเห็นด้วยกับแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับมาก ($\mu = 3.86$) ทุกประเด็นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก อันดับแรก คือ คัดสรรครูสอนวิชาภาษาไทยที่ศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยมาโดยตรง ($\mu = 4.02$) รองลงมา คือ เพิ่มจำนวนครูวิชาภาษาไทยให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียน ($\mu = 3.97$) และจัดสรรเวลาในการฝึกให้นักเรียนอ่านสะกดคำให้ต่อเนื่องสม่ำเสมอ ($\mu = 3.90$) ดังตาราง

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นที่มีต่อแนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่าน สกศดคำภาษาไทยในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

(N = 100)

ข้อที่	แนวทางการแก้ไขปัญหา	μ	σ	ระดับ
1	เพิ่มเวลาเตรียมกิจกรรมและเนื้อหาในการสอนอ่านสกศดคำ	3.87	.85	มาก
2	จัดสรรเวลาในการฝึกให้นักเรียนอ่านสกศดคำให้ต่อเนื่องสม่ำเสมอ	3.90	.90	มาก
3	จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิเคราะห์ความยากง่ายของคำศัพท์	3.85	.83	มาก
4	ติดตามประเมินผลความก้าวหน้าในการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล	3.87	0.97	มาก
5	สอนหลักการอ่านสกศดคำโดยฝึกและเชื่อมโยงทุกทักษะเข้าด้วยกัน	3.85	0.99	มาก
6	เพิ่มจำนวนครูวิชาภาษาไทยให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียน	3.97	1.01	มาก

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นที่มีต่อแนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่าน สกศดคำภาษาไทยในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ต่อ)

(N = 100)

ข้อที่	แนวทางการแก้ไขปัญหา	μ	σ	ระดับ
7	คัดสรรครูสอนวิชาภาษาไทยที่ศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยมาโดยตรง	4.02	0.94	มาก
8	โรงเรียนเชิญวิทยากรมาอบรมให้ความรู้เรื่องการสอนอ่านสกศดคำ	3.72	0.98	มาก
9	แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูผู้มีความรู้ประสบการณ์สอนวิชาภาษาไทย	3.84	0.92	มาก
10	ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อคิดวิธีแก้ปัญหการสอนอ่านสกศดคำภาษาไทย	3.74	0.95	มาก
ภาพรวม		3.86	0.93	มาก

ส่วนแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านสื่อการสอนทั้งภาพรวมและรายประเด็น ครูภาษาไทยยังเห็นด้วยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเช่นกัน อันดับแรก คือ สร้างแบบฝึกหรือชุดการสอนพัฒนาทักษะการอ่านสกศดคำ ($\mu = 4.45$) รองลงมา คือ จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เอื้อต่อบรรยากาศส่งเสริมรักการอ่าน ($\mu = 3.99$) และอบรมความรู้และทักษะในการสร้างสื่อที่เหมาะสม ($\mu = 3.98$) ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นที่มีต่อแนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่าน สกศดคำภาษาไทยในด้านสื่อการสอน

(N = 100)

ข้อที่	แนวทางการแก้ไขปัญหา	μ	σ	ระดับ
1	สร้างบทเรียนที่มีเนื้อหากระตุ้นความสนใจในการอ่าน	3.96	0.82	มาก
2	บทอ่านในแบบเรียนมีคำศัพท์ที่สอดคล้องกับหัวข้อสอนอ่านสกศดคำ	3.95	0.83	มาก
3	อบรมความรู้และทักษะในการสร้างสื่อที่เหมาะสม	3.98	0.82	มาก
4	สร้างแบบฝึกหรือชุดการสอนพัฒนาทักษะการอ่านสกศดคำ	4.45	5.18	มาก
5	ปรับปรุงสื่อให้มีความสวยงาม ทันสมัย และหลากหลาย	3.96	0.86	มาก
6	ครูจัดสรรเวลาในเตรียมสื่อก่อนสอนและทดลองก่อนใช้สอนจริง	3.91	0.81	มาก
7	ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านสกศดคำภาษาไทย	3.81	0.98	มาก
8	จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เอื้อต่อบรรยากาศส่งเสริมรักการอ่าน	3.99	0.88	มาก
9	ติดตามประเมินผลหลังการใช้สื่อการสอนเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุง	3.90	0.93	มาก
ภาพรวม		3.99	1.35	มาก

นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้พบว่ามีข้อเสนอแนะในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ดังนี้

- 1) วิธีการสอนอ่านสะกดคำควรเริ่มจากการจดจำรับรู้ตัวอักษร สอนอ่านแบบแจกลูกมากกว่าการจำคำอ่านเป็นคำ ๆ ควรมีการจัดอบรมครูผู้สอนภาษาไทยให้ไปในทิศทางเดียวกัน การสอนเด็กพิเศษและนักเรียนต่างชาติ ต้องฝึกการเรียนรู้ที่เน้นย้ำ และสังเกตพัฒนาการในการเรียนรู้ของเด็กนักเรียน
- 2) การกระตุ้นเอาใจใส่ร่วมมือกันทั้งจากโรงเรียนและครอบครัวเพื่อความต่อเนื่องในการฝึกฝน
- 3) การใช้สื่อและเทคโนโลยีการสอนที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ เป็นเรื่องจำเป็น อาจแก้ไขโดยการประยุกต์ใช้วัสดุที่เหลือใช้มาสร้างสรรค์สื่อทดแทน และควรคำนึงว่าสื่อที่นำมาใช้สามารถใช้ได้จริงกับทุกที่
- 4) ครูมีภาระหน้าที่ค่อนข้างมาก ทำให้ไม่ค่อยมีเวลาในการสอนเสริมจึงต้องพยายามจัดสรรเวลาและมีการติดตามผลการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างใกล้ชิดสม่ำเสมอ
- 5) ควรแก้ไขปัญหาขาดแคลนครูภาษาไทย ครูสอนไม่ตรงเอก และสัดส่วนครูต่อนักเรียนยังไม่เหมาะสม และผู้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า “หากเป็นไปได้อาจสรรหาครูที่เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยสลับหมุนเวียนช่วยสอนหรือให้คำแนะนำอบรมกันในเขต เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดแคลนครู”
- 6) การปรับแบบเรียนภาษาไทย มีผู้แสดงความคิดเห็นว่า บทเรียนมีคำศัพท์ที่ไม่เป็นตามลำดับการเรียนรู้และระดับความยากง่าย และมีผู้เสนอว่า หนังสือชุด “มานะ มานี” เป็นหนังสือที่เหมาะสมในการฝึกอ่านเนื่องจากมีคำที่ฝึกอ่านไปตามลำดับขั้น และแบบเรียนควรมีการสอนย่ำช้า ๆ คำศัพท์ในบทเรียนควรสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และลำดับการเรียนรู้อักษรไทย การใช้แบบฝึกหัดเสริมเป็นสิ่งจำเป็น
- 7) การจัดระบบการสอบวัดมาตรฐาน การสอบวัดการอ่านภาษาไทยเข้ามาสอบนักเรียน มีความยากต่างจากเนื้อหาที่นักเรียนเรียน ทำให้เกิดความเครียดต่อนักเรียนและครู การสอบวัดความรู้ที่บ่อยครั้ง ทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนขาดความต่อเนื่อง

ดังนั้น โดยภาพรวมครูภาษาไทยแสดงความคิดเห็นว่ามีปัญหาด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนและสื่อการสอนอยู่ในระดับปานกลาง แต่มีปัญหาด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับมาก ส่วนแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยนั้น ครูภาษาไทยเห็นด้วยระดับมากทุกด้าน

6. อภิปรายผล

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ดังนี้

6.1 สภาพปัญหาการสอนสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา มีดังนี้

6.1.1 สภาพปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ครูสอนภาษาไทยมีความคิดเห็นว่าเป็นภาพรวมมีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.22$) แต่บางประเด็นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก คือระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียนในชั้นเรียนแตกต่างกัน ($\mu = 3.96$) ผู้สอนจึงจำเป็นต้องอาศัยสื่อการสอน ดังที่ ทิ ดานันท์ มลิทอง^[9] กล่าวว่า การใช้สื่อในการเรียนการสอนเป็นรายบุคคลจะช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล

6.1.2 สภาพปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านสื่อการสอน ครูสอนภาษาไทยมีความคิดเห็นว่าเป็นภาพรวมมีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.00$) แต่มีประเด็นที่เป็นปัญหาในระดับมาก คือ ระยะเวลาในการเตรียมสื่อประกอบการสอนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.78$) ซึ่ง นอกจากตรงกับผลการศึกษาของทองดี ดวงรัตน์^[10] และ สรวง มณฑล สิทธิสมาน ยังสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของครูภาษาไทยในงานวิจัยนี้ว่า ครูมีภาระหน้าที่ค่อนข้างมาก ไม่ค่อยมีเวลาในการสอนเสริม จึงต้องพยายามจัดสรรเวลาในการสอนเพิ่มเติม และมีการติดตามผลการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างสม่ำเสมอ

6.1.3 สภาพปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.53$) แสดงว่าครูประสบปัญหาด้านนี้มากกว่าปัญหาด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน

และสื่อการสอน ประเด็นปัญหาเป็นอันดับแรกคือ ปัญหาเรื่องสมาธิในการเรียนของนักเรียน ($\mu = 4.18$) สอดคล้องกับผลการศึกษาของทองดี ดวงรัตน์ที่ว่า นักเรียนกลุ่มอ่อนไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการอ่าน ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้วิจัยที่พยายามศึกษาวิธีการสอนอ่านสะกดคำรูปแบบต่าง ๆ อาทิ ศิริรัตน์ เกิดแก้ว^[11] ใช้วิธีการสอนแบบเอกซ์พลีซิท ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และรัตนารณ์ ไชยทนต์ ศุภวรรณ เล็กวิไล และบรรเจอดพร สุแสนสุข^[12] ใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสนใจต่อการเรียนการสอนในระดับมาก

6.2 แนวทางแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา มีประเด็นการอภิปรายผลได้ดังนี้

6.2.1 แนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูภาษาไทยเห็นด้วยในระดับมากทุกประเด็น อันดับแรกคือ คัดสรรครูสอนวิชาภาษาไทยที่ศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยมาโดยตรง ($\mu = 4.02$) รองลงมาคือ เพิ่มจำนวนครูวิชาภาษาไทยให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียน ($\mu = 3.97$) ซึ่งทั้งสองประเด็นตรงกับข้อมูลในงานวิจัยนี้ที่พบว่า ครูที่สอนมากกว่า 1 ระดับชั้น มีร้อยละ 16.0 จบการศึกษาจบสาขาภาษาไทย ร้อยละ 51.0 สาขาอื่นถึงร้อยละ 49.0 จำนวนครูสอนภาษาไทยอยู่ระหว่าง 2-6 คน ส่วนระดับความชอบในการสอนวิชาภาษาไทยของครูภาษาไทยนั้น ส่วนใหญ่ชอบสอนภาษาไทยในระดับมากที่สุดและมาก รวมกันคิดเป็นกันร้อยละ 82.4 และยังสอดคล้องกับที่มีผู้ให้ข้อเสนอแนะในแบบสอบถามว่า “การสอนภาษาไทยเป็นวิชาที่ยากเนื่องจากเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ทุก ๆ วิชา จึงควรคัดสรรครูให้ตรงตามวิชาเอก และจะส่งผลดีต่อนักเรียนตามไปด้วย”

6.2.2 แนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกประเด็น อันดับแรกคือ สร้างแบบฝึกหรือชุดการสอนพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ($\mu = 4.45$) สอดคล้องกับแนวคิดการใช้สื่อของ บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์^[13] และธราปณี สิทธิเลิศ^[14] ว่าการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน หากใช้แบบฝึกต้องพิจารณาให้เหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหา จึงจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทักษะการอ่านที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจันทร์เพ็ญ กุกุดเรือ^[15] และวิสัยมน มิ่งระหงษ์^[16] ที่พบว่าผลการอ่านหลังการใช้แบบฝึกมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึก

6.2.3 แนวทางการแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน ค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.10$) เป็นค่าเฉลี่ยรวมที่สูงกว่าด้านอื่น อาจเป็นเพราะครูภาษาไทยเห็นว่าสมควรเน้นการแก้ไขในด้านนี้มากกว่าด้านอื่น ทุกประเด็นจึงมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรกคือ เอาใจใส่นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนทั้งผู้ที่อ่านได้และไม่ได้อ่าน ($\mu = 4.20$) สอดคล้องกับที่ จริรัชช์ จิริวิบูลย์^[17]ว่า ครูควรประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรายบุคคลตามสภาพจริง ระยะเวลาสั้นๆ บ่อย ๆ

7. ข้อเสนอแนะ

7.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

7.3.1.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) ควรมีนโยบายที่ให้ความสมดุลระหว่างเวลาเรียนและเวลาในการจัดกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อให้ นักเรียนมีสมาธิอยู่ที่การเรียน ครูมีเวลาในการสอนและพัฒนาทักษะของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง

2) ควรมีการรวบรวมนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้อ่าน หรืองานวิจัยที่แก้ปัญหาการอ่านภาษาไทยที่น่าสนใจ เผยแพร่เป็นตัวอย่างแนวทางให้ครูสอนภาษาไทยนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน

3) ควรมีมาตรการแก้ไขปัญหาการจัดผู้สอนวิชาภาษาไทย โดยพยายามคัดสรรผู้สอนที่จบการศึกษาด้านภาษาไทยมาโดยตรง เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน

4) การวัดทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือวัดทักษะการใช้ภาษาควรมีจำนวนครั้งที่เหมาะสม เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับเวลาเรียน และส่งผลต่อความเครียดความวิตกกังวลของทั้งผู้เรียนและผู้สอน เนื่องจากต้องมีการเตรียมพร้อมทั้งครูและนักเรียน

7.3.1.2 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

- 1) ครูสอนภาษาไทยควรจัดสรรเวลาสอนและหน้าที่ภาระต่าง ๆ ให้เหมาะสม
- 2) หน่วยงานทางการศึกษาในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับกระทรวงศึกษาธิการ เขตการศึกษา หรือโรงเรียน ควรจัดอบรมเรื่องการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ทางด้านการอ่านสะกดคำ หรือการอ่านระดับอื่น อาทิ การอ่านสรุปความ เพื่อให้ผู้สอนเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์สื่อและนำไปใช้พัฒนาทักษะการอ่านให้อ่านออกอ่านเข้าใจ และช่วยส่งเสริมให้รักการอ่าน โดยจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์และเทคนิคการสอนด้านภาษาไทย นวัตกรรมทางการศึกษา ผลการวิจัยทางด้านการอ่านหรือการใช้ภาษาไทยระหว่างครูในกลุ่มหรือเขตการศึกษาในพื้นที่เดียวกัน โดยวิทยากรอาจมาจากส่วนกลาง หรือเป็นวิทยากรที่เป็นครูสอนภาษาไทยในพื้นที่การศึกษานั้นที่มีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญทางภาษาไทย เพื่อถ่ายทอดความรู้ทักษะให้กับเพื่อนครูภาษาไทยได้แนวทางในการปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้ชัดเจนขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อความมั่นใจในการสอน อาจเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยลดปัญหาการขาดแคลนครูภาษาไทยได้ และยังคงผลดีต่อตัวนักเรียนตามไปด้วย
- 3) การทบทวนพัฒนาแบบเรียนให้สอดคล้องกับระดับชั้นการเรียนรู้อักษรไทยไปตามลำดับความยากง่าย และคำศัพท์ที่ใช้ในบทเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาทักษะที่ต้องเรียนรู้ในแต่ละบท

7.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 7.3.2.1 ควรศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้สื่อผสมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรักการอ่าน ตั้งใจและมีสมาธิในการเรียน
- 7.3.2.2 ควรศึกษานวัตกรรมที่เป็นชุดการสอนหรือแบบฝึกเพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำ
- 7.3.2.3 ควรศึกษาแนวทางแก้ไขปัญหारेื่องการผันวรรณยุกต์ และการเขียนคำที่ใช้รูปวรรณยุกต์

8. กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้เพราะผู้วิจัยได้รับคำแนะนำและความเอาใจใส่จาก ผศ.สุมานัน รุ่งเรืองธรรม อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มา ณ ที่นี้ และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ที่ให้ทุนวิจัย จนทำให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเรื่องนี้ได้จนสำเร็จ ขอขอบคุณ ดร.ณัฐกันต์ สุขชื่น ที่กรุณาตรวจทานบทคัดย่อภาษาอังกฤษ และขอขอบคุณคณาจารย์ผู้สอนภาษาไทยจากทุกโรงเรียนที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในงานวิจัยนี้เป็นอย่างยิ่ง ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เขียนบทความ ตำรารายงานวิจัย และวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าประกอบการทำรายงานวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งล้วนเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยได้เกิดความชัดเจนในแนวทางดำเนินการวิจัยได้จนสำเร็จด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- [1] การศึกษาไทยส่อวิกฤติ เด็ก ป. 3 นับหมื่นอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้. (2557). สืบค้นจาก [http:// www. education. kapook.com/view103055.html](http://www.education.kapook.com/view103055.html)
- [2] สำนักนายกรัฐมนตรี. (2558). ปี 2558 ปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้. สืบค้นจาก [http:// www.moe. go. th/websm/2015/jan/015.html](http://www.moe.go.th/websm/2015/jan/015.html)
- [3] กุณจิตญา พัชรชานนท์ และบัลลังก์ โรหิตเสถียร. (2558). การประกาศนโยบาย “ปี 2558 เป็นปีแห่งการปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้”. สืบค้นจาก <http://www.moe.go.th/websm/2015/jan/015.html>
- [4] เด็กไทยยุคใหม่สะกดคำแบบไหนดี?. (2557). สืบค้นจาก <http://www.news.thaipbs.or.th/content/%>
- [5] สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (2557). คืบคลานสู่ห้องเรียน. สืบค้นจาก [http:// www. manager. co.th / QOL/ View News.aspx?NewsID=9570000141970](http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9570000141970)
- [6] บันไดทักษะ 4 ชั้นแก้ปัญหา “เด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้”. (2557). สืบค้นจาก <http://www.kroobannok.com>

-
- [7] สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2547). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ:สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา.
- [8] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสารสนเทศ สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *ฐานข้อมูลระบบสารสนเทศเพื่อบริหารการศึกษา*. สืบค้นจาก <http://www.data.bopp-obec.info/emis/index.php>
- [9] ทิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีทางการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดอรุณการพิมพ์.
- [10] ทองดี ดวงรัตน์. (2553). *การศึกษาความพร้อมในการส่งเสริมการอ่านภาษาไทยของโรงเรียนปรีดีตรังสรรค์ จังหวัดเพชรบุรี*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- [11] ศิริรัตน์ เกิดแก้ว. (2553). *ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย 2(1): 55-62.
- [12] รัตนาภรณ์ ไชยทน ศุภวรรณ เล็กวิไล และบรรเจตพร สู่แสนสุข. (2557). *ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2*. เอกสารการประชุมวิชาการ Graduate Research Conference 2014.
- [13] บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). “คุณภาพเครื่องมือวัด”. *ประประมวลสาระวิชาการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา หน่วยที่ 3*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [14] ฐาปนี สิทธิเลิศ. (2557). *กลยุทธ์การสอนอ่านไทย*. สืบค้นจาก <http://www.pleonsukrat.exteen.com/20110219/entry-2>
- [15] จันทร์เพ็ญ กุกุดเรือ. (2552). *การส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกอ่านและการเสริมแรงทางบวก*. กรุงเทพฯ: โรงเรียนศาลาคู้.
- [16] วัสยามน มิ่งระหงษ์. (2553). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนเซนต์หลุยส์ ฉะเชิงเทรา*. ฉะเชิงเทรา: โรงเรียนเซนต์หลุยส์
- [17] จรีลักษณ์ จิรวินบูลย์. (2546). *คู่มือครูและผู้ปกครองสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้-การอ่าน*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของคุรุสภา.

การธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

The Retention Lecturer in Private Universities in the Upper Northern Part of Thailand

พิมพัลลัญช์ ศรีบุญ¹

¹คณะสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่, phimwalan2211@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักคือ เพื่อศึกษาความตั้งใจที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่และความตั้งใจในการลาออกของอาจารย์ และเพื่อพัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบไม่ทดลอง โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปเป็นการพัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย โดยผลการศึกษาพบว่า

1) ความตั้งใจในการยังคงปฏิบัติงานอยู่หรือลาออกของอาจารย์ พบว่า สาเหตุของการตัดสินใจลาออกจากมหาวิทยาลัย ได้แก่ ความรู้สึกไม่พึงพอใจในรายได้และการขึ้นเงินเดือนของมหาวิทยาลัย และความรู้สึกไม่พึงพอใจในสภาพแวดล้อมการทำงานและภาระงาน เป็นต้น และสาเหตุของการตัดสินใจยังคงปฏิบัติงานอยู่ ได้แก่ มีความผูกพันในองค์กร และมหาวิทยาลัยอยู่ใกล้บ้าน เป็นต้น

2) พัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยจำเป็นต้องมีระบบการธำรงรักษาอาจารย์ ได้แก่ การธำรงรักษาทางกายภาพ (สภาพแวดล้อมในการทำงาน, รายได้, สวัสดิการและสิทธิประโยชน์) และการธำรงรักษาทางจิตวิทยา (ความผูกพันในองค์กร, ความสัมพันธ์ภายในมหาวิทยาลัย, ภาระงานและการเห็นคุณค่าในงาน) โดยการสร้างเงื่อนไขของการเรียนรู้และเติบโตไปด้วยกัน ผ่านสิ่งยึดเหนี่ยว 3 ประการ ได้แก่ งาน เงิน และชื่อเสียง ตามความเหมาะสมของบริบทหรือสภาพแวดล้อมของมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของไทย เพื่อที่จะสร้างความภาคภูมิใจในวิชาชีพอาจารย์ สร้างความเป็นเลิศทางวิชาการและสร้างความสมดุลในชีวิตของอาจารย์

คำสำคัญ: การธำรงรักษาอาจารย์, มหาวิทยาลัยเอกชน

Abstract

This research primarily aimed to explore intention to perform work among and intention to resigned of lecturer and to develop the model to retention lecturer of private universities in the upper north of Thailand. The researcher designing non-experimental by using in-depth interviews and findings would be discussed by a focus group to conclude the development of the model to retention lecturer of private universities in the upper north of Thailand. The results were as follows:

1) With regards to intention perform work among and intention to resigned lecturer the results that. A reason of resigning were dissatisfaction with income and pay increase of the university, including were dissatisfaction with working condition and task and a reason of working lecturer were have organization commitment and lecturer were have a house near the university.

2) The development model to retention lecturer required 2 major processes as follows: retention to the physical (working environment, income and welfare) and retention to the psychology (organization commitment, university relations and value of task). In order to achieve these processes, the conditions of mutual learning and growth were established through 3 anchors, that is, job, money and

reputation as application to the context and environment of private universities in the north of Thailand for pride in lecturer profession, academic excellence and balance in life of lecturers.

Keywords: retention lecturer, private university

บทนำ

“การศึกษา” เป็นตัวขับเคลื่อนและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ มุ่งพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญาของเยาวชน สร้างสรรค์กำลังคนในระดับวิชาการ และวิชาชีพชั้นสูง โดยในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2575 ได้กล่าวว่า “การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข การศึกษาในระดับ “อุดมศึกษา” นั้น ประเทศไทยนอกจากจะมีมหาวิทยาลัยของรัฐแล้ว ยังมีมหาวิทยาลัยเอกชน ซึ่งเป็นสถาบันที่มีส่วนสำคัญในการสร้างทรัพยากรบุคคล เพื่อออกมารับใช้ประเทศชาติ และมีการพัฒนาการมาอย่างยาวนาน การบริหารจัดการมหาวิทยาลัยเอกชนให้มีคุณภาพและมาตรฐานเทียบเท่ากับมหาวิทยาลัยของรัฐนั้น เป็นเรื่องที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์และอยู่ในความสนใจของผู้คนในวงการการศึกษา ตั้งแต่เริ่มมีการจัดตั้งสถาบันการศึกษาเอกชนเป็นต้นมา เนื่องจากสภาพโดยทั่วไปของมหาวิทยาลัยเอกชน และมหาวิทยาลัยของรัฐมีความแตกต่างกัน อาทิ ประเด็นเกี่ยวกับทุนที่ใช้ในการบริหารจัดการ โดยมหาวิทยาลัยเอกชนทุนที่ใช้ในการบริหารจัดการมาจากเจ้าของมหาวิทยาลัย ส่วนมหาวิทยาลัยของรัฐทุนในการบริหารจัดการจะมาจากงบประมาณของรัฐ หรือประเด็นเรื่องของผลกำไรหรือความคุ้มค่าในการบริหารจัดการ มหาวิทยาลัยเอกชนคำนึงถึงผลกำไรหรือความคุ้มค่าในการจัดการเรียนการสอนมากกว่ามหาวิทยาลัยของรัฐ เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ปัจจุบันจะเห็นได้ว่า การบริหารงานภายในมหาวิทยาลัยเอกชนไม่ได้มีความคล่องตัวเท่าที่ควรจะเป็น หลายคนอาจเคยมองเห็นภาพของมหาวิทยาลัยเอกชนเป็นหน่วยงานที่มีความคล่องตัว รวดเร็ว ทันสมัย ฯลฯ เมื่อเทียบกับมหาวิทยาลัยของรัฐที่มีโครงสร้างองค์การที่มีลักษณะยืดหยุ่นแบบระบบราชการ หลายสิบปีที่ผ่านมาประเทศไทยพยายามที่จะปฏิรูประบบราชการ (Bureaucracy Reform) ผลจากการปฏิรูปได้ทำให้หน่วยงานส่วนราชการหลายแห่งปรับเปลี่ยนรูปแบบของตัวกลายเป็นหน่วยงานที่มีความทันสมัย รวดเร็ว และคล่องตัวมากขึ้น เช่นเดียวกันกับมหาวิทยาลัยของรัฐหลายแห่งที่มีการยกฐานะของตนกลายมาเป็นมหาวิทยาลัยอิสระ/ในกำกับของรัฐ (Public Autonomous University) ผลที่ตามมาส่วนหนึ่งก็ทำให้มหาวิทยาลัยของรัฐมีความคล่องตัวมากขึ้นในการบริหารจัดการตนเอง (เบญจา มังคละพฤกษ์, 2552) ซึ่งมีความแตกต่างจากมหาวิทยาลัยเอกชนที่ยังคงมีแบบแผน (Pattern) ของการบริหารจัดการแบบเดิมนั้นคือ “การรวมศูนย์ (Centralization)” การตัดสินใจไว้ที่เจ้าของมหาวิทยาลัย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการภายในส่งผลกระทบต่อปัญหาเรื่องการธำรงรักษาบุคลากรของมหาวิทยาลัยเอกชนที่ไม่สามารถรักษา “คนดี มีความสามารถ” ให้อยู่กับองค์กรไว้ได้ ซึ่งเมื่อลาออกไป ก็จะมีการสรรหาและคัดเลือกเข้ามาใหม่ บุคลากรบางคนทำงานได้ไม่นานก็ลาออกไป คนใหม่ก็เข้ามาแทนที่ วนอยู่ในลักษณะนี้ ซึ่งมหาวิทยาลัยเอกชนอีกหลายๆ แห่งที่เป็นขนาดกลางถึงขนาดเล็กก็มีสภาพการณ์ที่ไม่แตกต่างไปจากกันมากนัก นั่นก็คือความไม่มีคุณภาพทางการศึกษาลดน้อยลงไปทุกวัน มหาวิทยาลัยเอกชนบางแห่งไม่ผ่านเกณฑ์การรับรองคุณภาพจากสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (สกอ.) หรือสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพทางการศึกษา (สมศ.) ซึ่งส่งผลให้ต้องปิดกิจการลงไปในที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า ปัญหาเรื่องการบริหารทรัพยากรมนุษย์เพื่อการธำรงรักษาบุคลากรสายวิชาการของมหาวิทยาลัยเอกชน เป็นหนึ่งในปัญหาที่ทำให้มหาวิทยาลัยเอกชนส่วนใหญ่ต้องสูญเสีย “คนดี มีความสามารถ” ไปให้กับมหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานอื่น หรืออาจเรียกได้ว่าเกิด “ภาวะสมองไหล” โดยการศึกษาวจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเกี่ยวกับ ความตั้งใจที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่และความตั้งใจในการลาออกของอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย และเพื่อพัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความตั้งใจที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่และความตั้งใจในการลาออกของอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

2. เพื่อพัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบไม่ทดลอง (Non-Experimental Research Design) สถานที่ดำเนินการวิจัย คือ มหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยเนชั่น

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชน โดยผู้วิจัยใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยการคัดเลือกอาจารย์ที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่และอาจารย์ที่ลาออกจากมหาวิทยาลัยไปแล้ว โดยนำมาเป็นกรณีศึกษา (Case Study) จำนวนมหาวิทยาลัยละ 4 คน (อาจารย์ที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่จำนวน 2 คน และอาจารย์ที่ลาออกจากมหาวิทยาลัยไปแล้วจำนวน 2 คน) โดยจะทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว เพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งจากอาจารย์ที่ยังคงทำงานอยู่ และคนที่ลาออกจากมหาวิทยาลัยไปแล้วประกอบกัน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ในการพัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญไว้ รวมทั้งสิ้น 9 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์หรือผู้บริหารในมหาวิทยาลัยภาครัฐและเอกชนจำนวน 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์อาวุโส ที่มีประสบการณ์ในการบริหารงานในมหาวิทยาลัยเอกชนจำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการด้านการศึกษาจำนวน 2 ท่าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) แบบมีโครงสร้าง (จากทั้ง 4 มหาวิทยาลัย โดยกำหนดไว้มหาวิทยาลัยละ 4 คน) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการ โดยประเด็นคำถามก็จะครอบคลุมตามกรอบแนวคิดในการศึกษา ได้แก่ ด้านความผูกพันในองค์กร ด้านความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมการทำงาน ด้านภาระงานที่รับผิดชอบ ด้านความสัมพันธ์ภายในมหาวิทยาลัย ด้านความพึงพอใจในรายได้ ด้านความพึงพอใจในสวัสดิการและสิทธิประโยชน์ เป็นต้น

ส่วนการพัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ผู้วิจัยใช้ “วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)” เพื่อรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน ทั้งที่เป็นผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์หรือผู้บริหารในมหาวิทยาลัยภาครัฐและเอกชน ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์อาวุโส ที่มีประสบการณ์ในการบริหารงานในมหาวิทยาลัยเอกชน และผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการด้านการศึกษา โดยผู้วิจัยมุ่งแสวงหาข้อมูลเพื่อที่จะนำไปจัดทำ “รูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์” ที่เหมาะสมสำหรับมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลใน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดวิธีการที่ใช้การวิเคราะห์ 2) การจัดระบบจำแนกข้อมูล 3) ทำการเชื่อมโยงกลุ่มข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกัน และ 4) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาความตั้งใจที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่และความตั้งใจในการลาออกของอาจารย์ ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย สามารถสรุปถึงสาเหตุของการคงอยู่และการลาออกจากมหาวิทยาลัยเอกชนของอาจารย์ โดยแยกเป็นด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

อาจารย์ที่ลาออก	อาจารย์ที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่
<p>ด้านความผูกพันในองค์กร</p> <ul style="list-style-type: none"> - มหาวิทยาลัยไม่ตอบสนองความต้องการด้านความมั่นคงในอนาคต ทำให้ไม่สามารถสร้างความผูกพันระหว่างบุคลากรกับมหาวิทยาลัยไว้ได้ 	<p>ด้านความผูกพันในองค์กร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีปัญหาด้านความผูกพันกับเพื่อนร่วมงาน หรือผู้บังคับบัญชา มีลักษณะความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากเป็นองค์กรขนาดเล็ก
<p>ด้านความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมการทำงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ห้องทำงานไม่เอื้ออำนวยต่อการทำงาน เช่น อุปกรณ์เครื่องใช้สำนักงานมีจำกัด ด้อยคุณภาพ ทำให้ต้องจัดหาของส่วนตัวมาใช้เอง - ห้องพักอาจารย์ไม่มีความเป็นส่วนตัว เสียงดัง ทำให้ไม่มีสมาธิในการทำงาน อุปกรณ์ในการเรียนการสอนไม่เพียงพอ 	<p>ด้านความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมการทำงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - มหาวิทยาลัยใกล้บ้าน เดินทางสะดวก - อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนครบปรับปรุงให้มีความทันสมัย - ควรมีห้องทำงานที่เป็นส่วนตัวสำหรับอาจารย์
<p>ด้านความสัมพันธ์ภายในมหาวิทยาลัย</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีปัญหาการเล่นพรรคเล่นพวกในมหาวิทยาลัย - มีการสนับสนุนบุคคลที่ชื่นชอบมากกว่าความเหมาะสมด้านคุณสมบัติ - ปัญหาผู้บริหารเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว ไม่เอาใจใส่ลูกน้องหรือผู้ใต้บังคับบัญชา - มหาวิทยาลัยไม่มีระบบการสนับสนุนการทำงานที่ดี ทำให้อาจารย์ต้องเสียเวลาและเสียโอกาสในการพัฒนาตนเอง 	<p>ด้านความสัมพันธ์ภายในมหาวิทยาลัย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหารหรือเพื่อนร่วมงาน มีความใกล้ชิด สนับสนุน เป็นกันเอง - การติดต่อสื่อสารง่าย เป็นลักษณะไม่เป็นทางการมากนัก
<p>ด้านภาระงานที่รับผิดชอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เน้นผลการดำเนินการตามเกณฑ์ประกันคุณภาพการศึกษา (QA) มากกว่าหน้าที่ทางวิชาการเป็นหลัก - ไม่มีการกระจายภาระงานอย่างเป็นธรรมในสาขาวิชา - มหาวิทยาลัยมีงบประมาณ และมีทรัพยากรทางการบริหารให้อย่างจำกัด ทำให้การดำเนินงานเกิดปัญหา เกิดความกดดัน เคร่งเครียด - คณาจารย์มีไม่เพียงพอ จำนวนอาจารย์ประจำ 	<p>ด้านภาระงานที่รับผิดชอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาระงานหนักเป็นบางช่วงเวลา เช่น ช่วงที่มีการตรวจประกันคุณภาพ - ภาระงานสอนหนักเป็นบางตำแหน่ง เช่น ตำแหน่งหัวหน้าสาขาวิชา หรือหัวหน้าภาควิชา - งานเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรมีมาก เช่น การจัดทำ มคอ. 3, มคอ. 5 ฯลฯ ในแต่ละภาคการศึกษา

อาจารย์ที่ลาออก	อาจารย์ที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่
<p>หลักสูตรไม่ครบถ้วนตามเกณฑ์ของ สกอ. ทำให้ภาระงานของอาจารย์แต่ละคนมากเกินไป</p> <ul style="list-style-type: none"> - ระบบและเกณฑ์ในการสนับสนุนการพัฒนาทางด้านวิชาการไม่มีความชัดเจน - มหาวิทยาลัยมีงบประมาณในการพัฒนาบุคลากรต่ำ เช่น เงินสนับสนุนการทำวิจัย 	
<p>ด้านความพึงพอใจในรายได้</p> <ul style="list-style-type: none"> - มหาวิทยาลัยให้เงินเดือนต่ำกว่าวุฒิและคุณสมบัติของคณาจารย์ - รายได้ไม่เพียงพอต่อค่าครองชีพในปัจจุบัน - การขึ้นเงินเดือน ไม่มีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม - มีการประเมินขึ้นเงินเดือนในแต่ละปี แต่ไม่มีการประเมินขึ้นฐานเงินเดือนใหม่ เงินเดือนขึ้นน้อยมาก ทำให้ขาดขวัญและกำลังใจในการทำงาน - ค่าสอนนอกเวลาต่อชั่วโมงของอาจารย์ประจำน้อยกว่าอาจารย์พิเศษ - เส้นทางการเติบโตในอาชีพไม่ชัดเจน ขาดการนำไปเชื่อมโยงกับระบบการประเมินผลการปฏิบัติงาน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการทำงาน 	<p>ด้านความพึงพอใจในรายได้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เงินเดือนค่าตอบแทนน้อย เมื่อเทียบกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ ในระดับเดียวกัน - สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ควรมีระบบการบริหารทรัพยากรบุคคลของอาจารย์มหาวิทยาลัยเอกชนใช้เป็นแนวทางเดียวกันในการบริหารจัดการ
<p>ด้านความพึงพอใจในสวัสดิการและสิทธิประโยชน์</p> <ul style="list-style-type: none"> - สวัสดิการและสิทธิประโยชน์ต่ำ - ไม่มีการวางแผนการเกษียณอายุให้บุคลากร - สวัสดิการที่จัดสรรให้ก็เป็นลักษณะทั่วไปๆ เช่น ระบบการประกันสังคม หรือระบบประกันอุบัติเหตุ ไม่มีความพิเศษอะไร - การคุ้มครองครอบครัวไม่ถึงครอบครัวของบุคลากร 	<p>ด้านความพึงพอใจในสวัสดิการและสิทธิประโยชน์</p> <ul style="list-style-type: none"> - สวัสดิการถือว่าครอบคลุมการดำรงชีวิตในขั้นพื้นฐาน - ควรมีสวัสดิการที่เหนือกว่าหรือพิเศษกว่าองค์กรอื่นๆ ในระดับเดียวกัน

รูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

พัฒนารูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ผู้วิจัยได้ทำการจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผลการศึกษาสรุปรูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ผู้วิจัยขอเสนอโดยสรุป ได้ดังต่อไปนี้

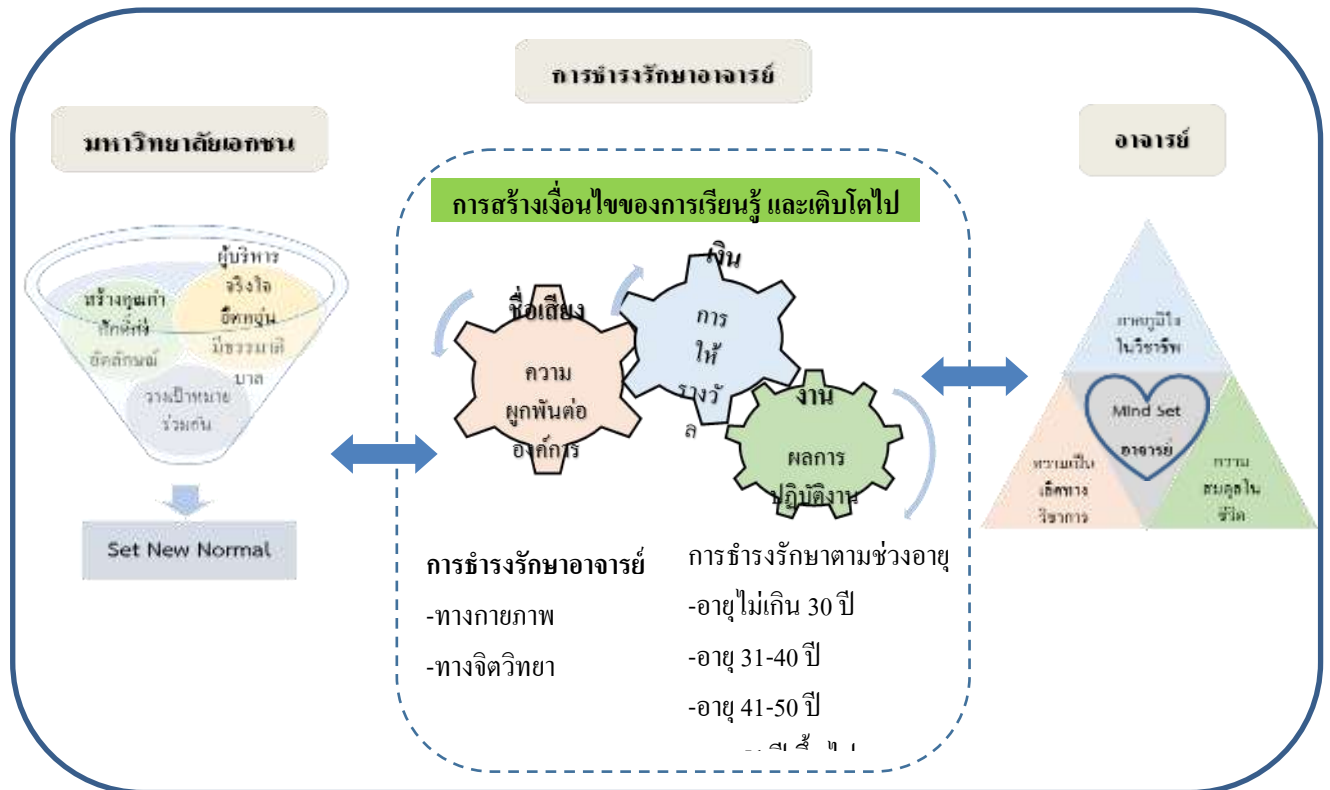
1. ชื่อรูปแบบ “รูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย”

2. **แนวคิดพื้นฐานของรูปแบบ** การบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่เป็นอาจารย์ในระดับมหาวิทยาลัยนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่มหาวิทยาลัยควรจะต้องมีรูปแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่แตกต่างจากการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่เป็นบุคลากรทั่วไป เนื่องจากบุคลากรสายวิชาการนั้นเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยเอกชนที่มีบริบทหรือสภาพแวดล้อมทางการบริหารที่แตกต่างจากมหาวิทยาลัยของรัฐ

3. **คำอธิบายแนวทางการนำรูปแบบไปใช้** เริ่มต้นจากการที่มหาวิทยาลัยเอกชนจะต้อง Set New Normal (คือการย้อนกลับไปที่เป็นเจตนารมณ์ที่เป็นจุดเริ่มต้นของการก่อตั้งของมหาวิทยาลัยใหม่อีกครั้ง) เพื่อค้นหาคุณค่า คักดิ์ศรี และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ซึ่งคุณค่า คักดิ์ศรี และอัตลักษณ์อาจจะปรากฏอยู่ใน วิสัยทัศน์ พันธกิจ หรือเป้าหมายของมหาวิทยาลัยอยู่แล้ว แต่ในปัจจุบันมหาวิทยาลัยเอกชนส่วนใหญ่ขาดความตระหนักถึงความสำคัญในการที่จะมุ่งมั่นปฏิบัติภารกิจของตนตามวิสัยทัศน์และพันธกิจที่วางไว้อย่างแท้จริง จึงทำให้ขาดหลักที่เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวของการดำเนินงานไป ซึ่งการสร้างคุณค่าของมหาวิทยาลัยเอกชนนั้น จำเป็นจะต้องทำให้เกิดขึ้นและรักษาให้คงอยู่ต่อเนื่องถาวรตั้งแต่ก่อตั้งมหาวิทยาลัยเอกชนเป็นต้นมา คุณค่านั้น คือ สิ่งที่มีประโยชน์ มีค่าของมหาวิทยาลัย ที่เกิดจากความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าของผู้ก่อตั้งที่อยากจะเห็นมหาวิทยาลัยเอกชนของตนเป็นประโยชน์ต่อสังคมและสาธารณชนอย่างไร ซึ่งก็จะสะท้อนให้เห็นได้จาก “ปณิธาน วิสัยทัศน์ หรือพันธกิจ” ของมหาวิทยาลัย รวมถึงทุกคนที่อยู่ในมหาวิทยาลัยจำเป็นต้องตระหนักและเข้าใจใน “คุณค่าร่วมกัน” นี้เป็นอย่างดี และใช้เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวในการทำงานตามคุณค่าของมหาวิทยาลัย นอกจากนี้การสร้างอัตลักษณ์ให้กับมหาวิทยาลัยก็ยังเป็นสิ่งจำเป็น อัตลักษณ์ คือ ความเป็นตัวตนของมหาวิทยาลัย คือสิ่งที่บุคคลภายนอกมองเข้ามายังมหาวิทยาลัยแล้วทราบทันทีว่าเป็น มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยเนชั่น มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น หรือมหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ ซึ่งอัตลักษณ์บางครั้งอาจสะท้อนให้เห็นผ่านทาง บุคลิกลักษณะ ความเชี่ยวชาญของตัวอาจารย์ หรือตัวนักศึกษา ในมหาวิทยาลัยเอกชนก็ได้ เช่น ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี หรือการมีบุคลิกลักษณะภูมิฐานเหมือนผู้ประกอบการ เป็นต้น และผู้บริหารมหาวิทยาลัยเอกชนจะต้องมีความจริงจัง ตั้งใจจริง และมุ่งมั่นที่จะพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา รวมถึงมีความยืดหยุ่น และมีระบบธรรมาภิบาลในการบริหารจัดการในทุกๆ เรื่อง และยังคงมีการวางแผนร่วมกันไม่ว่าจะเป็นเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาวของมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นกับผู้ปฏิบัติงานในทุกๆระดับ

ในส่วนของการธำรงรักษาอาจารย์นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ การธำรงรักษาทางกายภาพ และการธำรงรักษาทางจิตวิทยา โดยการธำรงรักษาทางกายภาพ ประกอบด้วย ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน ด้านรายได้หรือค่าตอบแทน และด้านสวัสดิการฯ ส่วนการธำรงรักษาทางจิตวิทยา ประกอบด้วย ด้านความผูกพันในองค์กร ด้านความสัมพันธ์ภายในมหาวิทยาลัย ด้านความพึงพอใจในงานและการเห็นคุณค่าในงาน ซึ่งนอกจากมหาวิทยาลัยเอกชนจะต้องธำรงรักษาอาจารย์ทั้งทางกายภาพและทางจิตวิทยาแล้ว มหาวิทยาลัยจำเป็นต้องสร้างเงื่อนไขของการเรียนรู้และเติบโตไปด้วยกัน โดยผ่านสิ่งยึดเหนี่ยว 3 สิ่ง ได้แก่ งาน เงิน และชื่อเสียง โดยใช้ผลการปฏิบัติงานเป็นตัวขับเคลื่อนให้อาจารย์สามารถสร้างรายได้หรือค่าตอบแทนพิเศษที่เพิ่มขึ้นจากเงินเดือนประจำ ซึ่งถือเป็นการให้รางวัลโดยมีเงื่อนไขภายใต้ผลของการปฏิบัติงาน ผูกพันกับทั้งงานและเงิน จะต้องนำไปสู่ความมีชื่อเสียง สร้างความโดดเด่นและความเป็นเลิศทางวิชาการ ซึ่งจะส่งผลต่อความผูกพันในองค์กรของอาจารย์ในระยะยาว โดยนำเอาทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์มาประกอบ เพื่อแบ่งออกเป็นช่วงอายุที่มหาวิทยาลัยจะสามารถจัดกลุ่มของการธำรงรักษาอาจารย์ได้ตามช่วงวัยที่มีลักษณะความต้องการที่แตกต่างกันได้แก่ อาจารย์ที่มีช่วงอายุไม่เกิน 30 ปี ช่วงอายุ 31-40 ปี ช่วงอายุ 41-50 ปี และ ช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป ด้านของตัวอาจารย์นั้น สิ่งที่สำคัญของการเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนนั้น คือ การตั้ง Mind Set ของตนเอง โดย Mind Set ในที่นี้หมายถึง การตั้งเป้าหมายให้กับวิชาชีพการเป็นอาจารย์ของตนเอง โดย Mind Set นี้จะต้องมีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการ Set New Normal ของมหาวิทยาลัยเอกชนของตน ซึ่งจะต้องทำควบคู่กันไปในนโยบายระดับ

มหาวิทยาลัย และระดับตัวบุคคลที่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยเอกชน เพื่อที่จะสร้างความภาคภูมิใจในวิชาชีพอาจารย์ สร้างความเป็นเลิศทางวิชาการและสร้างความสมดุลในชีวิตและการทำงานของอาจารย์ให้เกิดขึ้น ดังปรากฏในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาความตั้งใจที่ยังคงปฏิบัติงานอยู่และความตั้งใจในการลาออกของอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย พบว่า อาจารย์ที่ตั้งใจจะลาออก มีสาเหตุมาจาก การได้รับเงินเดือนน้อย แต่ในขณะเดียวกันค่าครองชีพในปัจจุบันสูง รู้สึกเบื่อหน่ายกับภาระงานการประกันคุณภาพ ไม่มีความสุขในการทำงาน ต้องการทำงานในหน่วยงานที่มีความมั่นคงมากกว่า ต้องการลาออกไปเพื่อดูแลกิจการของครอบครัว หรือย้ายตามคู่สมรสเมื่อแต่งงาน เมื่อพิจารณาเทียบกับแนวคิดประเภทของการลาออกของนักวิชาการหลากหลายคน อาทิ พอร์เตอร์ ลอร์เลอร์ ทรี และแฮคแมน (อ้างใน จูดีรัตน์ ศิริเลิศ, 2547) ที่ได้จำแนกประเภทของการลาออกไว้ 4 ประเภท ได้แก่ 1. การลาออกที่เกิดจากความประสงค์ของบุคคล (Voluntary Individual-Initiated Turnover) หมายถึง การที่บุคคลตัดสินใจไม่ทำงานในองค์กรเดิมอันเนื่องมาจากความต้องการของบุคคลเอง โดยที่บุคคลนั้นไม่ได้ถูกบังคับจากใคร 2. การลาออกที่เกิดจากความประสงค์ขององค์กร (Voluntary Organization-Initiated Turnover) หมายถึง การที่องค์กรตัดสินใจให้บุคคลสิ้นสุดการเป็นสมาชิกขององค์กร เนื่องจากความไม่มีประสิทธิภาพของบุคคลเอง 3. การลาออกที่ไม่ได้เกิดจากความประสงค์ของบุคคล (Involuntary Individual-Initiated Turnover) หมายถึง การที่บุคคลตัดสินใจไม่ทำงานองค์กรเดิม อันเนื่องมาจากแรงกดดันเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของบุคคลเอง เช่น การย้ายงานตามสามี คลอดบุตร ถึงแม้ว่าบุคคลต้องการทำงานอยู่กับองค์กร ในขณะที่องค์กรเองก็ต้องการให้บุคคลทำงานอยู่กับองค์กรเช่นเดียวกัน และ 4. การลาออกที่ไม่ได้เกิดจากความประสงค์ขององค์กร (Involuntary Organization-Initiated Turnover) หมายถึง การที่องค์กรได้รับแรงกดดันจากสภาพเศรษฐกิจที่มีความจำเป็นต้องลดจำนวนพนักงานลง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปลดพนักงานออก จากทฤษฎีและแนวคิดดังกล่าวนี้ ทำให้สามารถวิเคราะห์เกี่ยวกับปรากฏการณ์การลาออกของอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนได้ว่า การลาออกสามารถเกิดขึ้นได้

.....

ตลอดเวลา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความตั้งใจของอาจารย์เองในการที่จะเลือกทางเดินของชีวิตหรือการเลือกอาชีพให้กับตนเอง ซึ่งมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับโอกาสที่แต่ละคนได้รับในขณะนั้นๆ และขึ้นอยู่กับองค์การหรือมหาวิทยาลัยที่จะตัดสินใจให้บุคลากรสายวิชายังคงปฏิบัติงานอยู่หรือลาออก ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับการจัดปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมในการทำงานให้เอื้อต่อการทำงาน และมีความเหมาะสมเพื่อก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงานหรือไม่

และนอกจากนั้นควรสอดแทรกทฤษฎีสองปัจจัยของเฮอริเบิร์ก (อังกิน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2550) มาช่วยในการเพิ่มความพึงพอใจในงาน โดยใช้ปัจจัยจุดใจเพื่อที่จะกระตุ้นการทำงาน ได้แก่ เรื่องของความสำเร็จในงาน การได้รับการยอมรับ ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน และโอกาสในการเจริญเติบโต ลักษณะงานที่ทำ และความรับผิดชอบ ประกอบกับการลดความไม่พึงพอใจในงาน โดยใช้ปัจจัยยอมจำนน ได้แก่ นโยบายและการบริหารของมหาวิทยาลัย การบังคับบัญชาและควบคุมดูแล ความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน และผู้ใต้บังคับบัญชา ตำแหน่งงาน ความมั่นคงในงาน ชีวิตส่วนตัว สภาพการทำงาน และค่าตอบแทนและสวัสดิการ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มหาวิทยาลัยเอกชนควรจะต้องคำนึงถึงอยู่ตลอดเวลา ในการที่จะธำรงรักษาอาจารย์ในมหาวิทยาลัยไว้ได้ และประการสุดท้ายคือ การที่อาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนทุกคนจะต้องมี Mind Set เป็นของตนเอง โดย Mind Set ในที่นี้หมายถึง การตั้งเป้าหมายให้กับวิชาชีพการเป็นอาจารย์ของตนเอง โดย Mind Set นี้จะต้องมีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการ Set New Normal ของมหาวิทยาลัยเอกชนของตน ซึ่งจะต้องทำควบคู่กันไปนโยบายระดับมหาวิทยาลัย และระดับตัวบุคคลที่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยเอกชน เพื่อที่จะสร้างความภาคภูมิใจในวิชาชีพอาจารย์ สร้างความเป็นเลิศทางวิชาการและสร้างความสมดุลในชีวิตและการทำงานของอาจารย์ให้เกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ควรพิจารณาและควรมีการเข้ามาวางระบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์ของอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเอกชนให้ใช้เป็นแนวทางเดียวกัน
2. มหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตภาคเหนือของประเทศไทย ควรพิจารณานำ “การสร้างเงื่อนไขของการเรียนรู้และการเติบโตไปด้วยกัน” มาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทและสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยของตน
3. การบริหารหลักสูตรแต่ละหลักสูตรในระดับคณะวิชา หรือสาขาวิชาฯ ควรมีการจัดทำแผนบริหารความเสี่ยงเกี่ยวกับการธำรงรักษาบุคลากรสายวิชาการ โดยคำนึงถึงจำนวนหรืออัตราให้มีความเหมาะสมและเพียงพอ ตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา ที่สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษากำหนดไว้
4. ควรศึกษาเฉพาะประเด็นการธำรงรักษาอาจารย์เป็นรายมหาวิทยาลัยไป เพื่อเป็นการสร้างรูปแบบหรือกลยุทธ์เฉพาะด้านให้กับมหาวิทยาลัยเอกชนแต่ละแห่ง

เอกสารอ้างอิง

ฐิติรัตน์ ศิริเลิศ. (2547). ปัจจัยที่มีผลต่อการลาออกจากงานของผู้บริหารงานทรัพยากรมนุษย์ในโรงงานอุตสาหกรรมของบริษัทข้ามชาติในจังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยบูรพา.

เบญจมา มังคละพฤษ. (2552). บทบาทมหาวิทยาลัยเอกชนที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลงานด้านประกันคุณภาพการศึกษา.

[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://qa.krirk.ac.th/sites/default/files>

(5 มกราคม 2557).

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2550). การจัดการและพฤติกรรมองค์กร. กรุงเทพฯ: อีระฟิล์มและไซเท็กซ์.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2575. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1540> (8 สิงหาคม 2560)

.....

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ในสหวิทยาเขตเสรีไทย

The teachers satisfaction toward academic administration of school dircetors in seri thai

วรรณภา ราชเทวินทร์¹, ดร. สุภาพร ธรรมศิริ²

คณะบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ

E-mail: rc_bsu@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาระดับความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย (2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามเพศ และ ประสบการณ์การทำงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียน บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ๒ จำนวน 108 คน การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า 1) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก 2) ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย พบว่า ครูที่มี เพศ ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติและครูที่มีประสบการณ์สอนต่างกัน มีความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

คำสำคัญ : ความพึงพอใจของครู การบริหารวิชาการ สหวิทยาเขตเสรีไทย

Abstract

The purposes of this research were; (1) to study Teachers Satisfaction toward Academic Affairs Administration of School Administrators, in Seri Thai campus, Bangkok (2) to comparison of Teachers Satisfaction towards Academic Affairs Administration of School Administrators, in Seri Thai campus ,Bangkok by sex, and work experience The Sample use in this Research Teachers working at Bodindecha (Sing Singhaseni) school. Seri Thai campus ,Bangkok.108 people. Various Statistical technigues Frequency, Percentage, mean and standard deviation. And by one tailed test (t – test)

The results are as follows

1. Teachers Satisfaction towards Academic Affairs Administration of School dircetors, in Seri Thai campus, Bangkok .

2. the comparison of teachers satisfaction towards Academic Affairs Administration of School dircetors, in Seri Thai campus, Bangkok ., Bangkok by sex, and work experience, find an experienced teacher is different. The satisfaction of teachers towards Academic Affairs Administration of School dircetors different levels of statistical significance . 05. The teachers with different sex The satisfaction of teachers towards Academic Affairs Administration of School dircetors was not significantly different

keywords : the teachers satisfaction, the academic adminstration , seri thai campus

บทนำ

การศึกษามีความสำคัญและเป็นปัจจัยพื้นฐานในการพัฒนามนุษย์ เพื่อให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพ การศึกษาเป็นเครื่องมือพัฒนาคน ความต้องการทางการศึกษาจากสังคมมีเพิ่มมากขึ้น ประชากรต้องได้รับการศึกษา ปัจจุบันทั้งภาครัฐและเอกชนได้จัดการศึกษาหลากหลายรูปแบบขึ้น พยายามเร่งรัดขยายการศึกษาทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ทั้งนี้เนื่องจาก การศึกษามีบทบาทสำคัญยิ่งในการพัฒนา การจัดการศึกษาจะต้องปลูกฝังให้เด็กเป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ซึ่งสอดรับในมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 บทบัญญัติว่าการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจสติปัญญาความรู้และคุณธรรม จริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559 :39)

ในสถานศึกษาที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน งานด้านวิชาการเป็นงานที่ถือได้ว่าเป็นหัวใจของการบริหาร ผู้บริหารจะบริหารสถานศึกษาให้ประสบผลสำเร็จจะต้องอาศัยการบริหารงานวิชาการเป็นหลัก เนื่องจากงานวิชาการเป็นงานหลักของการศึกษาทุกระดับของการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในฐานะผู้นำนโยบายไปสู่การปฏิบัติและเป็นสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและมีคุณลักษณะที่ประเทศชาติต้องการ ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับงานวิชาการโดยตรง คุณภาพการศึกษาจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของหลักสูตรมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับผู้บริหารสถานศึกษา ดังที่ (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ , 2546 : 2) ได้กล่าวว่าการบริหารงานวิชาการเป็นงานที่สำคัญที่สุดของผู้บริหารสถานศึกษาเนื่องจากการบริหารงานวิชาการจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทุกอย่างที่เกี่ยวกับการปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอนให้ได้ผลดี และมีประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียน

จากความสำคัญของงานวิชาการที่กล่าวมาผู้บริหารจำเป็นต้องรู้หลักการบริหารวิชาการและมีภาวะผู้นำทางวิชาการที่ทันต่อเหตุการณ์ จะต้องมีการสำรวจปัญหาในการบริหารงานวิชาการ และนำผลการสำรวจมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับครูผู้ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ในสถานศึกษา

สหวิทยาเขตเสรีไทย เป็นสถานศึกษาที่จัดการศึกษาส่วนมากมักจะมีปัญหาในด้านการบริหารงานวิชาการในรูปแบบที่คล้ายกัน เช่นด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ด้านการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน ด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนการสอนและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ด้านการพัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา ตามรายงานผลการพัฒนาการศึกษา ของกลุ่มสหวิทยาเขตเสรีไทย เพื่อเป็นการศึกษาถึงการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย ตลอดจนใช้เป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทยให้มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

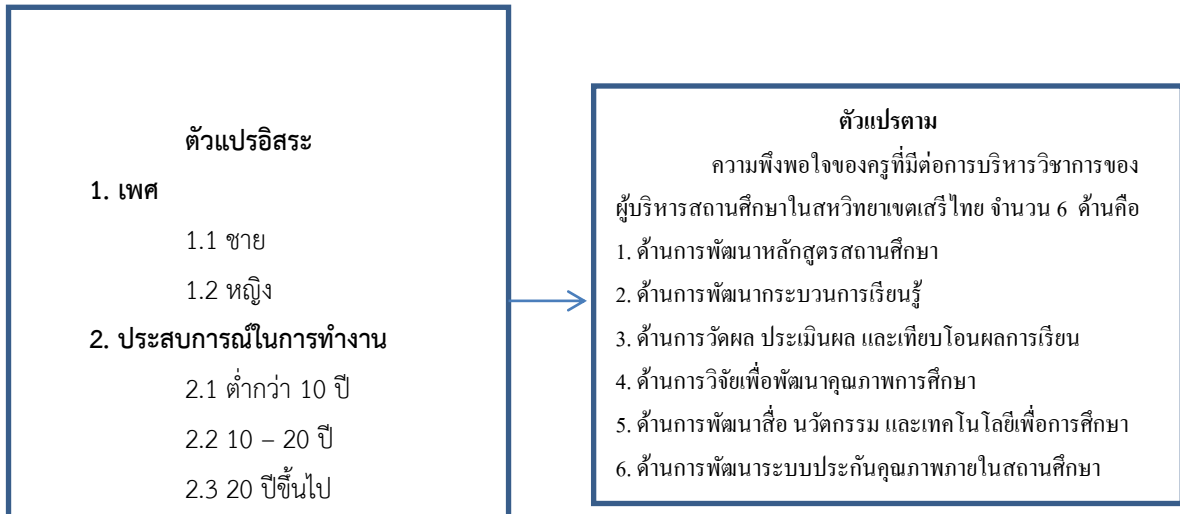
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทยจำแนกตาม เพศและประสบการณ์ในการทำงาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย โดยใช้กรอบแนวคิด (อ่างถึงในชิราภรณ์ อ่อนสลวย , 2557 : 5)

ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)๒ ปีการศึกษา 2558 จำนวน 150 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือครูผู้สอนในโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)๒ ปีการศึกษา 2558 ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางสำเร็จรูปของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan อ้างถึงใน ชีราภรณ์ อ้วนสลวย, 2557 : 70) จากการเปิดตารางที่ประชากรจำนวน 150 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 108คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิโดยวิธีเทียบบัญญัติไตรยางศ์ (Stratified Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaires) เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบสอบถามมีจำนวน 1 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ได้แก่ เพศ และประสบการณ์ในการทำงาน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย ลักษณะแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อ เป็น 5 ระดับดังนี้ (Likert, 1970 : 107 – 110)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการบริหารงานวิชาการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ และประสบการณ์ในการทำงานโดยการวิเคราะห์ความถี่และค่าร้อยละ

2. วิเคราะห์แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทยโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของครูผู้วิจัยได้นำค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้จากแบบสอบถามทั้งหมดมาเทียบกับเกณฑ์ ซึ่งเป็นช่วงที่แต่ละช่วงคะแนนมีคะแนนห่างเท่ากัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 101)

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลของครูที่มีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหาร

สถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลโดยใช้สถิติ

ที – เทส (T- Test) และ เอฟ – เทส (F – Test)

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นหญิงมากกว่าชาย คิดเป็นร้อยละ 62.96 และ 37.04 ตามลำดับ ประสบการณ์ในการทำงาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงานต่ำกว่า 10 ปีมากที่สุด จำนวน 57 คนคิดเป็นร้อยละ 52.78 รองลงมา คือ ประสบการณ์ในการทำงาน 20 ปีขึ้นไป จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 29.63 และมีประสบการณ์ในการทำงาน 10 – 20 ปี จำนวน 19 คนคิดเป็นร้อยละ 17.59 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย ภาพรวม

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	อันดับ
1.ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา	3.78	0.21	มาก	5
2.ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้	3.81	0.24	มาก	4
3.ด้านการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน	3.77	0.23	มาก	6
4.ด้านการวิจัยและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา	3.83	0.20	มาก	3
5.ด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี	3.84	0.21	มาก	2
6.ด้านการพัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา	4.03	0.18	มาก	1
รวมเฉลี่ย	3.84	0.21	มาก	-

พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (= 3.84)

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามเพศ

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของ ผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย	เพศ				t	p
	ชาย (n = 40)		หญิง (n = 68)			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1.ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา	3.81	0.20	3.76	0.22	1.021	0.309
2.ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้	3.86	0.19	3.77	0.27	1.884	0.062
3.ด้านการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน	3.75	0.18	3.79	0.26	0.889	0.376
4.ด้านการวิจัยและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา	3.83	0.16	3.82	0.22	0.190	0.850
5.ด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี	3.85	0.17	3.83	0.23	0.629	0.531
6.ด้านการพัฒนาระบบประกันคุณภาพภายใน สถานศึกษา	4.05	0.15	4.03	0.20	0.660	0.510
รวมเฉลี่ย	3.86	0.86	3.83	0.15	0.986	0.327

จากตารางที่ 10 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามเพศ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อ						
การบริหารวิชาการของ	แหล่งความ	Df	SS	MS	F	P
ผู้บริหารสถานศึกษาในสห	แปรปรวน					
วิทยาเขตเสรีไทย						
1.ด้านการพัฒนาหลักสูตร สถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2	.02	.01	.22	.80
	ภายในกลุ่ม	106	4.84	.05		
	รวม	108	4.86			
2.ด้านการพัฒนากระบวนการ เรียนรู้	ระหว่างกลุ่ม	2	.11	.06	.60	.39
	ภายในกลุ่ม	106	6.25	.06		
	รวม	108	6.36			
3.ด้านการวัดผลประเมินผล และเทียบโอนผลการเรียน	ระหว่างกลุ่ม	2	.20	.10	1.87	.16
	ภายในกลุ่ม	106	5.50	.05		
	รวม	108	5.70			
4.ด้านการวิจัยและพัฒนา คุณภาพทางการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2	.36	.18	4.63*	.01
	ภายในกลุ่ม	106	4.04	.04		
	รวม	108	4.40			
5.ด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี	ระหว่างกลุ่ม	2	.07	.04	.88	.42
	ภายในกลุ่ม	106	4.47	.04		
	รวม	108	4.55			
6.ด้านการพัฒนาระบบ ประกันคุณภาพภายใน สถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2	.02	.01	.23	.79
	ภายในกลุ่ม	106	3.60	.03		
	รวม	108	3.62			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	2	.05	.024	1.51	.23
	ภายในกลุ่ม	106	1.70	.016		
	รวม	108	1.75			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามเพศ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อภิปรายผล

การอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงประเด็นสำคัญจากการค้นพบในการศึกษา ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ครอบคลุมแนวคิดและสมมติฐานของการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ระดับมาก โดยมีความพึงพอใจด้านการพัฒนาด้านระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษามากที่สุด รองลงมาคือด้านพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยี ด้านการวิจัยและคุณภาพทางการศึกษา ด้านการพัฒนาการเรียนรู้ ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา และอันดับสุดท้ายคือด้านการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้บริหารมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และมีการกระจายอำนาจในการบริหารงานอย่างทั่วถึงและให้ครูมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานได้อย่างคลอบคลุมจึงทำให้การทำงานออกมามีประสิทธิภาพและเป็นที่น่าพอใจ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูขาดความรู้ความเข้าใจในการระบวนการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชณี ชุณหปราณ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ในสหวิทยาเขตเซกา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาหนองคาย เขต 21 โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสร้อยญา วรณศิลป์ (2556) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน เขตประเวศกรุงเทพมหานคร จากการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตประเวศกรุงเทพมหานครโดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน ซึ่งอภิปรายในแต่ละด้านได้ ดังนี้

1. ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนทุกระดับการศึกษาเป็นผลมาจากการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้น หลักสูตรจึงเป็นแม่บทสำคัญในการจัดการศึกษา เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ มีการวิเคราะห์สภาพปัญหาความต้องการของชุมชนในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะว่า การจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเป็นแม่บทสำคัญในการจัดการศึกษา เนื่องจากสถานศึกษาเป็นแหล่งของการแสวงหาความรู้ของชุมชน จึงจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์สภาพปัญหาความต้องการของชุมชนเพื่อสร้างหลักสูตรของตนเอง คือ หลักสูตรสถานศึกษา ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาให้เหมาะสมกับชุมชน และข้อที่มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้าย คือ มีการนิเทศติดตามประเมินผลการใช้หลักสูตรสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เนื่องจากเป็นเพราะสถานศึกษาทุกแห่งมีการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา แต่ขาดการนิเทศ ติดตาม ประเมินผล การใช้หลักสูตรสถานศึกษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับกมล นามเทวี (2555) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษาในเขตจอมทอง สังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความพึงพอใจด้านการบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษาอยู่ในระดับมาก

2. ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เป็นหัวใจสำคัญของงานวิชาการ ที่ผู้บริหารให้ความสำคัญ ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนดหลักการในการจัดกระบวนการเรียนรู้ไว้ในมาตรา 24 สำหรับให้สถานศึกษาใช้เป็นแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีสอนที่หลากหลาย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้บริหารให้ความสำคัญต่อการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยส่งเสริมให้ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้าย คือ มีการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากเป็นเพราะผู้บริหารให้ความสำคัญต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ แต่ยังไม่มีการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ทำให้เนื้อหาวิชาในบางสาระการเรียนรู้ ยังไม่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนมากนัก สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อัมพร อินผอง (2555) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตยานนาวา สังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ด้านที่ครูมีความพึงพอใจในการบริหารงานวิชาการมากที่สุดคือ ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ปรีชัช โล่ชัย (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารงานวิชาการ

.....
 ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษายะลา เขต 2 ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจของครูต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

3. ด้านการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน เป็นการกำหนดระเบียบ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผล แต่ละรายวิชาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษา โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริง การเทียบโอนความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ผลการเรียนจากสถานศึกษาอื่น รวมถึงการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดผลและประเมินผลให้ได้มาตรฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการส่งเสริมให้ครูผลิตเครื่องมือในการวัดผลประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะการวัดผลและประเมินผล และเทียบโอนผลการเรียน มีการส่งเสริมให้ครูผลิตเครื่องมือในการวัดผลประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ จะต้องประเมินด้วยทางเลือกใหม่หรือประเมินตามสภาพจริงโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย มีความเที่ยงตรง และเชื่อมั่นได้ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้ายคือ มีการจัดประชุมอบรมครู เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวัดผลประเมินผล และเทียบโอนผลการเรียน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากเพราะผู้บริหารยังไม่มีการจัดประชุมอบรมครู ให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวัดผลประเมินผล และเทียบโอนผลการเรียน สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อภิชา พุ่มพวง (2559) ได้ศึกษาเรื่องปัญหาและแนวทางการพัฒนาการบริหารงานวิชาการโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดสมุทรปราการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 ผลการวิจัย พบว่า ครูมีความพึงพอใจด้านการวัดผล ประเมินผล และเทียบโอนผลการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ปรีชัช โสชัย (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษายะลา เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความพึงพอใจด้านการวัดผลและประเมินผลการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับมาก

4. ด้านการวิจัยและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะการวิจัยและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา เป็นกลยุทธ์หรือวิธีการสำคัญที่นิยมใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ใช้เป็นกระบวนการในการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางการศึกษา เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการส่งเสริมให้ครูทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้บริหารมีการชี้แจงให้ครูเห็นความสำคัญและเห็นคุณค่าของการทำวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา ครูต้องทำวิจัยตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ผู้บริหารจึงต้องให้ความสำคัญและติดตามให้ครูทำผลงานวิจัยให้มีคุณภาพ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้ายคือ มีการสนับสนุนให้ครูนำเสนอผลงานการวิจัยต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากเพราะผู้บริหารยังไม่ได้สร้างแรงจูงใจครูในการสนับสนุนให้ครูเผยแพร่ผลงานวิจัยทั้งภายใน ภายนอกโรงเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ หยาดรุ้ง งอนกิ่ง (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอบ้านบึง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความพึงพอใจด้านการวิจัยและพัฒนาคุณภาพการศึกษาอยู่ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ มณีรัตน์ พันธุ์แก่น (2557) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ปัญหาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานเขตบางนา สังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้บริหารให้ความสำคัญต่อการทำวิจัยและพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยส่งเสริมให้ครูทำวิจัยในชั้นเรียน และนำผลการวิจัยของตนเองมาพัฒนาการเรียนการสอนในระดับมาก

5. ด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาให้ความสำคัญกับการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด เพราะการนำสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการอำนวยความสะดวกให้สถานศึกษามีแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพสูงขึ้น เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการส่งเสริมให้ครูนำแนวคิดและวิธีการใหม่ๆ ในการผลิตสื่อ นวัตกรรม มีความพึงพอใจอยู่ใน

ระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษามีการส่งเสริมให้ครูสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การสนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาไปอบรมหรือศึกษา เพื่อนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อนวัตกรรม นอกจากนี้ผู้บริหารสถานศึกษายังเน้นให้ครูได้ใช้สื่อที่หลากหลายและเหมาะสมต่อสาระการเรียนรู้ เพราะสื่อการเรียนการสอนจะช่วยสร้างความสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้าย คือ มีการจัดงบประมาณในการจัดหาสื่อและอุปกรณ์การสอน ทั้งนี้เนื่องจากเพราะสถานศึกษาได้งบประมาณที่มีจำนวนจำกัด ผู้บริหารสถานศึกษาจึงต้องบริหารงบประมาณในการจัดหาสื่อและอุปกรณ์การสอนให้เหมาะสมกับงบประมาณที่ได้รับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมใจ ไกรพันธุ์ (2552) ได้ศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจของครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้ปกครองนักเรียน ต่อการบริหารงานวิชาการโรงเรียนวัดโคกกลาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้ปกครองนักเรียน มีความพึงพอใจด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา อยู่ในระดับมาก

6. ด้านการพัฒนาาระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะสถานศึกษาจะต้องจัดให้มีระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องว่า ผู้เรียนทุกคนจะได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพจากสถานศึกษา เพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามมาตรฐานการศึกษาและตัวบ่งชี้ เพื่อการประเมินคุณภาพภายนอก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการจัดทำรายงานคุณภาพการศึกษาประจำปี มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษามีการสนับสนุนให้คณะกรรมการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษาดำเนินการตรวจสอบ ทบทวนและรายงานการดำเนินงานตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา และข้อที่มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้าย คือ มีการจัดอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรในสถานศึกษาเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจในระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษายังไม่มีการจัดอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรในเรื่องการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษามากนัก ทำให้บุคลากรบางส่วนขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการประกันคุณภาพภายใน อย่างไรก็ตาม สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ กฤตยา จุลละมณฑล (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ปัญหาและแนวทางการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนกลุ่มเมืองฉะเชิงเทรา 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา อยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อวิรุทธ์ ยาแข็ง (2550) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาประสิทธิภาพการบริหารงานวิชาการโรงเรียน ตามทัศนะของผู้บริหารโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 2 พบว่า ครูพึงพอใจในการจัดทำรายงานคุณภาพการศึกษาประจำปี อยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามเพศ พบว่า ครูที่มีเพศต่างกัน ความพึงพอใจต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่สอดคล้องตามสมมติฐานของการวิจัย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้บริหารให้มีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงมีการกำหนดแนวปฏิบัติในการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียนตามมาตรฐานการศึกษา

สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ วิทยา สิงห์เรือง (2552) ได้ศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 กรณีศึกษาอำเภอพิบูลมังสาหาร ผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 ไม่แตกต่างกัน ครูผู้สอนที่มีอายุต่างกัน ความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 โดยภาพรวมไม่แตกต่าง

3. ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน พบว่า ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน โดยรวมมีความพึงพอใจต่อการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูที่สอนมานานแล้วมีความเข้าใจในระบบการบริหารงานวิชาการดีกว่าครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานน้อย ซึ่งสอดคล้องกับแมคคาร์ธีร์ (McCarthy, 1971, p. 705) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับบทบาทการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มครูมีความคิดเห็นไม่สอดคล้องกับผู้ช่วยผู้บริหารและผู้ช่วยฝ่ายวิชาการ และสอดคล้องกับเทอดชัย ไสยลักษณ์ และทองม้วน นาเสงี่ยม (2554) ได้ทำการศึกษาความพึงพอใจของครูต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 ผลการศึกษา พบว่า ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนของครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 มีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 ที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนโดยรวมไม่แตกต่างกัน และครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 ที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกันมีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนโดยรวมไม่แตกต่างและสอดคล้องกับงานวิจัยของสร้อยญา วรรณศิลป์ (2556) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตประเวศกรุงเทพมหานคร จากการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตประเวศกรุงเทพมหานครโดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานครพบว่าครูที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกันมีความพึงพอใจต่อการบริหารงานวิชาการภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเสรีไทย พบว่าด้านที่ครูมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือด้านการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียนรู้ ผู้บริหารควรมีการส่งเสริมให้มีการอบรมครูให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวัดผลประเมินผลและเทียบโอนผลการเรียน
2. ควรมีการวางแผนการพัฒนานโยบายการศึกษาให้สอดคล้องกับการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีการแต่งตั้งให้คณะกรรมการสถานศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนงานวิชาการ
3. ผู้บริหารสถานศึกษาควรเปิดโอกาสให้ครู นักเรียน กรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง และชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการบริหารงานวิชาการและการพัฒนากระบวนการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิผลในการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา
2. ควรศึกษารูปแบบการบริหารงานวิชาการที่เหมาะสมกับบริบทและสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา
3. ควรศึกษาการวิจัยเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการในการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในบริบทเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2546) “พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่2) พ.ศ.2545.” กรุงเทพมหานคร
- [2] กฤตยา จุลละมณฑล.(2557) “ปัญหาและแนวทางการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนกลุ่มเมืองฉะเชิงเทรา 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 1” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [3] ชिरาภรณ์ อ่อนสลวย. (2557) “ ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม. “ การศึกษาอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง,
- [4] ชिरาภรณ์ อ่อนสลวย. (2557) “ ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม. “ การศึกษาอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- [5] บุญชม ศรีสะอาด. “การวิจัยเบื้องต้น.” พิมพ์ครั้งที่7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2545.
- [6] ปรีชัช โล่ห์ชัย. (2552) “การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่ ก า ร ศึ ก ข า ยะลา เขต 2” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการ บริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- [7] ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์.(2546).“ การบริหารงานวิชาการ.” กรุงเทพมหานคร : สหมิตรออฟเซฟ.
- [8] มณีนรัตน์ พันธแก่น.(2557) “ปัญหาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานเขตบางนงสังกัด กรุงเทพมหานคร” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [9] รชนี ชุณหปราณ.(2554) “การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตเซกา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาหนองคาย เขต 21” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา, มหาวิทยาลัยนครพนม.
- [10] วิทยา สิงห์เรือง. “ความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารโรงเรียน สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 กรณีศึกษาอำเภอพิบูลมังสาหาร” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชา การบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุบลราชธานี, 2552.
- [11] สมใจ ไกรพันธุ์. “ความพึงพอใจของครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้ปกครองนักเรียน ต่อการ บริหารงานวิชาการโรงเรียนวัดโคกกลาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 2” ปริญญา นิ พ น ธ์ การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2552.
- [12] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา . www.onec.go.th/index.php/book/BookGroup/1.(<http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1495> , 19 พ.ย. 2560)
- [13] หยาดรุ้ง งามกิ่ง. (2558) “ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอบ้านบึง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัย บูรพา.
- [14] อภิชา พุ่มพวง.(2559) “ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการบริหารงานวิชาการโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดสมุทรปราการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

-
- [15] อวิรุทธ์ ยาแข็ง. (2550) “การศึกษาประสิทธิผลการบริหารงานวิชาการโรงเรียน ตามทัศนะของผู้บริหารโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 2” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- [16] อัมพร อินผอง.(2555) “การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตยานนาวา สังกัด กรุงเทพมหานคร” ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการการศึกษา วิทยาลัยครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

รูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับ

นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน

An Administrative Model of Teaching Thai as a Foreign Language for Higher Education Students in Guangxi, People's Republic of China

Zhu Chunping

ดร.สุวพร เข้มเฮง

นักศึกษานิเทศศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ 864352674@qq.com

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, suwaporn.se@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศจีน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพและแนวทางการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน โดยการวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศและวิธีการบริหารการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับสภาพการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน จากกลุ่มตัวอย่างผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษาจีนที่เรียนเอกภาษาไทยในมหาวิทยาลัยในมณฑลกว่างซี 4 แห่ง และมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี 5 แห่ง รวมจำนวนทั้งสิ้น 298 คน โดยใช้แบบสอบถาม และศึกษาองค์ประกอบและวิธีการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน ขั้นตอนที่ 2 เป็นการสร้างรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน และตรวจสอบความเหมาะสมและถูกต้องของรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน และ ขั้นตอนที่ 3 เป็นการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ของรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน โดยผู้บริหารและอาจารย์ที่สอนภาษาไทยในมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี จำนวน 20 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณคือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศจีน ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. หลักสูตร 2. สื่อและเทคโนโลยี 3. ครูผู้สอน และ 4. กิจกรรม ในแต่ละองค์ประกอบ มีสารสนเทศที่สำคัญในการบริหารจัดการ 4 ด้าน คือ 1) การวางแผน 2) การดำเนินงาน 3) การตรวจสอบและประเมินผล และ 4) การปรับปรุงและพัฒนาผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบไปใช้ พบว่า รูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รูปแบบ การบริหารการจัดการเรียนการสอน การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

Abstract

This research aimed to develop an administrative model of teaching Thai as a foreign language for higher education students in Guangxi, People's Republic of China. The study consisted of 3 stages to describe the situation of the management on teaching Thai as a foreign language for higher education students in Guangxi, People's Republic of China from the perspectives of administrative staff, experts, instructors, and Chinese students majoring in Thai language in 4 Universities in Guangxi and 5 Thai universities that collaborate with Guangxi University of Foreign Language. The information for model development was obtained by reviewing literature, conducting questionnaire survey from a sample of 298 individual and interviewing 9 experts consisted of administrative staff from Chinese universities that offer Thai language and from Thai universities, experts on education management, and experts on management and administration. The developed model was evaluated by 20 administrators and instructors from Guangxi University of Foreign Language. Mean and Standard Deviation were used for analyzing quantitative data and content analysis was used for qualitative data.

The results indicated that the administrative model of teaching Thai as a foreign language for higher education students in Guangxi, People's Republic of China consists of 4 main components, i.e., 1) Curriculum, 2) Instruction media and technology, 3) Instructors and 4) Activity. Each component had 4 managing information aspects; Planning, Implementation, Evaluation, and Improvement and development. The overall suitability and feasibility of applying the model of teaching Thai as a foreign language for higher education students in Guangxi, People's Republic of China was at the highest level.

Keywords: Model, Instruction management, Teaching Thai as a foreign language

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดของมนุษยชาติ ด้วยภาษาเป็นวิถีของการสื่อสารความรู้ ความรู้สึกนึกคิด จากคนหนึ่งไปถึงอีกคนหนึ่งและอีกมากมายหลายคน เป็นวาทกรรมที่สะท้อนกระบวนการคิดการกระทำ วัฒนธรรม และการดำรงชีวิต ภาษาจึงเป็นปัจจัยหรือเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญยิ่งบนโลกใบนี้ที่สะท้อนและก่อให้เกิดสันติสุขและความทุกข์ได้ ภาษายังเปิดกว้างและ สื่อสารถึงกันได้มากเท่าไร มิติความคิด ความรู้ ความรู้สึกนึกคิดย่อมเปิดกว้าง และขยายตัวเป็นเงาตามตัว (วีรุณ ตั้งเจริญ. 2554: 3) ปัจจุบันโลกได้พัฒนาไปสู่การสื่อสารที่ไร้พรมแดน ภาษาซึ่งทำหน้าที่เป็นสื่อกลางการติดต่อได้ทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้น มิติของบทบาทที่เกี่ยวกับภาษาจะกว้างขวางขึ้น ทุกภาษาในโลกถือเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของมนุษยชาติทั่วโลก ดังนั้น การเรียนภาษาที่สอง ภาษาที่สาม หรือภาษาที่สี่ จึงถือเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ชาวโลกกำลังให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง และจะก้าวไปสู่ระดับสากลในอนาคต ชาติใดรู้ภาษาอื่นได้มากก็จะมีโอกาสได้เปรียบในเวทีของการแข่งขัน ภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาประจำชาติภาษาหนึ่งที่มีการสืบทอดมาอย่างยาวนานและได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากคนต่างชาติที่ต้องการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารและการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างประเทศทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม การศึกษาและวัฒนธรรม จากการศึกษาของกระทรวงต่างประเทศ พบว่ามีสถาบันการศึกษาต่างๆทั่วโลกได้เปิดหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาไทยทั้งอย่างเต็มรูปแบบและเป็นรายบุคคล (สุภา ปานเจริญ. 2554: 5-6)

ภาษาไทยและภาษาจีนเป็นภาษาที่มีคนนิยมเรียนเป็นภาษาที่สอง ภาษาที่สาม หรือภาษาที่สี่ ทั้งนี้เนื่องจากทั้งสองภาษามีความสำคัญต่อการสื่อสารอันเนื่องมาจากการเปิดเขตการค้าเสรีอาเซียน-จีน (ASEAN - China Free

Trade Agreement) ซึ่งประกอบด้วย การเปิดเสรีการค้าสินค้า (Agreements on Trade in Goods 2004) การเปิดเสรีด้านการค้าบริการ (The Agreement on Trade in Services 2007) และ ความตกลงด้านการลงทุนอาเซียน-จีน (ASEAN-China Investment Agreement 2009) ทำให้ทางด้านเศรษฐกิจจีนกับอาเซียนมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการลงทุนทำการค้าและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม รวมทั้งการท่องเที่ยวระหว่างประเทศกันอย่างกว้างขวาง ทั้งประเทศไทยและประเทศจีนมีความต้องการคนที่พูดได้ทั้งภาษาจีนและภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเป็นจำนวนมาก (กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. 2556: ออนไลน์) ในปี ค.ศ. 2010 สถานกงสุลใหญ่ ณ นครคุนหมิง รายงานว่ามีนักศึกษาชาวจีนมาเรียนที่ประเทศไทยจำนวน 9 พันกว่าคน ส่วนใหญ่มาเรียนวิชาเอกภาษาไทยเพิ่มขึ้นจากปี ค.ศ. 2001 ถึงสิบเท่า ซึ่งเอกอัครราชทูตจีนประจำประเทศไทยได้ตั้งข้อสังเกตว่าประเทศไทยเป็น “ทางเลือกที่ดี” สำหรับนักศึกษาจีนในการศึกษาระดับปริญญาตรี การที่ครอบครัวชาวจีนตัดสินใจให้ลูกมาเรียนในประเทศไทยเพราะไม่ไกลจากจีนมาก ค่าใช้จ่ายไม่สูง ได้รับการดูแลเอาใจใส่ที่ดีเหมือนลูกหลาน ทั้งยังทำให้เด็กได้รับวัฒนธรรมการเคารพผู้ใหญ่ที่มีอาวุโสมากกว่าและมีความเรียบร้อยมากขึ้น (สถานกงสุลใหญ่ ณ นครคุนหมิง. 2010)

ในมณฑลกว่างซีซึ่งอยู่ทางภาคใต้ของประเทศจีน มีมหาวิทยาลัยที่เปิดทำการสอนภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาไทยจำนวน 17 แห่ง มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซีเป็นมหาวิทยาลัยหนึ่งที่ตั้งอยู่ในเมืองหนานหนิง มณฑลกว่างซี ได้เปิดทำการสอนหลักสูตรวิชาภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาชาวจีนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับปริญญาตรี วิชาภาษาไทยเป็นวิชาหนึ่งที่นักศึกษาให้ความสนใจสมัครเข้ามาเรียนเป็นวิชาเอกเป็นจำนวนมาก หลักสูตรที่เปิดสอนเป็นหลักสูตรที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในประเทศไทยหลายแห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยออร์ทองเทพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี และมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาเอกภาษาไทยในแต่ละหลักสูตรจะสามารถเลือกเรียนได้หลายระบบ คือ เรียนที่มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซีในประเทศจีนตลอดหลักสูตร หรือเรียนทั้งที่มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซีในประเทศจีนและมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซีในแต่ละช่วงชั้นปีต่าง ๆ ในการจัดหลักสูตรที่มีความหลากหลายดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสเลือกเรียนได้ตามความเหมาะสมและความต้องการ ปัญหาสำคัญที่มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่พบคือการขาดแคลนบุคลากรครูผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน (มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี. 2560)

กระบวนการดำเนินการด้านการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษาเพื่อให้เกิดผลที่เป้าหมายคือผู้เรียน มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องได้แก่ หลักสูตร วิธีการเรียนการสอน และการประเมินผล เป็นต้น (วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา. 2544: 10) การนำเอาหลักสูตรที่กำหนดไว้มาปฏิบัติให้สัมฤทธิ์ผลได้นั้น การดำเนินงานในการบริหารจัดการที่ดีจะเป็นปัจจัยสำคัญในการช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื่องจากกระบวนการบริหารเป็นการใช้ภาวะผู้นำในการระดมและใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพในการดำเนินงานตามภารกิจขององค์การให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ (สมาน อัครภูมิ. 2553: 80) ดังนั้น เพื่อให้การบริหารจัดการการเรียนการสอนภาษาไทยในหลักสูตรต่าง ๆ ที่เปิดสอนในมณฑลกว่างซี ประเทศจีนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดในโอกาสต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและแนวทางการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน
3. เพื่อศึกษาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน ไปใช้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพและแนวทางการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยดำเนินการโดย

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพและแนวทางการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ เพื่อนำมากำหนดกรอบวิธีการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตัวแปรที่ศึกษา คือ แนวคิดและหลักการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

1.2 ศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ของสภาพการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของมหาวิทยาลัยในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน และมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี โดยใช้แบบสอบถามเพื่อนำมาใช้ประกอบการจัดทำกรอบวิธีการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่เหมาะสม

ตัวแปรที่ศึกษา คือ สภาพการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของมหาวิทยาลัยในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน และมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี

ประชากร ได้แก่ ผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาจีนที่เรียนวิชาเอกภาษาไทยในมหาวิทยาลัย มณฑลกว่างซี และมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาจีนที่เรียนวิชาเอกภาษาไทยในมหาวิทยาลัยมณฑลกว่างซี จำนวน 4 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยกว่างซี มหาวิทยาลัยชนชาติกว่างซี มหาวิทยาลัยหนานจื่อ และมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี และมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี ในปีการศึกษา 2558-2560 จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี และมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี รวมจำนวนทั้งสิ้น 298 คน ประกอบด้วย ผู้บริหาร 9 คน ผู้เชี่ยวชาญ 1 คน อาจารย์ผู้สอน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ส่วนนักศึกษาจีนที่เรียนวิชาเอกภาษาไทย 258 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling)

1.3 ศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยการสัมภาษณ์ผู้บริหาร และผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ความสามารถ และ/หรือ มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ จำนวน 9 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย 1) ผู้บริหารสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนภาษาไทยของมหาวิทยาลัยในประเทศจีน และมหาวิทยาลัยในประเทศไทย จำนวน 3 คนซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศไม่น้อยกว่า 10 ปี 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการ

.....

บริหารการศึกษา จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางการบริหารการศึกษา หรือภาษาไทย หรือมีประสบการณ์หรือผลงานทางวิชาการด้านการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นผู้บริหารของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศในประเทศจีน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาของประเทศจีน ผู้วิจัยดำเนินการโดย

2.1 ร่างรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน โดยนำผลการศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากระยะที่ 1 มาวิเคราะห์จัดทำร่าง และสร้างรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน

2.2 ตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้นของรูปแบบด้วยการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่มีความสามารถ และ/หรือ มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย 1) ผู้บริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยประเทศไทยและมหาวิทยาลัยประเทศไทยจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศไม่น้อยกว่า 5 ปี 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารการศึกษาจำนวน 2 คน ซึ่งเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางการบริหารการศึกษาหรือภาษาไทย หรือมีประสบการณ์หรือผลงานทางวิชาการด้านการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความถูกต้องและความเหมาะสมของรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของมหาวิทยาลัยในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ของรูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน ผู้วิจัยดำเนินการโดยนำรูปแบบที่สร้างและตรวจสอบจากระยะที่ 2 ไปให้ผู้บริหาร และอาจารย์ที่สอนภาษาไทยในมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปใช้ ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารและอาจารย์ที่สอนภาษาไทยในมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

นิยามศัพท์เฉพาะ

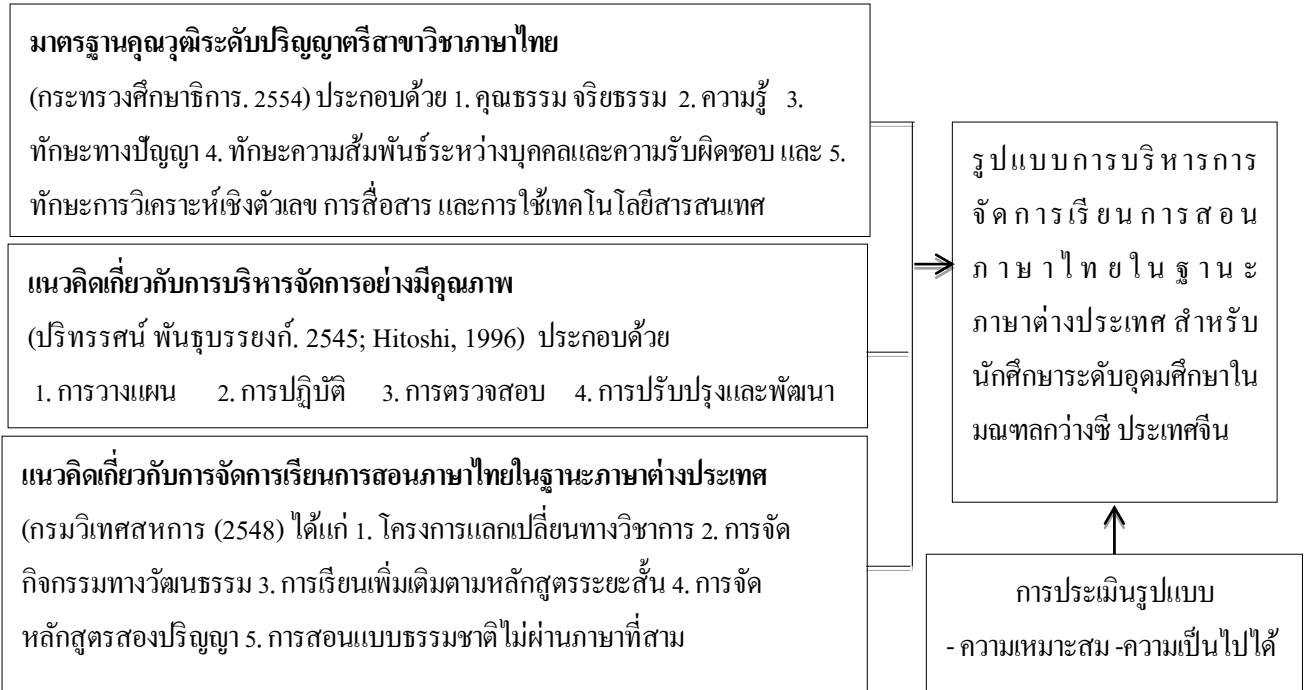
การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ หมายถึง กระบวนการดำเนินการด้านการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษา เพื่อการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของผู้เรียนชาวต่างประเทศที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแปลในองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านสื่อการสอน ด้านครูผู้สอน และด้านกิจกรรม

การบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ หมายถึง กระบวนการในการวางแผน การปฏิบัติ การตรวจสอบ และการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ด้านหลักสูตร ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านครูผู้สอน และด้านกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

รูปแบบการบริหารการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ หมายถึง วิธีการ กิจกรรม และขั้นตอนในการดำเนินงานที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของกระบวนการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การตรวจสอบ และการปรับปรุงและพัฒนา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

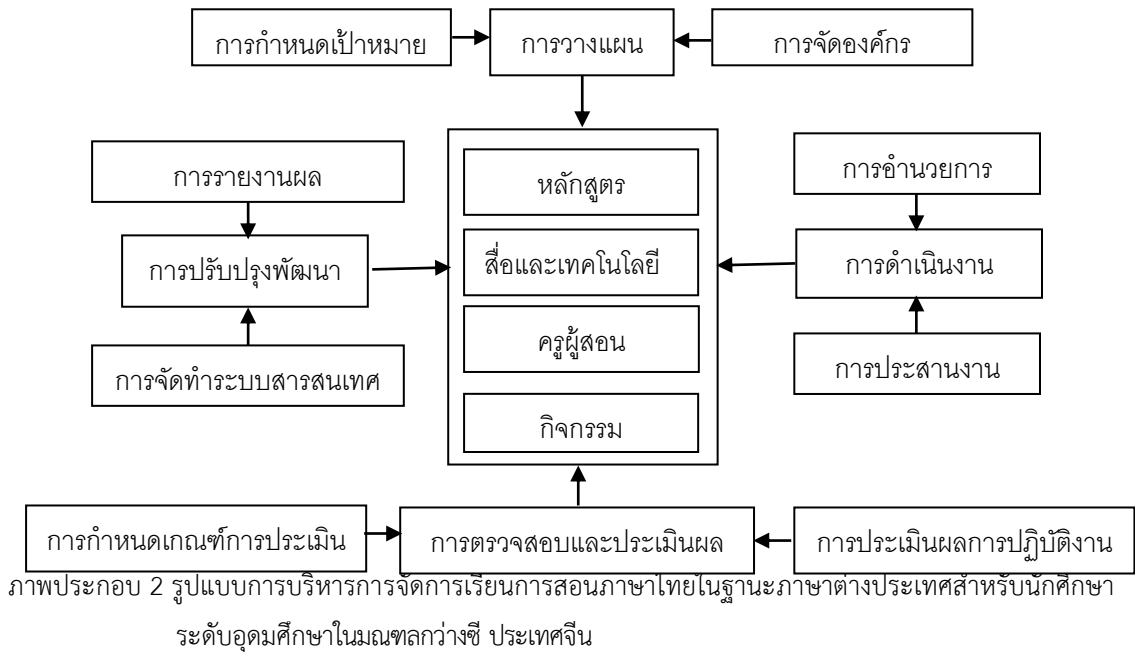
ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาวิชาภาษาไทย พ.ศ. 2554 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการอย่างมีคุณภาพ และการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศในประเทศต่างๆ เพื่อนำมาเป็นกรอบการวิจัยดังภาพประกอบ 1



1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ พบว่าสภาพการบริหารจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน โดยภาพรวมมีการดำเนินการตามหลักการบริหารในด้านต่างๆ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.98$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าการดำเนินการทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากเรียงตามลำดับคะแนนเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.11$) ด้านกิจกรรม ($\bar{X} = 3.96$) ด้านสื่อและเทคโนโลยี ($\bar{X} = 3.94$) และด้านหลักสูตร ($\bar{X} = 3.93$) ตามลำดับ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า ปัจจัยที่จะทำให้การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยประสบความสำเร็จ คือมีระบบการบริหารจัดการที่มีคุณภาพ ประกอบด้วย 1. การวางแผนที่มีการกำหนดเป้าหมาย และการจัดโครงสร้างงานด้านต่างๆ ที่ชัดเจน 2. การดำเนินงานที่มีผู้รับผิดชอบหลักและมีการประสานงานอย่างมีประสิทธิภาพ 3. การตรวจสอบและประเมินผลที่มีการกำหนดกรอบตัวชี้วัดที่ชัดเจนเพื่อใช้ในการประเมินและติดตามผลการปฏิบัติงานได้อย่างเป็นระบบ และ 4. การปรับปรุงและพัฒนาที่มีการรายงานผลและการจัดทำสารสนเทศอย่างเป็นระบบ

2. รูปแบบการบริหารจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. หลักสูตร 2. สื่อและเทคโนโลยี 3. ครูผู้สอน และ 4. กิจกรรม ในแต่ละองค์ประกอบ มีสารสนเทศที่สำคัญในการบริหารจัดการ 4 ส่วน คือ 1) การวางแผน ประกอบด้วย 1.1) การกำหนดเป้าหมาย 1.2) การจัดองค์กร 2) การดำเนินงาน ประกอบด้วย 2.1) การอำนวยความสะดวก 2.2) การประสานงาน 3) การตรวจสอบและประเมินผล ประกอบด้วย 3.1) การกำหนดเกณฑ์ 3.2) การประเมินผลการปฏิบัติงาน และ 4) การปรับปรุงและพัฒนา ประกอบด้วย 4.1) การรายงานผล 4.2) การจัดทำระบบสารสนเทศ ดังภาพประกอบ



3. ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบไปใช้ พบว่า รูปแบบการบริหารจัดการการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า สภาพการบริหารจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซีของประเทศจีน โดยภาพรวมมีการดำเนินงานด้านต่างๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากมหาวิทยาลัยที่สอนภาษาไทยในประเทศจีน ส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนที่มีความเป็นพลวัตเพื่อให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดหลักสูตรและกิจกรรม ครูผู้สอนส่วนใหญ่จะเข้าใจความแตกต่างระหว่างเทคนิคการสอน วิธีสอน และแนวคิดทฤษฎี จึงมุ่งให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษาให้มากและให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ (มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี, 2560) จึงส่งผลให้สภาพการบริหารจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีนมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก

2. รูปแบบการบริหารจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบคือ หลักสูตร สื่อและเทคโนโลยี ครูผู้สอน และ กิจกรรม ทั้งนี้เพราะในการออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design) เพื่อให้เกิดผลที่เป้าหมายคือผู้เรียนนั้น มีองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องได้แก่ หลักสูตร วิธีการเรียนการสอน และการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ (ทิตนา แคมมณี, 2553: 1-14; วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา, 2544: 10) และรูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้มีสารสนเทศสำคัญในการขับเคลื่อนการบริหารงาน 4 ด้าน ได้แก่ 1) การวางแผน 2) การดำเนินงาน 3) การตรวจสอบและประเมินผล และ 4) การปรับปรุงพัฒนา ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการวงจรคุณภาพของเดมมิ่ง เนื่องจากการบริหารงานอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการวางแผน ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญของการบริหารจัดการ ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมาย และการจัดองค์กร เนื่องจากการวางแผนเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำข้อเสนอหรือเป้าหมายและวิธีการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามข้อเสนอหรือเป้าหมายนั้น (Hitoshi, 1996) การวางแผนที่ดีจะทำให้การดำเนินงานต่างๆดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนของ

.....

การดำเนินงานตามรูปแบบซึ่งประกอบด้วยกำหนดยุทธศาสตร์ และการประสานงานนั้น สอดคล้องกับแนวคิดการนำวงจรเดมมิ่ง มาใช้ในการลงมือปฏิบัติ โดยการกำหนดเวลา กิจกรรมและการจัดสรรทรัพยากรต่างๆ ที่เอื้อต่อการปฏิบัติงาน เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการทำงานของผู้ร่วมงาน รวมทั้งการประสานงานกับแหล่งต่างๆ (สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์. 2542: 189) ในด้านการตรวจสอบและประเมินผลประกอบด้วยกำหนดยุทธศาสตร์การประเมิน และการประเมินผลการปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้เกิดทราบถึงผลการปฏิบัติงาน รวมทั้งปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงานที่สอดคล้องกับบริบท การดำเนินงานตรวจสอบและประเมินผลอย่างครบวงจรจะช่วยให้การบริหารงานของหน่วยงานนั้นมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงานที่ชัดเจน (Dessler. 2004) และในการบริหารงานที่มีการจัดระบบการทำงานอย่างต่อเนื่องมีการพัฒนาและปรับปรุง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบและประเมินมาจัดทำเป็นรายงานผลการดำเนินงานและจัดทำระบบสารสนเทศเพื่อใช้ในการพิจารณาหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขในการปฏิบัติงานต่อไป การดำเนินงานดังกล่าวนี้สอดคล้องกับกระบวนการวงจรคุณภาพที่จะช่วยให้การวางแผนงานมีความสมบูรณ์และมีคุณภาพเพิ่มขึ้น (Hitoshi. 1996)

3. จากการศึกษาความเป็นไปได้ และความเหมาะสมในการนำรูปแบบการบริหารจัดการการเรียนการสอนภาษาไทย ในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาในมณฑลกว่างซี ประเทศจีนไปใช้ พบว่า มีความเป็นไปได้และความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะรูปแบบที่พัฒนาขึ้นได้มีการรวบรวมองค์ประกอบสำคัญตามหลักการจัดการเรียนการสอนและหลักการบริหารที่ดี มีสารสนเทศในการบริหารจัดการในแต่ละด้านที่มีความชัดเจนและสอดคล้องกับบริบทการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา และผ่านการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากในการสร้างรูปแบบที่ดีต้องอธิบายโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของเรื่องที่ได้ศึกษาได้อย่างชัดเจนที่จะนำไปสู่การพยากรณ์ผลการปฏิบัติที่ตามมา สามารถรวบรวมได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ และรูปแบบที่ดีจะต้องผ่านการทดสอบหรือตรวจสอบก่อนนำไปใช้จริง เนื่องจากจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการสร้างรูปแบบ คือ การทดสอบหรือตรวจสอบรูปแบบที่สร้างขึ้นมาว่ามีความถูกต้อง เหมาะสม และสอดคล้องกับการนำรูปแบบไปใช้ประโยชน์ต่อไปหรือไม่ (Keeves. 1988: 561-565) จึงทำให้ได้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้มีความเป็นไปได้และความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2556). **เขตการค้าเสรีอาเซียน - จีน**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 8 กรกฎาคม 2558 จาก: <http://www.thaifita.com/thaifita/Home/FTAbyCountry/tabid/53/ctl/detail/id/4/mid/480/usemastercontainer/true/Default.aspx>
- กรมวิเทศสหการ. (2548). **เอกสารประกอบการประชุมเชิงวิชาการ “International Conference on Teaching Asian Languages to Non-native Speakers”** 4-5 สิงหาคม. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). **มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาวิชาภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: กระทรวงฯ.
- ทิสนา แคมมณี. (2553). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี. (2560). **มหาวิทยาลัยในต่างประเทศที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกว่างซี**. Guangxi: Guangxi University of Foreign Languages.
- วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา. (2544). **การพัฒนาการเรียนการสอนทางการอุดมศึกษา**. หน้า10. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

-
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2554). ภาษาไทยในประชาคมโลก. ใน โครงการภาษาไทยเข้มแข็ง (บก. 3) เอกสารหลังการสัมมนา
นานาชาติ การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. หน้า 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร
- ปริทรรศน์ พันธุ์บรรยงก์. (2545). TQM ภาคปฏิบัติ: เทคนิคการแก้ปัญหาแบบสียามา. กรุงเทพฯ: ส.ส.ท.
- สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์. (2542). มุ่งสู่คุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สมาน อัสวภูมิ. (2553). การพัฒนารูปแบบการบริหารการประถมศึกษาระดับจังหวัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหา
บัณฑิต. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถานกงสุลใหญ่ ณ นครคุนหมิง. (2010, ออนไลน์). จำนวนชาวจีนที่เรียนในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 8 กรกฎาคม 2558 จาก
http://www.eolcn/liu_xue_kuai_xun_3291/20101008/t20101008_526762.shtml. (เอกสารฉบับภาษาจีน)
- สุภา ปานเจริญ. (2554). วิสัยทัศน์ของผู้บริหารต่อการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. ใน โครงการ
ภาษาไทยเข้มแข็ง (บก.3) เอกสารหลังการสัมมนานานาชาติการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. หน้า
5-6. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- Dessler, G. (2004). *Management, Principles and Practices for tomorrow's Leaders*. New Jersey: Pearson
Education.
- Hitoshi, Kume. (1996). *TQM Promotion Guide Book*. Tokyo: Japanese Standards Association.
- Keeves, John P. (1988). *Educational research, and methodology, and measurement: An International
handbook*. Oxford: Pergamon Press.

การวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน

ระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน : ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา กระบวนการจัดการแหล่งเรียนรู้

Learning Resource Management Analysis of Private Primary Schools

in Lamphun Province: Guidelines for Developing Process of Learning Resource Management

อรรณวรัตน์ ตูยาลัย¹, พัชรวิพรรณ กิจมี²

¹นักศึกษาปริญญาโท สาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น,

a.tuyasai@gmail.com

²อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ สาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น,

nye_nai@hotmail.com

บทคัดย่อ:

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน และเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 13 คน รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ จำนวน 13 คน และหัวหน้าระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน รวม 78 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 104 คน ปีการศึกษา 2560 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้คือ 1) แบบสอบถาม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 2) การสัมภาษณ์ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi – structured Interview) คัดเลือกตัวแทนผู้บริหารและบุคลากร ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน จำนวน 4 คน วิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมดหมู่สาระและนำเสนอในรูปความเรียง ผลการวิจัย การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน ทั้ง 4 ด้านได้แก่ ด้านงบประมาณ ด้านบริเวณ/สถานที่ ด้านบุคลากรและด้านกรณีพิเศษ กำกับ ติดตาม โดยรวมและรายด้าน พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง แนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน มีดังนี้ 1) ด้านงบประมาณ ควรกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดทำงบประมาณอย่างรอบคอบ รัดกุม โดยปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้องชัดเจน ในระหว่างการทำดำเนินงานตามแผน จัดทำรายงานการวิเคราะห์และรายงานผลการปฏิบัติงาน เพื่อติดตามผลการปฏิบัติงาน 2) ด้านบริเวณ/สถานที่ ควรกำหนดมาตรการ การใช้แหล่งเรียนรู้ โดยปรับภูมิทัศน์ภายในบริเวณแหล่งเรียนรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น สนามกีฬา ห้องสุขา ถังขยะ บริการน้ำดื่ม ฯลฯ 3) ด้านบุคลากร ควรให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม จัดอบรมให้แก่ครู/บุคลากรในโรงเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ เฉพาะด้านการใช้สื่อเทคโนโลยี 4) ด้านกรณีพิเศษ ติดตาม ควรรับฟังข้อคิดเห็น นำผลการนิเทศ ติดตาม มาปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ ให้อยู่ในสภาพดีพร้อมให้บริการ

คำสำคัญ : การจัดการแหล่งเรียนรู้ /โรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน/ แนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้

ABSTRACT:

The purpose of this study was to analyze the management of learning resources and to study the development of learning resources management of private primary schools in Lamphun. The sample consisted of 13 school principals, 13 vice principals, 13 academic administrators, and 1 - 6 elementary school teachers and educational personnel. In total, there were 78 students in Lamphun province. The instruments used in the research were questionnaires and data analysis using frequency, percentage,

mean and standard deviation and content analysis. The result of research is that the management of learning resources of private primary schools in Lamphun Province in 4 aspects: budget, location personnel and supervision, overall and individual monitoring and revenue, It was found that moderate learning resources were managed. The Development of Learning Resource Management of Private Elementary Schools in Lamphun Province should manage in each sides is as follows; Firstly, the budget side should be reformed in order to be flexible and quick to withdraw the budget and spend it effectively. Secondly, area and location the landscape should be adjusted within the framework of learning resources to be beautiful and shady. Furthermore, it should be kept clean within the learning resources. Thirdly, Personnel should promote teamwork of staff and teachers that responsible in the learning resources. Also, there should be a training in the service and care of staff and teachers and should provide sufficient number of staff and teachers to providing consultancy services to those in need. Lastly, Supervision of the management should have a plan and project to develop the management of learning resources, check, improve and develop the learning resources to always be in good condition.

KEYWORDS: Management, Learning resource, Develop

บทนำ

สภาวะการณ์การเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกประเทศที่มีผลกระทบต่อการจัดการศึกษาของประเทศ ชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยยังต้องเผชิญกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ซับซ้อนและคาดการณ์ได้ยาก ในขณะที่ผล การจัดการศึกษาของประเทศในทุกระดับยังคงมีปัญหา ทั้งในด้านคุณภาพของคนไทยที่ผู้เรียนและผู้สำเร็จ การศึกษาระดับต่าง ๆ ที่ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา คุณลักษณะและทักษะอยู่ในระดับที่ยังไม่น่าพึงพอใจ และกำลังแรงงาน ของประเทศที่มีสมรรถนะไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศที่มีการ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แม้ในภาพรวมคนไทยมีโอกาสเข้าถึงการศึกษาและมีความเสมอภาคทางการศึกษามากขึ้นจาก นโยบายสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการเรียน 15 ปีของรัฐ แต่ระบบบริหารจัดการศึกษาในปัจจุบันก็ยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะรองรับสภาวะการณ์การลดลงของประชากรและการเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างรวดเร็วของประเทศ รวมถึงสภาพสังคมและ เศรษฐกิจที่มีการแข่งขันอย่างเสรีและไร้พรมแดนในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดและไร้ขีดจำกัดของเทคโนโลยี ดิจิทัลที่สามารถเชื่อมทั้งโลกให้เป็นหนึ่งเดียว การเร่งปฏิรูปการศึกษาตามแนวทางการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติและการ ขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ยุค 4.0 จึงเป็นทางออกสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อให้ประชาชนได้รับโอกาสในการศึกษาและ เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพสามารถพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถให้เต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล อันจะ นำไปสู่การสร้างความสำเร็จร่วมกันในสังคมของชนในชาติ และลดความเหลื่อมล้ำในสังคมให้มีความเสมอภาคและเท่าเทียมกัน มากขึ้น รวมทั้งพัฒนาประเทศให้สามารถก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้วในอีก 20 ปี ข้างหน้า [1]

การจัดการเรียนการสอนในอดีตมักจะถูกจำกัดอยู่ภายในชั้นเรียน โดยมีครูเป็นผู้ถ่ายทอดความคิด ให้แก่ผู้เรียน ทำให้ คุณภาพการศึกษาของคนไทยมีค่าเฉลี่ยต่ำลง และมีมาตรฐานค่อนข้างต่ำเมื่อเทียบกับอีกหลายประเทศในระดับเดียวกัน การศึกษาขาดเอกภาพด้านนโยบาย สถานศึกษาขาดอิสระและความคล่องตัว ในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมจากภาค ประชาชน ชุมชนและสถาบันทางสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย ศิลปะไทยที่ทรงคุณค่าถูกละเลย สถาบันศาสนาซึ่ง เคยเป็นพลังสำคัญและเป็นแหล่งเรียนรู้ได้รับการยอมรับในฐานะที่พึ่งทางใจน้อยลง[2] ดังนั้น จึงเกิดการปฏิรูปการศึกษาไทย โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ การปฏิรูปการเรียนรู้เพื่อให้คนไทยทุกคนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ ยึดหลักกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและนำเสนอมากขึ้น

ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การสอบถามจากผู้รู้ การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งการศึกษาเพิ่มเติมจากการแสวงหาความรู้ ในพื้นที่จริงหรือที่เรียกว่า “การศึกษาแหล่งเรียนรู้” [3]

จังหวัดลำพูน มีการจัดระบบการศึกษาของโรงเรียนเอกชน ตั้งแต่อนุบาลถึงระดับอุดมศึกษา จำแนกการศึกษา แบ่งเป็น 2 เขต ได้แก่ 1) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 ดูแลรับผิดชอบโรงเรียนในเขตอำเภอเมือง ลำพูน อำเภอแม่ทา อำเภอป่าซาง อำเภอบ้านธิ มีโรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน รวมจำนวนทั้งสิ้น 20 โรงเรียน [4] และ 2) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2 รับผิดชอบดูแลสถานศึกษา ในเขต อำเภอบ้านโฮ่ง อำเภอลี้ อำเภอทุ่งหัวช้าง และเวียงหนองล่อง มีโรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 6 โรงเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 26 โรงเรียน ในปีการศึกษา 2560 มีจัดการเรียนการสอน ระดับชั้นอนุบาล 1 – อนุบาล 3 จำนวน 9 โรงเรียน ระดับชั้นอนุบาล 1 – ชั้น ป.6 จำนวน 6 โรงเรียน ระดับชั้นอนุบาล 1 – ม.3 จำนวน 4 โรงเรียน ระดับชั้นอนุบาล 1 – ม.6 จำนวน 1 โรงเรียน ระดับป.1 – ป. 6 จำนวน 4 โรงเรียน และระดับม.1 – ม.6 จำนวน 2 โรงเรียน มีกระบวนการจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนการสอน ได้แก่ ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการทางภาษา สนามกีฬา และการเชิญวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ใช้สนับสนุน กิจกรรมการเรียนการสอนของครู แต่โรงเรียนส่วนใหญ่มีข้อจำกัดด้านการนำแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา มา ใช้ ใน การ จัด การ เรี ย น การ ส อ น ซึ่ง จาก การ สัม ภาษณ์ นาย วา ติ ตย์ ตั้งพีเลิศ ผู้อำนวยการโรงเรียนรพีเลิศ วิทยา [5] กล่าวถึง การจัดการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมีข้อจำกัด ด้านบุคลากร มีความรู้ที่ไม่ตรงสายงาน โดยเฉพาะด้านสื่อเทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอน และการจัดการแหล่งเรียนรู้ ยังขาดการบูรณาการ สอดคล้องกับนางสาวกาญจนา พรหมจันทร์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโฮ่งวิทยา[6] กล่าวว่า การจัดการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมีข้อจำกัด เกี่ยวกับการขาดแคลนงบประมาณ บุคลากรมีจำนวนจำกัด และจบไม่ตรงตามสายงานสอน อาคาร สถานที่ไม่เพียงพอ เช่นเดียวกับนางจิตติมา หาญขว้าง ผู้อำนวยการโรงเรียนจिरพิทยา [7]กล่าวถึง การจัดการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมีข้อจำกัด เกี่ยวกับการขาดแคลนงบประมาณ มีบุคลากรที่จบไม่ตรงตามสายงานสอน ส่วนนางสาวน้าอ้อย อินคำ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนอภัยสิริ[8] กล่าวว่า การจัดการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมีข้อจำกัด ด้านการจัดสรรงบประมาณ ที่ใช้ในการดำเนินงานตามโครงการเรียนฟรี 15 ปี ไม่เพียงพอต่อกิจกรรมโครงการของโรงเรียน บุคลากรมีความรู้ความสามารถไม่ตรงกับสายงานที่รับผิดชอบ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ของครู ขาดการจัด กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย และขาดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้ามามีส่วนร่วม

จะเห็นได้ว่าการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ที่มีการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ในจังหวัด ลำพูน ส่วนหนึ่งมีข้อจำกัด ด้านการบริหารงบประมาณ ที่ได้รับมาน้อย ไม่เพียงพอต่อการจัดการแหล่งเรียนรู้ บุคลากรขาด ความรู้ความเข้าใจและขาดประสบการณ์ ในการจัดการแหล่งเรียนรู้ สถานที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการในการจัดการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนของครูยังไม่หลากหลายเชิงบูรณาการ เมื่อการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนไม่สามารถ บริหารแหล่งเรียนรู้ให้มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพแล้ว หลักสูตรการศึกษา แกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ก็คงไม่สามารถดำเนินการให้ประสบความสำเร็จ สมตามเจตนารมณ์ได้

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา จังหวัดลำพูน เพื่อวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน และเพื่อศึกษา แนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน ซึ่ง ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัด ลำพูน ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน
2. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการ หมายถึง การดำเนินการ ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 2 จังหวัดลำพูน เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ครบถ้วนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด

การจัดการแหล่งเรียนรู้ หมายถึง การดำเนินการจัดแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 2 จังหวัดลำพูน ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้ ด้านงบประมาณ ด้านบริเวณ/สถานที่ ด้านบุคลากรและด้านการนิเทศ กำกับ ติดตาม

1. ด้านงบประมาณ หมายถึง แผนการดำเนินงานในการจัดหาเงินงบประมาณมาใช้ในการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้
2. ด้านบริเวณ/สถานที่ หมายถึง บริเวณ อาคาร สถานที่ พื้นที่ ของโรงเรียนที่ใช้ในการบริหารจัดการเพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้
3. ด้านบุคลากร หมายถึง ครู เจ้าหน้าที่ บุคลากร ที่ทำหน้าที่ในโรงเรียน
4. ด้านการนิเทศ กำกับ ติดตาม หมายถึง กระบวนการพัฒนา ครู เจ้าหน้าที่ บุคลากร เพื่อให้ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง บุคคล สถานที่ วัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม เป็นศูนย์รวมข่าวสาร สารสนเทศ เทคโนโลยี ทั้งจากสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ที่มีส่วนช่วย สนับสนุน ส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนแสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างต่อเนื่อง

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

สามารถนำผลงานวิจัยในครั้งนี้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชน ในจังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมการศึกษาเอกชนสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 2 จังหวัดลำพูน ต่อไป

ทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ สถานศึกษาต้องยึดหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดแหล่งเรียนรู้ ให้เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ใฝ่เรียนโดยแหล่งเรียนรู้เป็นศูนย์กลางที่ดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ ในการจัดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ทั้งนี้ต้องอาศัยความร่วมมือของบุคลากรทุกฝ่าย และการทำงานอย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

1. ด้านงบประมาณ ดำเนินการด้านการวิเคราะห์แหล่งทรัพยากร บุคคล หน่วยงาน องค์กร และท้องถิ่นที่มีศักยภาพ ให้การสนับสนุนการจัดการศึกษา ตลอดจนติดต่อประสานงานความร่วมมืออย่างเป็นรูปธรรมโดยจัดทำแผน การระดมทรัพยากรทางการศึกษา โดยกำหนดวิธีการ สนับสนุน เป้าหมาย เวลาดำเนินงาน และผู้รับผิดชอบพร้อมทั้งเสนอแผนการ ระดมทรัพยากรทางการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษาเพื่อขอความเห็นชอบและดำเนินการ ในรูปคณะกรรมการ

2.ด้านบริเวณ/สถานที่ ดำเนินการจัดแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนถึงบรรยากาศของแหล่งเรียนรู้ให้น่าอยู่ สะอาด ร่มรื่น เป็นระเบียบเรียบร้อย จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น อยากเรียนเป็นการส่งเสริม การเรียนรู้ของ นักเรียนให้ดียิ่งขึ้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ครู อาจารย์ทุกคนในสถานศึกษาจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงบรรยากาศ ที่ดีนั้น โดยการบอกกล่าว แนะนำ และกระตุ้นด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้เข้าไปใช้แหล่งเรียนรู้นั้น ๆ อย่างแท้จริง

3.ด้านบุคลากร ดำเนินการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ด้วยวิธีที่หลากหลาย และสนับสนุน ครูภูมิปัญญาเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

4.ด้านการนิเทศ กำกับ ติดตาม ดำเนินการโดยการเก็บรวบรวมข้อมูล สรุปผลการดำเนินงาน และนำผล การปฏิบัติงาน ร่วมวางแผน ตัดสินใจ แก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาเพื่อให้การจัดการแหล่งเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเกิด ประโยชน์ต่อผู้เรียนยิ่งขึ้น

แนวทางพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้

สรุปแนวทางจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนา คุณภาพผู้เรียนทั้งในระบบและนอกระบบให้มีประสิทธิภาพ มีแนวทาง ดำเนินการ โดยสถานศึกษาควรมีระบบการจัดการทุกด้านโดยกำหนดนโยบายที่ชัดเจน ขอความร่วมมือ ด้านงบประมาณ บุคลากร อาคารสถานที่ รวมทั้งมีการนิเทศติดตาม ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวต้องได้รับได้รับความ ร่วมมือจากทุกฝ่ายเพื่อให้การดำเนินงานสำเร็จลุล่วง เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนมากที่สุด

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาและเพื่อ ศึกษาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูนซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ขั้นตอน สรุปได้ดังนี้

1.กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 13 คน รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ จำนวน 13 คน และหัวหน้าระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน รวม 78 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 104 คน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา เขต 2 จังหวัดลำพูน จำนวน 13 โรงเรียน ปีการศึกษา 2560 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 13 โรงเรียน ปีการศึกษา 2560 ได้แก่ 1) โรงเรียนเลาหิจิตรวิทยา 2)โรงเรียนใบบุญป่าซาง 3)โรงเรียนบ้านโฮ้งวิทยา4) โรงเรียนดรุณพัฒนา5)โรงเรียนมงคลวิทยา 6)โรงเรียนธนรัตน์วิทยา7)โรงเรียนธรรมสาริตศึกษา 8)โรงเรียนใบบุญลำพูน 9)โรงเรียนลำพูนพัฒนา 10)โรงเรียนจิรพิทยา 11)โรงเรียนอัยยสิริ 12)โรงเรียนอรพินวิทยา 13)โรงเรียนรพีเลิศวิทยา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดตรวจสอบรายการ (Check list) เกี่ยวกับ วิทยฐานะ ประสบการณ์ในการทำงาน และกลุ่มสาระการเรียนรู้

ตอนที่ 2 การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน แบบสอบถามเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับ

ชุดที่ 2 การสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi – structured Interview) คัดเลือกตัวแทนผู้บริหาร และบุคลากร ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน จำนวน 4 คน โดยเพื่อหาแนวทางการพัฒนา การจัดการแหล่งเรียนรู้

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชุดที่ 1 แบบสอบถาม

1.ศึกษาค้นคว้า แนวคิด เอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแหล่งเรียนรู้และแนวทางการพัฒนาการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเครื่องมือ

2.กำหนดกรอบเนื้อหาจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 เพื่อสร้างเครื่องมือ

3.สร้างแบบสอบถาม เพื่อศึกษาการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้และแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน และนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์เพื่อพิจารณาพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องและครอบคลุมกรอบแนวคิด นิยามศัพท์เฉพาะ ความเหมาะสมของภาษาข้อความ เมื่อปรึกษาให้ความเห็นชอบแล้วได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) การใช้ภาษา (Wording) ความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามศัพท์เฉพาะ(Index of Congruence) เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

3.1 นางนงคราญ เสนสุภา ศึกษานิเทศก์ ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ลำพูน เขต 2

3.2 นายสมบุญ ผ่องศรีใส ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา

3.3 นางสาววราณี เสนสุภา ผู้เชี่ยวชาญมาตรฐานอาหาร (ระดับ9) สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา กระทรวงสาธารณสุข (ข้าราชการบำนาญ)

4.นำเสนอแบบสอบถามทั้งฉบับต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์ (IOC) จำนวน 3 คน

5.นำแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณา และให้ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาปรับปรุงแก้ไข

6.นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุง และเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนโรงเรียนอนุบาลคริสเตียนลำพูน อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน โรงเรียนละอทธิพิสัย อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ 48 พรรษา จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น

7.นำแบบสอบถามที่ผ่านการทดลองแล้วมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น โดยวิธีหาค่า สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .97

8.นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์แล้วไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์ตามขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ของ เกียรติสุดา ศรีสุข [9]

1.ศึกษาวัตถุประสงค์ของการวิจัย, วิเคราะห์จากแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เกี่ยวกับการจัดการแหล่งเรียนรู้ 4 ด้าน 1) ด้านงบประมาณ 2) ด้านอาคารสถานที่ 3) ด้านบุคคล 4) ด้านการนิเทศ ติดตาม ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน

2.กำหนดหัวข้อประเด็นที่ต้องการถามตามวัตถุประสงค์

3.รวบรวมคำถามที่ต้องการสัมภาษณ์ ตามประเด็นที่กำหนดไว้ พิจารณาแต่ละคำถามว่า มีความเป็นปรนัยหรือความชัดเจนทางภาษาเหมาะกับการถามกลุ่มตัวอย่างหรือไม่

4.นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ได้ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและรูปแบบของคำถาม

5.นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

6. จัดทำแบบสัมภาษณ์แล้วนำไปสัมภาษณ์ที่ได้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

ประมาณ 1 – 2 คน ว่ามีความเข้าใจในข้อความตามที่ต้องการได้หรือไม่

7. ปรับปรุงข้อความโดยผ่านการเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา

8. จัดพิมพ์แบบสัมภาษณ์ฉบับจริงเพื่อนำไปเก็บข้อมูลวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสอบถาม

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยพาร์อิสเทอร์น ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน จำนวน 13 โรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปมอบด้วยตนเอง เมื่อวันที่ 20 – 26 มีนาคม 2561 โดยขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด ด้วยตนเอง และรวบรวมแบบสอบถามที่ตอบแล้ว หลังจากนั้น 1 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยไปรับคืนแบบสอบถามด้วยตนเอง

3. ผู้วิจัยรับแบบสอบถามคืนในวันที่ 27 มีนาคม 2561 จำนวน 104 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 จากนั้นนำมาทำการตรวจสอบ พบว่า มีความสมบูรณ์ทุกฉบับ ในตอนที่ 1 และตอนที่ 2 จึงนำผลไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

ชุดที่ 2 การสัมภาษณ์

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยพาร์อิสเทอร์น ถึง ผู้บริหารโรงเรียนรพีเลิศวิทยา โรงเรียนบ้านโฮ่งวิทยา โรงเรียนจรัลพิทยา โรงเรียนอัยยสิริ เพื่อขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ผู้บริหารและบุคลากรทางการศึกษา ทั้งสิ้น 4 คน ได้แก่ นายวาทิตย์ ตั้งรพีเลิศ ผู้อำนวยการโรงเรียนรพีเลิศวิทยา นางสาวกาญจนา พรหมจันทร์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโฮ่งวิทยา นางจิตติมา หาญขว้าง ผู้อำนวยการโรงเรียนจรัลพิทยา นางสาวน้ำอ้อย อินคำ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนอัยยสิริ

2. ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ ในวันที่ 27 – 28 มีนาคม 2561 เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการและแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน โดยการจดบันทึกและบันทึกเสียงในเครื่องบันทึกเสียง

ผลการวิจัย

การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในจังหวัดลำพูน ทั้ง 4 ด้านได้แก่ ด้านงบประมาณ ด้านบริเวณ/สถานที่ ด้านบุคลากรและด้านการนิเทศ กำกับ ติดตาม โดยรวมและรายด้าน พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.13 – 2.22 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านงบประมาณ พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.12 – 2.34 จากการสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน ด้านงบประมาณ ผู้ให้สัมภาษณ์ ทั้งหมดกล่าวว่า การจัดทำงบประมาณที่มีประสิทธิภาพต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงให้ทุกส่วนงานได้มีส่วนร่วมในการจัดทำแผนงบประมาณบนพื้นฐานของระบบงาน และระบบบัญชีที่ดี การบริหารงานด้านงบประมาณต้องจัดทำให้ออกแบบและรัดกุมที่สุด และสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือ การกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดทำงบประมาณ รูปแบบของงบประมาณ ขั้นตอนจัดทำงบประมาณ เป็นต้น เมื่อจัดทำงบประมาณเสร็จ และนำไปใช้ในการดำเนินงานแล้ว ในระหว่างการดำเนินงานตามแผน ต้องจัดทำรายงานการวิเคราะห์และรายงานผล การปฏิบัติงาน เพื่อติดตาม

ผลการปฏิบัติงานตามงบประมาณด้วย ซึ่งรายงานเหล่านี้จะแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการดำเนินงาน ขององค์กรเพื่อนำไปสู่การพัฒนาองค์กรอย่างต่อเนื่อง 2) ด้านบริเวณ / สถานที่ พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.90 – 2.35 จากการสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน ด้านบริเวณ/สถานที่ ผู้ให้สัมภาษณ์ 3 ใน 4 คน กล่าว โรงเรียนควรกำหนดมาตรการการใช้แหล่งเรียนรู้โดยปรับภูมิทัศน์ภายในบริเวณการจัดแหล่งเรียนรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น สนามกีฬา ห้องสุขา ถังขยะ บริการน้ำดื่ม ให้มีความสวยงามและร่มรื่น รักษาความสะอาด เพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน 3) ด้านบุคลากร พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.02 – 2.28 จากการสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน ด้านบุคลากร ผู้ให้สัมภาษณ์ ทุกคน กล่าวว่า เนื่องจากบุคลากรมีภาระงานที่ต้องรับผิดชอบมากทั้งด้านการจัดการเรียนการสอนและงานด้านอื่น ๆ ทำให้การบริหารเวลาที่มีอยู่อย่างไม่เพียงพอ ดังนั้นการมีส่วนร่วมของบุคลากรในการทำงานเป็นทีม การให้คำปรึกษา การช่วยเหลือในการปฏิบัติงานจากผู้บังคับบัญชา ทั้งนี้ควรจัดอบรมให้แก่ครูและบุคลากรในโรงเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการปฏิบัติงานโดยเฉพาะด้านการใช้สื่อเทคโนโลยี และจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอ กับ จำนวน ผู้เรียน 4) ด้านการนิเทศ ติดตาม พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.84 – 2.33 จากการสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน ด้านการนิเทศ ติดตาม ผู้ให้สัมภาษณ์ 3 ใน 4 คน กล่าวถึง การนิเทศติดตาม เป็นการรับฟังข้อคิดเห็นของผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ครูมีการแสดงความคิดเห็นต่อการดำเนินงาน มีการตรวจสอบปรับปรุงและพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ให้อยู่ในสภาพดีพร้อมให้บริการ และสุดท้ายควรมีการประเมินผลพัฒนาการของผู้เรียนให้การใช้แหล่งเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยค้นพบประเด็นที่น่าสนใจ จึงนำมาอภิปรายผลดังนี้

ประเด็นแรกด้านงบประมาณ พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และเมื่อพิจารณารายชื่อเรียงจากคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ การตรวจสอบเอกสารและบัญชีการเงินงบประมาณ การเสนอขอ จัดตั้ง การจัดสรรงบประมาณ และการปรับงบประมาณหรือจัดทำงบประมาณใหม่ให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมีข้อจำกัด ด้านการจัดสรรงบประมาณ ที่ใช้ในการดำเนินงานตามโครงการเรียนฟรี 15 ปี ไม่เพียงพอต่อกิจกรรมโครงการของโรงเรียน และมีการคาดการณ์ว่าจะต้องใช้จ่ายล่วงหน้า ดังนั้นการประมาณการจัดสรรงบประมาณจึงมีโอกาสผิดพลาดซ้ำ ในการเบิกจ่ายงบประมาณ ดังที่ อนุรักษ์ ทองสุขวงศ์ (2555) [10] กล่าวว่า งบประมาณนั้นเป็นการประมาณการทางการเงินหรือทรัพยากรอื่นที่กำหนดขึ้นล่วงหน้า ซึ่งช่วยให้กิจการได้พิจารณาและทบทวนข้อมูลรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง งบประมาณจึงกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสร้างความร่วมมือและสร้างความเข้าใจอันดีของทุกส่วนงาน ทั้งนี้การจัดทำงบประมาณที่มีประสิทธิภาพต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงให้ทุกส่วนงานได้มีส่วนร่วมในการจัดทำบนพื้นฐานของระบบงานและระบบบัญชีที่ สอดคล้องกับ ธีรรัตน์ คงบุญ [11] ได้ทำวิจัยเรื่อง ปัญหาการบริหารงบประมาณโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองปัตตานี ผลการวิจัยพบว่า ในภาพรวมมีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง และรายด้านส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นการระดมทุนเพื่อการศึกษามีปัญหาอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับสายชล วัฒนเกษกรณ์, สุพัฒนา หอมบุปผา และสาธิต ทรัพย์รวงทอง [12] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับปาน

.....
กลาง เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีอันดับสูงสุด คือ ด้านทรัพยากร อยู่ในระดับมาก และด้านที่มีอันดับต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการ อยู่ในระดับปานกลาง

ประเด็นที่สองด้านบุคลากร พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และเมื่อพิจารณารายข้อเรียงจากคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ การจัดสรรทรัพยากรสอดคล้องตามแผน อัตรากำลังความสำคัญในการสร้างการมีส่วนร่วมของบุคลากรในการทำงานเป็นทีม และการให้บริการและเอาใจใส่ของเจ้าหน้าที่ /ครู ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า บุคลากรมีความรู้ที่ไม่ตรงสายงาน โดยเฉพาะด้านสื่อเทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอน และการจัดการแหล่งเรียนรู้ ยิ่งขาดการบูรณาการ กระบวนการจัดการเรียนรู้ของครู ขาดการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ อย่างหลากหลาย และขาดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้ามามีส่วนร่วม อีกทั้งบุคลากรมีภาระงานที่ต้องรับผิดชอบมากทั้งด้านการจัดการเรียนการสอนและงานด้านอื่น ๆ ทำให้การบริหารเวลาที่มีอยู่อาจไม่เพียงพอและการประสานงานที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับ ศักดิ์ชัย เพชรแกมทอง[13] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 และเขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ ครูผู้สอนให้ความสำคัญในการวางแผน การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ค่อนข้างน้อย การดำเนินงานโครงสร้างการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับสภาพของโรงเรียน เช่นเดียวกับพิชัย เรืองดี [14]ได้ศึกษาแนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5 ผลการวิจัยพบว่า ควรมีการสำรวจ แหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา แล้วประชุมคณะครู และบุคลากรทางการศึกษาให้เห็นถึงความสำคัญ และมีความเข้าใจตรงกัน ตามแผนงานนั้น และควรเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้าไปมีส่วนร่วมในการวางแผน แต่งตั้งบุคลากรให้เหมาะสม ตามความรู้ ความสามารถ ร่วมกันกำหนดกิจกรรมให้เป็นไปอย่างสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ประเด็นที่สามด้านบริเวณ/สถานที่ พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และเมื่อพิจารณารายข้อเรียงจากคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ อุณหภูมิและการถ่ายเทอากาศภายในบริเวณจัดแหล่ง ความสวยงามและร่มรื่นของภูมิทัศน์ภายในบริเวณการจัดแหล่งเรียนรู้ และการจัดมุมพักผ่อนให้กับผู้ใช้บริการในบริเวณแหล่งเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ไม่สามารถใช้ประโยชน์ด้านบริเวณ /สถานที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด อันเนื่องมาจากพื้นที่มีจำกัด ซึ่งถือได้ว่ามีความสำคัญในการวางระบบการพัฒนาและบริหารจัดการอาคาร สอดคล้องกับ สุทธิพงศ์ บุญผดุง[2]ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก ผลการวิจัยพบว่า ด้านการดำเนินงาน ปัญหาและอุปสรรค ได้แก่ แหล่งเรียนรู้มีปริมาณจำกัด ไม่ทันสมัย และอยู่ในสภาพไม่พร้อมใช้งาน การใช้และการติดตามผลการใช้แหล่ง การเรียนรู้ไม่เป็นระบบและไม่ต่อเนื่อง และขาดงบประมาณในการสนับสนุน หรือพัฒนาทำให้แหล่งเรียนรู้มีวัสดุและอุปกรณ์ เพียงพอ ความต้องการในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ได้แก่ พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมีความทันสมัยพัฒนาการจัดสรรงบประมาณให้สอดคล้องกับแผนโครงการและเพียงพอ ได้แก่ พัฒนาการจัดการและการกำกับติดตามการใช้แหล่งเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ด้านบุคลากรและการใช้บริการ

ประเด็นสุดท้ายด้านการนิเทศ ติดตาม พบว่า มีการจัดการแหล่งเรียนรู้ปานกลาง และเมื่อพิจารณารายข้อเรียงจากคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ การให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ และแผนงาน/โครงการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่ไม่ให้ความสำคัญในเรื่องการนิเทศ กำกับ ติดตาม ซึ่งแท้จริงแล้วการนิเทศ ติดตามจะเป็นประโยชน์มาก ในการพัฒนาองค์กรสอดคล้องกับ วัชรรา เล่าเรียนดีและประเสริฐ มงคล.[15] กล่าวว่า การนิเทศภายในโรงเรียนถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างความร่วมมือระหว่างคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา เนื่องจากการนิเทศภายในโรงเรียนเป็นกระบวนการทำงานร่วมกันของคณะครูและผู้บริหาร เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน สอดคล้องกับภัครภรณ์ มานิตย์[16] ได้ศึกษาการจัดการแหล่งเรียนรู้ของกลุ่มโรงเรียนปิงสา

.....

จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผลการศึกษาพบว่า การจัดการแหล่งเรียนรู้ต้องเปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนรวมถึง การนิเทศติดตามผล เพื่อการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ ศักดิ์ชัย เพชรแกมทอง[13]ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 และเขต 2 ผลการวิจัยพบว่า มีการตรวจสอบประเมินผล มีการปรับปรุงและการพัฒนา ติดตาม แก้ไขการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ที่ชัดเจน มีการจัดระบบการเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบ ผลการประเมินไม่มี ประสิทธิภาพ การปรับปรุงและการพัฒนา ไม่ได้นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาใช้เป็นข้อมูลในการวางแผน สอดคล้อง กับรัชดาวรรณ ทองดา[17] ได้ทำวิจัย ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านพัน เสด็จนอก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาการบริหารจัดการแหล่ง เรียนรู้ในโรงเรียนบ้านพันเสด็จ ด้านวิธีการ และเครื่องมือประเมินผลการใช้แหล่งเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่จัดการ เรียนการสอน ครูขาดความรู้ในการสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผล การจัดระบบการเก็บข้อมูลและตรวจสอบผลการ ประเมินผลไม่ต่อเนื่อง และด้านการนำผลการประเมินแหล่งเรียนรู้ไปใช้ค่อนข้างน้อย ไม่ได้สรุปตามกระบวนการแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มดำเนินการ ระหว่างดำเนินการ และเสร็จสิ้นการดำเนินการแล้วนำไปกำหนดเป็นนโยบายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ต่อไป

สรุป

จากการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์การจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน : ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1.ด้านงบประมาณ โรงเรียนควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดทำงบประมาณอย่างรอบคอบ รัดกุม ปฏิบัติตาม ขั้นตอนอย่างถูกต้องชัดเจน ในระหว่างการทำงานตามแผน ต้องจัดทำรายงานการวิเคราะห์และรายงานผลการปฏิบัติงาน เพื่อติดตามผล การปฏิบัติงานตามงบประมาณ ซึ่งรายงานเหล่านี้จะ แสดงให้เห็น ถึงความสำเร็จใน การดำเนินงาน ของโรงเรียนเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2.ด้านบริเวณ/สถานที่ โรงเรียนควรกำหนดมาตรการ การใช้แหล่งเรียนรู้โดยปรับภูมิทัศน์ภายในบริเวณแหล่งเรียนรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น สนามกีฬา ห้องสุขา ถังขยะ บริการน้ำดื่ม ฯลฯ ให้มีความสวยงามร่มรื่น รักษาความ สะอาด เพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน

3.ด้านบุคลากร โรงเรียนควรให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือใน การปฏิบัติงาน จากผู้บังคับบัญชา ทั้งนี้ควรจัดอบรมให้แก่ครูและบุคลากรในโรงเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการ ปฏิบัติงานโดยเฉพาะด้านการใช้สื่อเทคโนโลยี และจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีส่วน ร่วมในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอกับจำนวนผู้เรียน

4.ด้านนิเทศ ติดตาม โรงเรียนควรรับฟังข้อคิดเห็นของผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ นำผลการนิเทศ ติดตาม มาปรับปรุง แหล่งเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง แสดงความคิดเห็นต่อการดำเนินงาน มีการตรวจสอบปรับปรุงและพัฒนาการ จัดการแหล่งเรียนรู้ให้อยู่ในสภาพดีพร้อมให้บริการ และสุดท้ายควรมีการประเมินผลพัฒนาการของผู้เรียนให้การใช้แหล่ง เรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเพื่อหาแนวทางปฏิบัติในการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับ ประถมศึกษาในจังหวัดลำพูน เชิงลึกเฉพาะด้าน เช่น การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล การบริหารจัดการแหล่ง เรียนรู้ประเภททรัพยากรธรรมชาติ ฯลฯ โดยเป็นการปฏิบัติการเพื่อนำไปสู่การใช้แหล่งเรียนรู้ที่ชัดเจนมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนาจัดทำคู่มือการใช้แหล่งเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและในชุมชน ของโรงเรียนเอกชน ระดับประถมศึกษา ในจังหวัดลำพูน เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้แหล่งเรียนรู้ประกอบการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ.(2560).แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.กรุงเทพฯ
- [2] สุทธิพงศ์ บุญผดุง.(2558). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถม ศึกษา. นครนายก. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- [3]เกษม วัฒนชัย. (2545). การปฏิรูปการศึกษาไทย.กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
- [4]สำนักงานจังหวัดลำพูน.(2560). แผนพัฒนาจังหวัดลำพูน (พ.ศ.2557 – 2560) ฉบับทบทวนใหม่ (รอบปี พ.ศ.2560). กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัด. จังหวัดลำพูน
- [5]วาทีอัย ตั้งรพีเลิศ.(2560).บทสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนรพีเลิศวิทยา.
(การสื่อสารส่วนบุคคล 27 มีนาคม 2561)
- [6]กาญจนา พรหมจันทร์.(2560). บทสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนบ้านโองังวิทยา.
(การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 มีนาคม 2561)
- [7]จิตติมา หาญขว้าง.(2560). บทสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนจिरพิทยา.
(การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 มีนาคม 2561)
- [8]น้ำอ้อย อินคำ.(2560). บทสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนอัยยสิริ.
(การสื่อสารส่วนบุคคล,28 มีนาคม 2561)
- [9]เกียรติสุดา ศรีสุข. (2549).ระเบียบวิธีวิจัย. เชียงใหม่: ครองช่าง.
- [10]อนุรักษ์ ทองสุโขวงศ์. (2555). การบัญชีต้นทุนเพื่อการบริหาร. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [11]ธิดารัตน์ คงบุญ.(2553).ปัญหาการบริหารงบประมาณโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองปัตตานี.
สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- [12]สายชล วัฒนเกษกรณ์, สุพัฒนา หอมบุปผา และสาธิต ทรัพย์รวงทอง.(2560).แนวทางการบริหาร
แหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานี เขต 2. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- [13]ศักดิ์ชัย เพชรแกมทอง.(2556). การพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชรเขต 1, เขต 2. ว.ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร,
15(4),130-131.
- [14]พิชัย เรื่องดี.(2558).การศึกษาแนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา
มหาลัราชภัฏนครราชสีมา.
- [15]วีรรา เล่าเรียนดี. และประเสริฐ มงคล. (2545). การศึกษาพฤติกรรมการนิเทศการสอนของอาจารย์นิเทศและ
การนำพฤติกรรมการนิเทศไปใช้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาชั้นปีที่ 4. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
นครปฐม :คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [16]ภัครภรณ์ มานิตย์. (2550). การจัดการแหล่งเรียนรู้ของกลุ่มโรงเรียนโป่งสา จังหวัดแม่ฮ่องสอน.
การศึกษาค้นคว้าอิสระ.ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [17]รัชดาวรรณ ทองดา.(2559). ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนพนัสดีจอนก
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3. งานนิพนธ์ สาขาวิชาการบริหารการศึกษา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

การศึกษาแนวทางและรูปแบบการส่งเสริมสำหรับครูและผู้บริหารโรงเรียน

ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน-การเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์

A Study of Approaches and model for School Teachers and Executives in the
Chiang Mai Primary Educational Service Area 6 to Develop Skills of Reading and Writing Thai
Language of Ethnic Students

ลำตวน แก้วอินไชย¹จารุณี ปัญควณิช²

คณะสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์,มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่, Taohooplar@msn.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาทักษะการอ่าน-การเขียนภาษาไทยนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ และการส่งเสริมการเรียนรู้แก่นักเรียนกลุ่มชาติของครูผู้สอนและผู้บริหารโรงเรียน ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 6 โดยผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม จำนวน 2 ฉบับ โดยผลการศึกษาพบว่า ด้านผู้บริหารสถานศึกษา มีแนวทางการส่งเสริมครู เพิ่มพูนความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถของครูด้านภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญ ส่งเสริมครูผู้สอนสร้างสื่อการสอนด้านการอ่านการเขียนภาษาไทย ส่งเสริมด้านการวัดผลและการประเมินผลเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครูวิเคราะห์ข้อสอบมาตรฐาน เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงการสอนในลำดับต่อไป ด้านครูผู้สอนมีแนวทางในการพัฒนาตนเองสู่การสอนนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ด้านความรู้โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการอ่าน-การเขียนภาษาไทยร่วมกับครูโรงเรียนเครือข่าย ทำวิจัยในชั้นเรียน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนซ่อมเสริมภาษาไทยเน้นการอ่านการเขียน จัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนเองและพัฒนาให้นำสนใจและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ สร้างข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และสร้างข้อสอบหลายรูปแบบและส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดผลการเรียนรู้

คำสำคัญ : นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์, โรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6

Abstract

This research aimed to study the approaches for school teachers and executives in the Chiang Mai Primary Educational Service Area 6 to develop skills of reading and writing Thai language of ethnic students as well as to promote learning Thai language of ethnic students. The researchers established two types of questionnaires in this research, The result showed that the educational institute executives provided approaches to promote and enhance knowledge of teachers for acquiring Thai language ability from the experts, to promote teachers to create instructional media in terms of writing and reading Thai language, to provide resource people to educate teachers in terms of learning measurement and assessment, and to promote teachers to analyze the standard exams in order to apply the results for improving teaching skills. The teachers provided approaches to develop themselves into teaching ethnic students by exchanging knowledge of Thai language writing and reading to ethnic students and associated school teachers, doing classroom action research, organizing learning activities through additionally teaching Thai language based on reading and writing, creating instructional media on self-reading and self-writing and developing it to be interesting and corresponding to learning objectives of measurement and

assessment, that is, creating exam paper in accordance with learning objectives, creating a variety of exam paper and promoting students to participate in learning assessment.

Keywords: Ethnic students, schools in the Chiang Mai Primary Educational Service Area 6

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้าง บุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2551, หน้า 5-6) ที่กล่าวถึง จุดหมายของหลักสูตรว่า การศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร ทักษะในการสื่อสารนั้นจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีทักษะในการอ่านและการเขียนเพราะการอ่านเป็นทักษะสำคัญทำให้บุคคลสามารถใช้เป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ และการดำเนินชีวิต ดังที่ บันลือ พลฤกษ์วัน (2532, หน้า 10-11) ได้กล่าวไว้ว่าการอ่านเป็นหัวใจของ การพัฒนาทักษะทางภาษา แล้วการอ่านและการเขียนก็เป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ สอดคล้องกับ วรณีย์ โสมประยูร (2542, หน้า 140-141) ที่ได้ให้ความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ จะเห็นว่าการอ่านและการเขียนมีความสำคัญอย่างมากที่จะต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วน เนื่องจากพบว่าโรงเรียนต่างๆ มีปัญหาด้านการอ่าน การเขียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554, หน้า 8) ได้เห็นถึงปัญหาดังกล่าวจึงได้ประกาศจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนด้านการอ่าน และการเขียน ดังนี้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เน้นการอ่าน เขียนได้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เน้นการอ่าน เขียน วิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ในวิชาต่างๆ ดังนั้น การจัดกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

สอดคล้องกับทัศนีย์ ศุภเมธี (2542, หน้า 33-38) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการอ่าน-เขียนไว้ดังนี้ คือ กระบวนการเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่ต้องอาศัยประสบการณ์และการฝึกฝน เพราะนักเรียนจะต้องใช้ทักษะการเขียนเพื่อจดบันทึกคำอธิบายของครู ใช้ในการทำแบบฝึกหัดและใช้เขียนตอบข้อเสนอนในสาระการเรียนรู้ต่างๆ หรือเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนให้ครูทราบ

จากเหตุผลข้างต้น การส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น พบว่านักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ได้ประสบกับปัญหาการอ่านและการเขียนคือ ไม่สามารถอ่านและเขียนได้อย่างถูกต้องหรือไม่คล่อง ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะตัวสะกดบางคำไม่ได้ จำสระไม่ได้ อ่านสะกดคำไม่ได้ ส่วนคำที่อ่านออกเสียงได้ก็ไม่คล่องเพราะนักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาไทย คือ ใช้เฉพาะในห้องเรียนกับครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ขณะที่เรียนหนังสือเท่านั้น ด้านสื่อการสอนก็มีส่วนสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ถ้าครูขาดสื่อการสอนที่เร้าความสนใจนักเรียน และมีกิจกรรมไม่มากพอก็จะทำให้นักเรียนขาดทักษะที่ต้องการได้ การขาดทักษะการอ่านการเขียน เป็นอุปสรรคทำให้การถ่ายทอดการสื่อสารความคิดของตนเองไม่สัมฤทธิ์ผล ปัญหาการอ่านและการเขียนในระดับชั้นประถมศึกษาจึงเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างยิ่งเพราะจะเป็นปัญหาสืบเนื่องต่อการเรียนระดับสูงต่อไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการส่งเสริม ทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาแก้ไขปัญหารับปรุงการเรียนการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการส่งเสริมทักษะการอ่าน-การเขียนภาษาไทยนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์สำหรับครูผู้สอนและผู้บริหาร ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6

2.พัฒนาแนวทางส่งเสริมทักษะการอ่าน-การเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ในสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6

ระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ ผู้บริหารและครูในโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 100 โรงเรียน ที่ทำ การสอนในปีการศึกษา 2560

กลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ ผู้บริหารและครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ที่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ บุคลากรที่สอนในโรงเรียนบ้านห้วยส้มป่อย โรงเรียนบ้านขุนแตะ อำเภอจอมทอง และบุคลากรที่สอนในโรงเรียนบ้านม่องหลวง โรงเรียนบ้านม่องหลวง(สาขามลาน)ที่ทำการสอนในปีการศึกษา 2560

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการอ่าน-การเขียนภาษาไทย ด้านองค์ความรู้ของผู้สอน ด้านการจัดกิจกรรม ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ และด้านวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ผลการศึกษา

จากผลการศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการส่งเสริมการอ่านการเขียนภาษาไทยและแนวทางการส่งเสริมพัฒนาของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน ดังนี้

ผู้บริหารสถานศึกษา พบปัญหาการอ่านการเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ในโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 เนื่องจากสาเหตุด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านองค์ความรู้ อยู่ในระดับน้อย ด้านการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ด้านการวัดผลและประเมินผล การเรียนรู้อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านองค์ความรู้ คือ การส่งเสริมครูในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองด้านภาษาไทย จากผู้เชี่ยวชาญ การส่งเสริมครูนำความรู้และการสอนการอ่านการเขียน ด้านการจัดกิจกรรม คือ การส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย โดยตระหนักถึงเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้

ปัญหาด้านการวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้คือ การส่งเสริมการสร้างข้อสอบให้ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การส่งเสริมการประเมินผลด้านการอ่านการเขียนเพื่อปรับปรุงการสอน

วิธีแก้ปัญหาด้านองค์ความรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา คือ เชิญวิทยากรให้ความรู้ด้านภาษาไทยให้ความรู้แก่ครูผู้สอน ส่งเสริมให้ครูสร้างสื่อ การสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนภาษาไทย แล้วนำไปเผยแพร่ในระดับต่างๆ ด้านการจัดกิจกรรม สนับสนุนให้ครูสอนซ่อมเสริมนอกเวลาเรียน ส่งเสริมการสร้างสื่อการสอนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมการนำนักเรียนไปศึกษานอกสถานที่และทำกิจกรรมการอ่านการเขียน ด้านการวัดผลและการประเมินผลเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครูวิเคราะห์ข้อสอบมาตรฐาน ร่วมกันสร้างข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ นำข้อสอบวัดผลนักเรียนและนำผลที่ได้ไปปรับปรุงการสอน

ครูผู้สอน พบปัญหาการอ่านการเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต6 อันเนื่องมาจากสาเหตุด้านต่างๆ ดังนี้

ด้านการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

ปัญหาและแนวทางการแก้ไขทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ในภาพรวม ด้านองค์ความรู้ของครูผู้สอนคือ เชิญวิทยากรให้ความรู้ด้านภาษาไทยให้ความรู้แก่ครูผู้สอน ส่งเสริมให้ครูสร้างสื่อ การสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนภาษาไทย ด้านการจัดกิจกรรมให้ครูสอนซ่อมเสริมนอกเวลาเรียน การสร้างสื่อการสอนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมการนำ

.....

นักเรียนไปศึกษาออกสถานที่และทำกิจกรรมการอ่านการเขียนทุกครั้ง ด้านการวัดผลและการประเมินผลเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครูวิเคราะห์ข้อสอบมาตรฐานร่วมกัน สร้างข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ นำข้อสอบไปวัดผลนักเรียนและนำผลที่ได้ไปปรับปรุงการสอน ปัญหาอยู่ในระดับน้อย ด้านกิจกรรมปัญหาอยู่ในระดับมาก ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก ด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านองค์ความรู้คือ การแสวงหาความรู้พัฒนาความรู้พัฒนาความรู้ความสามารถตนเองด้านภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญและการศึกษาต่อ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย การนำความรู้ด้านการสอนการอ่าน การเขียนภาษาไทย ไปเผยแพร่ในโรงเรียนอื่น ด้านการจัดกิจกรรมคือการจัดกิจกรรมการอ่านการเขียนภาษาไทย โดยตระหนักถึงเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย โดยเน้นทักษะการอ่านการเขียนและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ คือ การมีงบประมาณในการจัดหาสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนภาษาไทยเพียงพอต่อความต้องการ

วัดผลและประเมินผลการเรียนรู้คือ การวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดผลการเรียนรู้ และการสร้างข้อสอบให้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

วิธีการแก้ไขปัญหาด้านองค์ความรู้ ของครูผู้สอนคือ ส่งเสริมการเข้าร่วมประชุมสัมมนาเกี่ยวกับความรู้ด้านภาษาไทย การลาศึกษาต่อ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเผยแพร่ความรู้ด้านการสอนการอ่าน การเขียนภาษาไทยกับครูโรงเรียนอื่น ด้านการจัดกิจกรรมคือ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนซ่อมเสริมภาษาไทยนอกเวลาเรียน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยที่เน้นการอ่านการเขียนและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้คือ เสนอของบประมาณในการจัดทำสื่อการสอนเพิ่มเติม จัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนเองและพัฒนาให้น่าสนใจและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาศาสนาการณ์และรูปแบบการส่งเสริมการอ่านการเขียนภาษาไทยและแนวทางการส่งเสริมพัฒนาของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 ของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนที่สอดคล้องกันคือ ด้านการจัดกิจกรรมและด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ มีปัญหาอยู่ในระดับมาก ด้านองค์ความรู้และด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้มีปัญหาอยู่ในระดับน้อย มีประเด็นการอภิปรายเพิ่มเติมดังนี้

ผู้บริหารสถานศึกษา

1. ด้านองค์ความรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับน้อย ข้อที่เป็นปัญหาในระดับมากคือ การส่งเสริมครูในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองด้านภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญ การส่งเสริมครูนำความรู้ด้านการสอนการอ่านการเขียนเผยแพร่ในเว็บไซต์ การส่งเสริมครูในการนำความรู้ด้านการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทยไปเผยแพร่ โดยการนำเสนอนวัตกรรมผลงานทางวิชาการในระดับกลุ่มโรงเรียนและระดับเขตพื้นที่การศึกษา การส่งเสริมครูในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทยกับครูทั้งในและต่างโรงเรียน

วิธีการแก้ไขปัญหของผู้บริหารสถานศึกษาคือ จัดหาวิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยมาให้ความรู้แก่ครูในระดับโรงเรียนและกลุ่มโรงเรียน เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอนและประหยัดงบประมาณเป็นการสร้างแรงจูงใจ ให้ครูผู้สอนเห็นความสำคัญของภาษาไทยและเข้ารับการอบรมและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย โดยเฉพาะด้านการอ่านการเขียนต่อไป สอดคล้องแนวทางการจัดและส่งเสริมการเรียน การสอนภาษาไทยของสถานศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, หน้า 23) ที่ให้ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาไทยของสถานศึกษา โดยสร้างความตระหนักแก่ครูทุกคนให้เห็นความสำคัญของภาษาไทย แม้ครูที่สอนสาระการเรียนรู้อื่น โดยเป็นแบบอย่างที่ดีและร่วมกันส่งเสริมการใช้ภาษาไทยของนักเรียน ส่งเสริมให้ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในระดับโรงเรียน กลุ่มโรงเรียน

2. ด้านการจัดกิจกรรมการบริหารการศึกษาของผู้บริหารสถานศึกษา ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับมาก ข้อที่เป็นปัญหาในระดับมากที่สุดคือ การส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย ด้านการอ่านการเขียน โดยตระหนักถึงเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ ปัญหารองลงมาในระดับมากคือ การส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยด้านการอ่านการเขียนและใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ สร้างบรรยากาศหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ การส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยด้านการเขียน ส่งเสริมการสอนซ่อมเสริม ส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยด้านการอ่าน การเขียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

วิธีการแก้ไขปัญหาด้านการจัดกิจกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาคือ ส่งเสริมให้ครูฝึกการอ่านการเขียนเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน เพราะนักเรียนได้รับอิทธิพลจากภาษาถิ่น ที่ใช้ชีวิตประจำวันมาก ครูต้องใช้เวลาปรับพื้นฐานความรู้ภาษาไทยและฝึกให้นักเรียนรู้จักการอ่าน การเขียนที่ถูกต้องและฝึกจนนักเรียนเกิดทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทยอย่างถูกต้องและส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยแบบทักษะสัมพันธ์คือ ฝึกทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านการเขียน ไปพร้อมกันและเน้นทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทยตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

3. ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับมาก ข้อที่เป็นปัญหาในระดับมากที่สุดคือ การบริหารจัดการจัดการวิทยากรมาช่วยให้ความรู้เกี่ยวกับการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย และการบริหารจัดการนำนักเรียนไปศึกษานอกสถานที่เกี่ยวกับภาษาไทย และให้ทำกิจกรรมการอ่านการเขียน และปัญหาในระดับน้อยคือการบริหารหลักสูตรภาษาไทยและการจัดสรรแบบเรียนภาษาไทยทุกระดับชั้น

วิธีแก้ไขปัญหาด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา คือ จัดทำแผนงบประมาณวิชาการ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการจัดหาสื่อการเรียนการสอนให้เพียงพอ จัดประชุมสัมมนา ในระดับกลุ่มโรงเรียน และเชิญวิทยากรมาให้ความรู้เกี่ยวกับการอ่านการเขียนภาษาไทย ดังที่ พิมพ์พรรณ เทพสุมาธานนท์ (2531, หน้า 29) กล่าวว่า สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้เป็นสิ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับการสอนของครูกับนักเรียนและทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้

4. ด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษาภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับน้อย คือ ส่งเสริมการศึกษาคู่มือและหลักการวัดผลและประเมินผลก่อนการสร้างเครื่องมือในการวัดผลประเมิน ส่งเสริม การสังเกตพฤติกรรม การเรียนด้านการอ่านการเขียนของนักเรียน ส่งเสริมการวัดผลด้านการอ่าน การเขียนอย่างหลากหลาย และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลด้านการอ่านการเขียน

วิธีการแก้ไขปัญหาด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษาคือ ให้ครูวิเคราะห์ข้อสอบมาตรฐานที่ทางสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือสำนักทดสอบทางการศึกษาจัดทำขึ้นเพื่อดูความสัมพันธ์สอดคล้องระหว่างมาตรฐานตัวชี้วัดและข้อสอบของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย แล้วให้ครูจัดทำแบบทดสอบให้ตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัดนั้นๆ และร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำไปใช้จริง นอกจากนั้นให้ครูทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนทุกเรื่องที่สอน โดยใช้ข้อสอบที่สร้างขึ้นหลายๆ แบบ โดยการทดสอบก่อนเรียนเพื่อให้ทราบความรู้พื้นฐานของนักเรียนจะได้วางแผนในการพัฒนา นักเรียนได้อย่างถูกต้อง และทดสอบหลังเรียนเพื่อดูความก้าวหน้าของนักเรียนหลังจากที่เรียนจบแต่ละเรื่อง ดังที่ ทิวิทย์ มณีโชติ (2549, หน้า 1-5) ได้กล่าวถึงการวัดผลประเมินผล ไว้ว่า การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและมาตรฐานการเรียนรู้

ด้านครูผู้สอน

1. ด้านองค์ความรู้ของครูผู้สอน ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับน้อย ข้อที่เป็นปัญหาในระดับมากที่สุดคือ การแสวงหาความรู้พัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองด้านภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญและการศึกษาต่อ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย กับครูทั้งในและต่างโรงเรียนเครือข่าย และปัญหาในระดับน้อยที่สุดคือ การเข้าร่วมกิจกรรมสร้างความรู้ ประชุม สัมมนา อบรม ประชุมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทย

แนวทางการแก้ไขปัญหาด้านองค์ความรู้ของครูผู้สอนคือ การพัฒนาเกี่ยวกับความรู้ด้านภาษาไทย ที่ทางหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดขึ้น จัดทำสื่อการเรียนรู้และนวัตกรรม วิธีการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทยแล้วนำไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กับครูโรงเรียนเครือข่าย สอดคล้องกับความคิดเห็นของ ดิเรก พรสีมา (2543, หน้า 1) ได้กล่าวถึงลักษณะของครูที่ดีว่า ครูที่ดีต้องสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นครูแบบใหม่ที่มีความหลากหลายเพื่อตอบสนองของผู้เรียนเป็นหลัก สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ และครูต้องเป็นผู้มีความรู้วิชาที่สอนอย่างแท้จริง สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีศาสตร์ความรู้ มาสู่การปฏิบัติได้ทั้งการปฏิบัติในระดับสากลและในระดับท้องถิ่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศักดิ์ดา ธีราวัตร (2550) ได้ศึกษาเรื่อง สภาพปัญหาการสอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาได้พบว่า สภาพและปัญหาแนวทางการพัฒนาครูภาษาไทยประสบปัญหาที่ทำให้ครูส่วนใหญ่ไม่สามารถ สอนได้ตรงตามแผนการสอนที่กำหนดไว้ เนื่องมาจากกิจกรรมครูส่วนใหญ่ต้องการปรับปรุงการเรียนการสอนเรื่องเทคนิคการจัดการเรียนการสอน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู จะสามารถนำความรู้มาพัฒนาการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ด้านการจัดกิจกรรมของครูผู้สอน ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับมาก ข้อที่เป็นปัญหาระดับมากคือ การจัดการเรียนการสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย โดยเน้นทักษะพื้นฐานการอ่านการเขียน การจัดการกิจกรรมการอ่านการเขียนภาษาไทย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

วิธีการแก้ปัญหาคือ จัดกิจกรรมการเรียน การสอนการอ่านการเขียนภาษาไทย โดยการสอนซ่อมเสริมนอกเวลาเรียน สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะในหมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22 ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ นอกจากนั้นครูผู้สอนยังจัดทำสื่อการสอนประเภทต่างๆ เช่น แบบฝึก บัตรคำ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แล้วนำสื่อที่ผลิตขึ้น ฝึกให้นักเรียนอ่านเขียนคำที่มีพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด ที่นักเรียนอ่านและเขียน

3. ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ของครูผู้สอน ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับมาก คือ การมีงบประมาณในการจัดหาสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนภาษาไทยไม่เพียงพอต่อการ พัฒนาภาษาไทย ด้านทักษะการอ่านการเขียน สำหรับที่มีปัญหาในระดับน้อยคือ มีการผลิตสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการอ่านการเขียนด้วยตนเองและการจัดการกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านการเขียนภาษาไทยในโรงเรียน

วิธีการแก้ไขปัญหาด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ของครูผู้สอนคือ พัฒนาสื่อการสอนที่น่าสนใจและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จนนักเรียนเกิดทักษะทางภาษาตามที่ต้องการ ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553, หน้า 27) ได้ให้แนวทางการส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาไทย และวิธีใช้สื่อการสอนพอสรุปได้ดังนี้ สื่อการสอนเป็นเครื่องมือ ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น การใช้สื่อการสอนควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน

4. ด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของครูผู้สอน ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับน้อย ข้อที่เป็นปัญหาในระดับมากคือ การวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ การสร้างข้อสอบให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงการสอน และปัญหาในระดับน้อยคือ การศึกษาคู่มือและการวัดผลก่อนการสร้างเครื่องมือในการวัดผลประเมินผล การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนระหว่างเรียน การสังเกตพฤติกรรมกรรมการอ่านการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนและการตรวจสอบแบบฝึกหัด

วิธีการแก้ไขปัญหาด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ของครูผู้สอนคือ ร่วมกันวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ต้องการจัดแต่ละชั้นนำมาสร้างเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ และสร้างข้อทดสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ต่างๆ ส่วนนักเรียนที่มีทักษะทางภาษาด้านการอ่าน การเขียนต่างกัน ก็วัดผลโดยใช้แบบทดสอบ ทั้งแบบปรนัย และ

.....
 แบบอัตนัย แบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ แล้ววัดผลประเมินผลตามเกณฑ์การวัดผลประเมินผลของแบบทดสอบแต่ละแบบ และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับการศึกษาของ เนตรดาว กาญจนะ ที่ศึกษาเรื่อง สภาพปัญหาและการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาล้านนาระดับประถมศึกษาของโรงเรียนเทศบาลจังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษา พบว่าวิธีการแก้ปัญหาด้านการวัดผลประเมินผลการเรียนของครูผู้สอน คือ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ ประเมินผลการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชา. (2541). **คู่มือหลักสูตรประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- กรมวิชาการ. (2546). **การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546) **การจัดการเรียนรู้อุ้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สนิท สัตโยภาส. (2531). **การสร้างแบบฝึกเพื่อสอนซ่อมเสริมนักเรียนชาวเขา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาด้านการออกเสียงตัวสะกดไม่ชัดเจน รายงานการวิจัยภาควิชาภาษาไทย วิทยาลัยครูเชียงใหม่**.
- (2532). **การสอนภาษาไทยแก่เด็กประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงธนพัฒนา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). **การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการคิด**. ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การค้ำของสำนักงานคณะกรรมการ สกสศ.
- ศักดิ์ดา ธีราวัตร. (2550). **สภาพปัญหาการสอนวิชาภาษาไทยโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จังหวัดเชียงใหม่**. การค้นคว้าแบบอิสระมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บันลือ พุฒะวัน.(2532). **อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2549). **อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาแนวบูรณาการทางการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

การเสริมสร้างทักษะการวิจัยในรายวิชาสถิติด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัย เป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Enhancing the Research Skills in Statistics Course through Research-based Learning for
Undergraduate Student

อาฟีฟี ลาเต๊ะ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, afifi.l@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การเสริมสร้างทักษะการวิจัยในรายวิชาสถิติด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 12 คน ได้ดำเนินการสอนเนื้อหาในรายวิชาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในลักษณะคู่ขนานกับการดำเนินโครงการวิจัยในรูปแบบการเขียนบทความวิจัยนั้น ผลการวิจัยปรากฏว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสถิติสูงกว่าร้อยละ 80 ส่วนทักษะการวิจัยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน ทักษะการวิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสถิติ

Abstract

Enhancing the research skills in Statistics course through research-based learning for 12 undergraduate students at the Faculty of Education, Prince of Songkla University Pattani campus. The course composed of the sections of theories, practices and research project with research paper in the parallel form. The finding revealed that the mean of the achievement in statistics course was above 80 percent and the research skills after learning were statistical significantly higher than those before at the .01 level.

Keywords: Research-based Learning, Research Skills, Achievement in Statistics Course

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning) เป็นการจัดประสบการณ์โดยการนำผลงานวิจัย หรือดำเนินการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ปัญหา นำเสนอประเด็นที่สนใจ และแสวงหาคำตอบได้ด้วยตนเอง โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเป็นหลักซึ่งสามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ผู้สอนนำผลการวิจัยมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนชี้แนะแหล่งค้นคว้างานวิจัยเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาอภิปราย ผู้สอนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการดำเนินการพัฒนาโครงร่างการวิจัย หรือผู้สอนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการดำเนินการพัฒนาหัวข้อวิจัยนำไปสู่การทำวิจัย ด้วยวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวทำให้ทักษะการวิจัยของผู้เรียนได้รับการพัฒนามากยิ่งขึ้น อาทิ งานวิจัยของ Gilmore and Feldon (2010) ได้ประเมินทักษะการสอนและการวิจัยผ่านการรายงานตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก งานวิจัยของ desJardins (2005) ที่ได้พัฒนาทักษะการวิจัยกับกลุ่มนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ด้วยการทำโครงการวิจัยขนาดเล็ก รวมทั้งงานวิจัยของธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2557) ที่ได้ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานด้วยการค้นคว้าบทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์เพื่อนำเสนอ อภิปรายในรายวิชาประชาคมอาเซียน งานวิจัยของพัชรี จันทร์เพ็ญ (2554) ที่พัฒนาทักษะการวิจัยผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานด้วยการดำเนินการทำวิจัยในรายวิชาระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา งานวิจัยของนิทรา กิจธีระวุฒิมงษ์ และอรพรรณ แซ่ตัน (2555) ได้พัฒนาทักษะการวิจัยด้วยการ

ดำเนินการทำวิจัยในรายวิชาวิจัยทางสาธารณสุข และงานวิจัยของวิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด (2555) ได้พัฒนาทักษะการวิจัยด้วยการดำเนินการทำวิจัยในรายวิชาวิจัยธุรกิจ เป็นต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานมาใช้ในรายวิชาสถิติน่าจะทำให้นักศึกษาได้พัฒนาความรู้ความเข้าใจทางสถิติจากผลงานวิจัยที่นำมาศึกษา และหากได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ถึงขั้นการดำเนินโครงการวิจัยด้วยการนำสถิติที่เรียนด้วยแล้ว จะทำให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสถิติจนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และยังสามารถทำงานร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นอย่างขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งการร่วมแก้ปัญหาเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องนำไปสู่การพัฒนาความสามารถทางสถิติของนักศึกษานั้นๆ อีกด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของ Garfield (1993) Roseth, Garfield, and Ben-Zvi (2008) ที่เสนอว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาสถิตินั้นต้องดำเนินการผ่านการทำงานร่วมกัน โดยใช้กลุ่มข้อมูลที่มีอยู่ในการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ร่วมกันแก้ปัญหา เสนอแนะแนวทางเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องบนหลักการทางสถิติ และจากงานวิจัยของ Lateh (2017) ที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานมาใช้ในรายวิชาสถิติ ปรากฏว่าทักษะการวิจัยของนักศึกษามีค่าเพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 70 และนักศึกษายังสามารถนำบทความวิจัยไปนำเสนอในเวทีประชุมวิชาการระดับชาติอีกด้วย ในครั้งนี้จึงได้ดำเนินการในรูปแบบเดิมเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสถิติ และทักษะการวิจัยจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน แต่ได้เพิ่มการวิเคราะห์เนื้อหาจากการให้นักศึกษาเขียนบันทึกการเรียนรู้หลังสิ้นสุดการเรียนการสอนอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเสริมสร้างทักษะการวิจัยในรายวิชาสถิติด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

วิธีดำเนินการ

กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเลือกในรายวิชาการวิเคราะห์ตัวแปรพหุคูณทางการศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 12 คน ประกอบด้วยนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการประเมินผลการศึกษา จำนวน 11 คน และสาขาวิชาภาษาไทยจำนวน 1 คน โดยนักศึกษากลุ่มนี้ได้ผ่านการเรียนรายวิชาสถิติ และรายวิชาวิจัยมาแล้ว การเรียนการสอนจะดำเนินการตามเนื้อหาในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในลักษณะคู่ขนานกับการดำเนินโครงการวิจัยในรูปแบบการเขียนบทความวิจัย และกำหนดให้ไปนำเสนอในเวทีประชุมวิชาการระดับชาติ โดยมีระยะเวลาเรียนรวม 15 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 15 สิงหาคม 2559 ถึง 16 ธันวาคม 2560 รวม 60 คาบแบ่งเป็นภาคทฤษฎี/ภาคปฏิบัติ 30 คาบ การดำเนินโครงการวิจัย 30 คาบ โดยในคาบแรกของการเรียนการสอนนักศึกษาจะแบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน เพื่อนำเสนอประเด็นปัญหาการวิจัยที่สนใจ จากนั้นเป็นการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดคำถามการวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัยรวมทั้งกรอบแนวคิดในการวิจัย หลังจากนั้นเป็นการออกแบบการวิจัยทั้งประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยนำไปสู่การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนบทความวิจัยประมาณ 10-15 หน้า

เนื้อหาภาคทฤษฎีเป็นการอธิบายหลักการ แนวคิด การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ พร้อมทั้งได้นำบทความวิจัยในเรื่องต่างๆ เพื่อนำมาอภิปรายร่วมกัน และแนะนำวิธีการอ่านผลงานวิจัยโดยเน้นการนำเสนอสาระของงานวิจัยอย่างเชื่อมโยงกับสาระที่กำลังเรียนรู้ ส่วนภาคปฏิบัติเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ อธิบาย และนำเสนอผลการวิเคราะห์ โดยเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนประกอบด้วย การวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (Multivariate Analysis of Variance) การวิเคราะห์ปัจจัย (Factor Analysis) การวิเคราะห์การจำแนก (Discriminant Analysis) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์คาโนนิกอล (Canonical Correlation Analysis) การวิเคราะห์กลุ่ม (Cluster Analysis) และการวิเคราะห์การสมนัย (Correspondence Analysis)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 หน่วยการเรียนรู้ พร้อมแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ รวม 60 คะแนน 2) แบบทดสอบวัดผลกลางภาค และปลายภาคแบบอัตนัย ประกอบด้วยเนื้อหา การอธิบายผลลัพธ์จากโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และการวิพากษ์จากบทความวิจัย รวม 40 คะแนน และ 3) แบบบันทึกการเรียนรู้ด้านทักษะการวิจัยโดยเขียนบันทึกการเรียนรู้หลังจากจบการเรียนการสอนพร้อมทั้งประเมินตนเองต่อระดับความรู้ความสามารถ/ระดับปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับทักษะการวิจัยด้วยการให้คะแนนก่อนและหลังเรียนมีรูปแบบเป็นมาตราส่วนประมาณค่า โดยให้คะแนนเท่ากับ 10 แทนระดับดีเยี่ยม และให้คะแนนเท่ากับ 1 แทนระดับควรปรับปรุง

การวิเคราะห์ข้อมูลได้ใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด และค่าสูงสุดเพื่อแสดงค่ากลาง และค่าการกระจายของทักษะการปฏิบัติงาน คะแนนสอบกลางภาค คะแนนสอบปลายภาค และทักษะการวิจัยจากการให้คะแนนระดับความรู้ความสามารถ/ระดับปฏิบัติ และทดสอบสมมติฐานคะแนนเฉลี่ยของทักษะการวิจัยก่อนและหลังเรียน พร้อมทั้งประเมินคะแนนพัฒนาการทักษะการวิจัยจากการให้คะแนนระดับความรู้ความสามารถ/ระดับปฏิบัติ และวิเคราะห์เนื้อหาจากการเขียนบันทึกการเรียนรู้ด้วย

สรุปผลการศึกษา

ผลการเสริมสร้างทักษะการวิจัยในรายวิชาสถิติด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานแก่นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนรายวิชาเลือกในรายวิชาการวิเคราะห์ตัวแปรพหุคูณทางการศึกษา เป็นจำนวน 15 สัปดาห์ สามารถแสดงสถิติพรรณนาทักษะการปฏิบัติงาน คะแนนสอบกลางภาค คะแนนสอบปลายภาค ระดับผลการเรียน ทักษะการวิจัย และคะแนนพัฒนาการของนักศึกษาดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 คะแนนทักษะการปฏิบัติงาน คะแนนสอบกลางภาค คะแนนสอบปลายภาค และระดับผลการเรียนของนักศึกษา

	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด
ทักษะการปฏิบัติงาน	60	58.75	0.45	58.00	59.00
คะแนนสอบกลางภาค	20	12.53	2.75	6.67	16.17
คะแนนสอบปลายภาค	20	15.24	4.36	4.57	19.43
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสถิติ	100	86.52	6.96	70.24	94.60
ระดับผลการเรียนรายวิชาสถิติ	A (80-100 คะแนน) จำนวน 11 คน				
	B (70-74 คะแนน) จำนวน 1 คน				

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยจากทักษะการปฏิบัติงานซึ่งมีคะแนนเต็ม 60 คะแนน เท่ากับ 58.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 คะแนนเฉลี่ยจากการสอบกลางภาค และการสอบปลายภาคจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เท่ากับ 12.53 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.75) และ 15.24 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.36) ตามลำดับ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสถิติเท่ากับ 86.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .696 ระดับผลการเรียนรายวิชาสถิติได้ระดับ A จำนวน 11 คน และระดับ B จำนวน 1 คน

.....

ตารางที่ 2 คะแนนทักษะการวิจัย คะแนนพัฒนาการทักษะการวิจัย และการทดสอบสมมติฐาน คะแนนเฉลี่ยของทักษะการวิจัยก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา

ทักษะการวิจัย	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	Z
ก่อนเรียน	10	3.50	.109	2.0	6.0	3.071**
หลังเรียน	10	54.8	.072	0.7	5.9	
คะแนนพัฒนาการทักษะการวิจัย			ระดับสูงมาก (75-100 คะแนน) จำนวน 7 คน			
			ระดับสูง (50-74 คะแนน)จำนวน 5 คน			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยจากทักษะการวิจัยก่อนและหลังเรียนซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน เท่ากับ 3.50 และ 8.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.09 และ 0.72 ตามลำดับ โดยนักศึกษามีคะแนนพัฒนาการทักษะการวิจัยในระดับสูงมากจำนวน 7 คน และระดับสูงจำนวน 5 คน ผลการทดสอบสมมติฐานคะแนนเฉลี่ยของทักษะการวิจัยก่อนและหลังเรียนด้วยตัวสถิติทดสอบ Wilcoxon (เนื่องจากคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนมีการแจกแจงที่ไม่ใช่การแจกแจงแบบปกติ โดยมีค่าสถิติ Kolmogorov-Smirnov เท่ากับ 0.291 และ 0.371 ตามลำดับ) ได้ค่าสถิติทดสอบ Z เท่ากับ 3.071 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ผลจากการพัฒนาทักษะการวิจัยครั้งนี้สามารถนำทหความวิจัยไปเสนอในเวทีการประชุมวิชาการระดับชาติจำนวน 4 เรื่อง โดยมีภาพการเข้าร่วมการประชุมวิชาการดังรูปที่ 1 และมีชื่อบทความวิจัยที่นำเสนอ ดังนี้

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีของนักศึกษาสถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3 จังหวัดปัตตานี
3. การวิเคราะห์องค์ประกอบภาวะกำนัน/ผู้ใหญ่บ้านในจังหวัดปัตตานี
4. การวิเคราะห์ปัจจัยผลกระทบพฤติกรรมการเล่นเกม ROV ในประเทศไทย



ภาพที่ 1 ภาพการเข้าร่วมนำเสนอบทความวิจัยของนักศึกษาในการประชุมวิชาการระดับชาติ

.....

สำหรับบันทึกการเรียนรู้สามารถแบ่งเป็นประเด็นการทวิวิจัย และประเด็นการใช้สถิติ ซึ่งนักศึกษาสะท้อนว่าตนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เห็นกระบวนการวิจัยที่ชัดเจนขึ้น และยังคงเข้าใจสถิติพื้นฐานที่เคยเรียนมาด้วยดีฉบับที่ต่อไป

“...จากการเรียนในรายวิชานี้ ... ทำให้ได้รู้สถิติการวิจัยเพิ่มขึ้นว่าเป็นอย่างไร หากจะวิเคราะห์และผลที่ได้เป็นไปตามที่ตั้งเอาไว้และได้เข้าใจเนื้อหาในรายวิชานี้ เพิ่มมากขึ้น สามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนได้ และอีกทั้งยังได้มีประสบการณ์ในการนำเสนอวิจัยนอกสถานที่อีกด้วย ทำให้ได้เรียนรู้เพิ่มมากขึ้น มีประสบการณ์ที่นำความรู้ที่ได้นำเสนอสามารถนำไปปรับใช้และแก้ไขในข้อผิดพลาดอีกด้วย..” **Sofee San**

“...จากที่ได้เรียนรายวิชานี้ ได้เรียนเกี่ยวกับสถิติขั้นสูง ได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ จากเดิมมากเลยคะ สามารถนำไปใช้ประกอบกับการทำวิจัย สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น (ตอนเรียนก็งงๆ อยู่นะคะ แต่พอมาทำวิจัยแล้ว กระจ่างเลยคะ) จากเดิมที่เคยเรียนแบบเนื้อหา แล้วมาทำแบบฝึกหัด พอมาคอร์สนี้เอบทความวิจัยมาเรียน มันก็ฉีกแนวจากเดิมไปมากเลยคะ เทอมนี้ก็คุ้มค่าเทอมหน่อยๆ เพราะมีเอกสารประกอบการเรียนเยอะดีคะ จะดีกว่านี้ ถ้ามีเนื้อหาหมากกว่านี้ค่า อธิสำหรับการที่ต้องไปนำเสนอวิจัย ก็ถือว่าเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีมากอย่างหนึ่งที่หาซื้อไม่ได้ในห้องเรียน ก็ถือว่าเป็นโอกาสที่ดี อย่างน้อยสักครั้งหนึ่งในการเป็นนักศึกษา ป.ตรี คิดไม่ผิดมากที่เลือกเรียนในรายวิชานี้คะ...” **Husnee Hawaekaji**

“...สำหรับหนูแล้ว ไม่ค่อยที่จะแม่นในเรื่องสถิติเท่าที่ควรจะเป็น แต่พอมาลงวิชานี้แล้วมันทำให้เราศึกษาสถิติมากขึ้นทั้งสถิติที่เราเรียนผ่านมาแล้ว และสถิติที่เราเพิ่งมารู้จักในวิชาเรียนนี้ ซึ่งถือว่าคุ้มมากที่ได้ลง ถึงแม้ว่าตอนแรกที่จะลงนั้นคิดว่าคนที่ลงวิชานี้ต้องเหนื่อยกว่าและไม่มีเวลากว่าแม่เลยเพราะเทอมนั้นเราเรียนวิจัยกันหลายตัว ซึ่งก็ถือว่าหนักอยู่แล้ว แต่ผลที่ได้มันคุ้มค่ามาก คือได้ทั้งประสบการณ์ในห้องเรียน ที่คนเรียนน้อยแต่ได้รับความรู้เต็มที่มากกว่าจากอาจารย์ผู้สอน คืออาจารย์เป็นคนทีสอนสถิติแล้วให้เห็นเป็นรูปธรรมจากการยกตัวอย่างและการนำสถิติไปใช้งาน มันทำให้ง่ายต่อการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างมากและสนุกไปกับมัน และสำหรับประสบการณ์นอกห้องเรียนนั้นถือเป็นประสบการณ์ที่ล้ำค่ามาก คือการนำเสนอวิจัยข้างนอก เป็นการเพิ่มประสบการณ์ที่ยังขาดจากการเรียนในระยะเวลา 4 ปีที่เรียนมา เพราะยังไม่มีรายวิชาไหนที่มีแบบนี้ ซึ่งถือว่ามันได้มากกว่าการไปนำเสนอผลงานที่เป็นประสบการณ์ด้านวิชาการที่กำลังค้นหา แต่ที่สำคัญไปกว่านั้นคือการที่ได้ประสบการณ์ชีวิตในหลายๆด้าน ทั้งการจัดการและการติดต่อสื่อสารต่างๆ (ก่อนที่จะไป) การร่วมชะตากรรมกับเพื่อนๆ (ระหว่างไป) และความรักความผูกพันที่เพิ่มขึ้น (หลังจากกลับมา) แสนจะคุ้มค่ามากเลยคะ ขอขอบคุณอาจารย์ที่เปิดสอนวิชาดีๆแบบนี้ #ขอขอบคุณเพื่อนร่วมทีมวิจัยRoV_ ที่ร่วมกันทำวิจัยเล่มนี้จนสำเร็จไปได้ด้วยดี_ รักพวกแกนะ 🤗👍🤗...” **Ana Shuhada**

การอภิปรายผล

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานในครั้งนี้ทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสถิติสูงกว่าร้อยละ 80 และมีระดับพัฒนาการด้านทักษะการวิจัยในระดับสูง และระดับสูงมาก พร้อมทั้งได้สะท้อนว่าตนเองได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เห็นกระบวนการวิจัยที่ชัดเจนขึ้น อีกทั้งยังต้องเข้าใจสถิติพื้นฐานที่เคยเรียนมาด้วย ยิ่งไปกว่านั้นแล้วยังสามารถนำผลงานวิจัยไปนำเสนอในเวทีวิชาการระดับชาติที่มีแต่นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และคณาจารย์ได้ด้วย ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรี จันทร์เพ็ง (2554) ที่ได้ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการวิจัยด้วยการดำเนินการทำวิจัยในรายวิชาการระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยขอนแก่นซึ่งให้ผลของทักษะวิจัยเพิ่มขึ้นด้วยคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 และความรู้ทางการวิจัยคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มหรืองานวิจัยของนิทรา กิจธีระวุฒิมิวงษ์ และอรุวรรณ แซ่ตัน (2555) ที่ได้พัฒนาทักษะการวิจัยด้วยการดำเนินการทำวิจัยในรายวิชาวิจัยทางสาธารณสุขสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยนเรศวรซึ่งให้ผลของสมรรถนะก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด

.....
 (2555) ที่ได้พัฒนาทักษะการวิจัยด้วยการดำเนินการวิจัยในรายวิชาวิจัยธุรกิจสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีปทุม ซึ่งพบว่าผลการเรียนรู้เฉลี่ยของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานผู้สอนต้องพยายามพัฒนาทักษะวิจัยของนักศึกษาอย่างค่อยเป็นค่อยไปซึ่งไม่เกินศักยภาพที่มีอยู่ของนักศึกษา และในการเขียนบทความวิจัยของนักศึกษานั้น ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่านักศึกษามักจะเขียนในส่วนของบทนำ และการอภิปรายผลได้ไม่เต็มที่เมื่อเทียบกับส่วนอื่นที่เป็นองค์ประกอบของการเขียนบทความวิจัย ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าด้วยประสบการณ์ที่ยังน้อยจึงควรได้รับการพัฒนาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ธัญธัช วิภักดิ์ภูมิประเทศ. (2557). ผลของการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานที่มีต่อความรู้เรื่องวัฒนธรรมอาเซียนของนักศึกษา . *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์* ,16(1), 54-62.
- นิทรา กิจธรรมาวุฒิมงษ์ และอรุณวรรณ แซ่ตัน. (2555). การประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาการวิจัยทางสาธารณสุข. *วารสารพยาบาลสาธารณสุข*, 27(2), 81-95.
- พัชรี จันทร์เพ็ง. (2554). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการวิจัยของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. *วารสารวิจัย มข*, 1(2), 21-44.
- วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด. (2555). *การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชา BUS304 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ (Business research)*. รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพฯ.
- desJardins, M. (2005). Case Study: Teaching research skills to computer science graduate student. [Online] Retrieved on March 6, 2015 from <http://maple.cs.umbc.edu/papers/eista05-dj.pdf>
- Garfield, J. (1993). Teaching Statistics Using Small-Group Cooperative Learning. [Online] Retrieved on March 6, 2015 from <http://www.amstat.org/publications/jse/v1n1/garfield.html>
- Gilmore, J. and Feldon, D. (2010). Measuring graduate students' teaching and research skills through self-report: Descriptive findings and validity evidence. *Proceeding of the annual meeting of the American educational research association*, Denver, CO, April 30-May 4, 2010.
- Lateh, A. (2017). Using research based learning in statistics course to develop the students' research skills and 21st century skills. *International Journal of Learning and Teaching*, 3(1), 23-28.
- Roseth C., Garfield J., and Ben-Zvi D. (2008). Collaboration in learning and teaching statistics. *Journal of Statistics Education*, 16(1). www.amstat.org/publications/jse/v16n1/roseth.html

การประยุกต์ใช้สถิตินอนพาราเมตริกในงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ

APPLICATION OF NONPARAMETRIC STATISTICS IN HEALTH SCIENCES RESEARCH.

อัศวิน เสนิษฐ์

สาขาศึกษาทั่วไป , มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ, E-mail rc_bsu@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักวิจัยหรือผู้ที่สนใจงานวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพสามารถที่จะตัดสินใจเลือกใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่างสถิติพาราเมตริกและสถิตินอนพาราเมตริกได้อย่างเหมาะสมโดยสถิตินอนพาราเมตริกจัดเป็นสถิติทางเลือกประเภทหนึ่งที่ตั้งอยู่ในสถิติเชิงอนุมานเป็นสถิติที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่มีทั้งขนาดของกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กและขนาดใหญ่ได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงลักษณะการแจกแจงของข้อมูลหรือที่เรียกว่า distribution free และมีความเหมาะสมกับข้อมูลที่อยู่ในรูปของอันดับที่หรือความถี่แม้กระทั่งข้อมูลที่มีระดับการวัดแบบนามบัญญัติ(Nominal Scale)ขึ้นไป

การเลือกใช้สถิติพาราเมตริกจัดอยู่ในสถิติเชิงอนุมานเช่นเดียวกับสถิตินอนพาราเมตริกแต่มีข้อตกลงเบื้องต้นที่มีความยุ่งยากและซับซ้อนกว่า อาทิเช่น ถ้าต้องการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแต่ละกลุ่ม จะต้องทำการตรวจสอบก่อนว่าข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์นั้นมีการแจกแจงปกติ(Normal Distribution) หรือไม่ และข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์ต้องมีระดับการวัดแบบช่วง(Interval Scale)ขึ้นไปโดยข้อมูลที่ได้มาต้องมาโดยการสุ่ม(randomness)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นพบว่าปัจจุบันงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพการได้มาของกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ขึ้นเป็นไปได้อย่างยากและไม่ค่อยได้รับความสนใจในเรื่องของข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติจึงทำให้การเลือกใช้สถิตินอนพาราเมตริกเป็นทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจและได้รับความสนใจในการวิเคราะห์ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์สุขภาพเพราะสามารถให้ผลการวิเคราะห์ที่มีความน่าเชื่อถือเพิ่มมากขึ้นเมื่อเทียบกับการเลือกใช้สถิติพาราเมตริกเมื่อตัวอย่างที่ได้มามีขนาดเล็กและไม่เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

คำสำคัญ : สถิตินอนพาราเมตริก การประยุกต์ใช้สถิตินอนพาราเมตริก งานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ

Abstract

Academic article is intended to provide the researchers or those interested in the scientific research health can be made using the statistics in the analysis of the data between parametric statistics and non-parametric statistics with the non-parametric statistics, select one of the categories in the statistics, assume a statistics that can analyze the data that is both the size of the small sample size and large in size regardless of the nature of the distribution of the data or the non-parametric Statistics are the statistics on the Select the type of one of the available in statistics, assume a statistics that can analyze the data that is both the size of the small sample size and large in size regardless of the nature of the distribution of the data or the distribution free and are appropriate to the data that is in the form of the top or the frequency and even the information that is the level of measurement name provided (nominal scale).

The parametric statistics is a statistical inference as well as non- parametric statistics But there are preliminary agreement with a difficult and complex than such as if you want to test the difference of the average each group will be required to verify that the information that applies to the analysis is the normal distribution the founding or not and the information that applies to the Analysis must have the

level of measurement range (interval scale used by the information that came to come by the random (randomness).

From the reason for the above found that the current of scientific research health of the sample size is large, it can be difficult and do not have an interest in the subject of the preliminary agreement statistics, select Use the non-parametric statistics is one of the most popular and are interested in the analysis of the data on the Health Sciences because it can provide the results of the analysis with reliability compared to the statistics of parametric when the subject that is small in size and is not the preliminary agreement.

Key words: non-parametric statistics The application using the non- parametric statistics

The research on the Health Sciences

บทนำ

งานวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพจัดได้ว่า เป็นการวิจัยที่อาจเป็นไปได้ทั้งการวิจัยพื้นฐาน การวิจัยประยุกต์ และการวิจัยแบบผสมผสานหลายๆแขนงเข้าด้วยกัน โดยที่การวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ คือ การวิจัยที่มีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ หาวิธีการใหม่ๆ คิดค้นหาวิธีการ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการป้องกันและรักษาโรค รวมทั้งการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในการปฏิบัติงานทางด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพเพื่อให้ประชาชนมีสุขภาพและอนามัยที่ดี สามารถที่จะประกอบอาชีพและดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข ซึ่งความจำเป็นในการทำวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพนั้นเป็นการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ ทั้งในเขตเมืองและในชนบทโดยเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

ปัจจุบันนี้งานวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพนั้นประสบกับปัญหาต่างๆมากมายไม่ยิ่งหย่อนไปกว่างานในสาขาอาชีพอื่นๆ ผู้เขียนบทความขอยกตัวอย่างปัญหาทางด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพที่สำคัญในปัจจุบัน อาทิ เช่น ปัญหาในการเข้ารับการรักษาและการบริการทางการแพทย์ ปัญหาทางสุขภาพจิต ปัญหาทางยาเสพติด ปัญหาของผู้ป่วยเรื้อรัง ปัญหาการเป็นโรคพยาธิใบไม้ตับของประชาชนภาคอีสาน ปัญหาการต้อตา ปัญหาโรคเอดส์ ปัญหาโรคหัวใจ ความดันโลหิต ปัญหาทางอนามัยของแม่และเด็ก ปัญหาทางทุพโภชนาการในวัยเด็ก ปัญหาทางอุบัติเหตุ และ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ เป็นต้น (ฉวีวรรณ บุญสุยา , 2551)

จากปัญหาทางการวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องแสวงหาคำตอบในประเด็นปัญหาทางวิทยาศาสตร์สุขภาพโดยใช้ระเบียบวิธีหรือกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบมาช่วยในเรื่องของการเพิ่มความน่าเชื่อถือของการวิจัย ดังนั้นการเลือกใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลจึงมีความสำคัญ ดังนั้นบทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพสามารถนำความรู้ ความเข้าใจระหว่างสถิติพาราเมตริกและสถิตินอนพาราเมตริกมาตัดสินใจเลือกใช้ได้อย่างถูกต้อง และ มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ความแตกต่างของการตัดสินใจเลือกใช้สถิติระหว่าง พาราเมตริก กับ นอนพาราเมตริก สถิติเชิงอนุมาน หรือ สถิติอ้างอิง (inference statistics) เป็นสถิติที่ใช้อธิบายคุณลักษณะของสิ่งที่ศึกษากลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือหลายกลุ่ม แล้วทำการอ้างอิงไปสู่ประชากร ซึ่งมีอยู่ 2 ประเภทด้วยกัน (กัลยา วานิชย์บัญชา , 2540) ได้แก่

1. สถิติพาราเมตริก (parametric statistics) ลักษณะของข้อมูลต้องอยู่ในระดับช่วงขึ้นไป (Interval Scale) โดยมีการแจกแจงเป็นโค้งปกติและมีความแปรปรวนเท่ากัน ได้แก่ สถิติ t-test , z-test , F-test , สหสัมพันธ์ (Correlation) และการถดถอย (Regression) (กัลยา วานิชย์บัญชา , 2540)

2. สถิตินอนพาราเมตริก (non-parametric statistics) ใช้ทดสอบค่าที่ไม่เกี่ยวกับข้องกับพารามิเตอร์ของประชากร ลักษณะของข้อมูลปราศจากข้อตกลงในสถิติอ้างอิง ได้แก่ สถิติ Chi-square test , Mann-Whitney U test Kruskal-Wallis H test และ Friedman Test เป็นต้น (สุชาติดา บวรกิตติวงศ์ , 2559 และสายชล สินสมบุรณ์ , 2552)

ข้อดี และ ข้อเสียของสถิตินอนพาราเมตริก

ข้อดี

1. สามารถใช้ได้กับข้อมูลที่มีระดับการวัดต่ำ ตั้งแต่มาตรานามบัญญัติที่สามารถนับเป็นความถี่ได้ มาตราเรียงอันดับหรือตัวเลขใด ๆ ที่สามารถนำมาจัดอันดับที่ได้
2. สามารถใช้ได้ผลดีกับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดเล็ก โดยให้ผลดีและมีความถูกต้องมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้สถิติพาราเมตริกในกลุ่มตัวอย่างขนาดเดียวกัน
3. สูตรต่าง ๆ เรียนรู้และเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนเหมือนสถิติพาราเมตริก
4. คำนวณได้ง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถคำนวณได้รวดเร็วโดยใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์อย่างง่าย ๆ เช่น การจัดลำดับ การนับ การบวก การลบ
5. มีเงื่อนไขการใช้ภายใต้ข้อตกลงเบื้องต้นน้อย และที่สำคัญไม่จำเป็นต้องทราบรูปแบบการแจกแจงของประชากร
6. สามารถประยุกต์ใช้ได้หลาย ๆ กรณีที่สถิติพาราเมตริกไม่สามารถใช้ได้ เช่น เป็นข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่ง การแยกประเภท หรือ การเรียงอันดับ หรือ ต้องการทดสอบความแตกต่างอื่น ๆ นอกเหนือจากค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสีย

1. อำนาจการทดสอบ (Power of test) เมื่อข้อมูลไม่เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นสำหรับสถิติพาราเมตริก การใช้สถิตินอนพาราเมตริกจะให้อำนาจการทดสอบสูงกว่า ในทางกลับกันถ้าข้อมูลเป็นตามข้อตกลงของการใช้สถิติพาราเมตริก การใช้สถิตินอนพาราเมตริกจะให้อำนาจการทดสอบต่ำกว่า การใช้สถิติพาราเมตริก
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ หากกลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่ การทดสอบโดยใช้สถิตินอนพาราเมตริกจะมีความยุ่งยาก ต้องใช้เวลาในการคำนวณมากขึ้น และประสิทธิภาพจะลดลงเมื่อเทียบกับสถิติพาราเมตริก

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบวิธีการทดสอบทั้งสองแบบ ระหว่างสถิติพาราเมตริก และ สถิตินอนพาราเมตริก ดังแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ลักษณะกลุ่ม ตัวอย่าง / การทดสอบ	การทดสอบแบบพาราเมตริก (Parametric Test)	การทดสอบแบบนอนพาราเมตริก (Nonparametric Test)
การทดสอบกรณีกลุ่มตัวอย่างเดียว	t – test	- การทดสอบทวินาม - การทดสอบไคสแควร์ - การทดสอบโคโมโกรอฟ-สไมร์นอฟ สำหรับตัวอย่างกลุ่มเดียว - การทดสอบรัน สำหรับตัวอย่างกลุ่มเดียว

การทดสอบกรณีตัวอย่างสองกลุ่มที่สัมพันธ์กัน	t – test Dependent	- การทดสอบแมกนีมาร์ - การทดสอบเครื่องหมาย - การทดสอบอันดับที่มีเครื่องหมายกำกับของวิลคอกซัน
การทดสอบกรณีตัวอย่างสองกลุ่มที่เป็นอิสระกัน	t – test Independent	- การทดสอบของฟิชเชอร์ - การทดสอบไคสแควร์สำหรับตัวอย่างสองกลุ่มที่เป็นอิสระกัน - การทดสอบมัธยฐาน - การทดสอบโคโมโกรอฟ-สไมร์นอฟ สำหรับตัวอย่างสองกลุ่ม - การทดสอบวิลคอกซัน-แมนน์-วิทนี - การทดสอบบรันของ วอลด์ วูล์ฟowitz
การทดสอบกรณีตัวอย่างมากกว่าสองกลุ่มที่สัมพันธ์กัน	Repeated One way ANOVA F-test	- การทดสอบของคอคแรนควี - การทดสอบของฟริดแมน
การทดสอบกรณีตัวอย่างมากกว่าสองกลุ่มที่เป็นอิสระกัน	One way ANOVA F-test	- การทดสอบไคสแควร์สำหรับตัวอย่าง k กลุ่มที่เป็นอิสระจากกัน - การทดสอบมัธยฐาน - การทดสอบครุสคัล-วอลลิส

ตัวอย่างการประยุกต์ใช้สถิตินอนพาราเมตริกซ์ในงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ

ตัวอย่างผลการวิเคราะห์ กรณี 1 กลุ่ม

ในการเปรียบเทียบวิธีการให้ยา 2 วิธีแก่ผู้เข้าทดลอง 40 คน โดยสุ่มผู้เข้าร่วมการทดลองมาจำนวนครึ่งหนึ่งเพื่อให้แก้ปัญหาการทานยาชนิดหนึ่งด้วยวิธีทานยา X และ Y ตามลำดับ ส่วนอีกครึ่งหนึ่งที่เหลือให้แก้ปัญหาด้วยวิธีทานยา Y และ X สลับกันตามลำดับ หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้วได้สอบถามถึงความชอบในการทานยาทั้งสองวิธี ปรากฏว่ามีผู้ชอบวิธี X จำนวน 23 คน จึงทดสอบที่ระดับ $\alpha = .05$ ว่าวิธีการทานยาทั้งสองแบบมีผู้ชอบไม่เท่ากัน

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติทวินาม

		Binomial Test				
		Category	N	Observed Prop.	Test Prop.	Sig.
ความชอบ	กลุ่ม1	1	23	0.57	0.5	0.429
	กลุ่ม2	2	17	0.43		
	รวม		40	1.00		

จากผลการวิเคราะห์ สรุปว่าวิธีการทานยาทั้งสองแบบมีผู้ชอบไม่แตกต่างกันนั้นหมายความว่าบางครั้งถ้าผู้เข้าร่วมการทดลองทานยาชนิดที่ให้ความขมก่อนหรือหลังก็มีความชอบไม่แตกต่างกัน คือ จะทานขมก่อนหรือหลังก็ได้

ตัวอย่างผลการวิเคราะห์ กรณี 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน

ตารางที่ 3 คนไข้ที่ป่วยด้วยโรคชนิดหนึ่ง จำแนกตามอายุและเพศ ได้ดังนี้

ชาย	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24
หญิง	20	22	24	24	25	25	25	26	26	27

จงทดสอบว่าอายุของคนไข้ชายและหญิงแตกต่างกันหรือไม่

ตารางที่ 4 ใช้ข้อมูลจากตารางที่ 3 ทำการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในเรื่องของข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ แสดงได้ดังนี้

Tests of Normality

	sex	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
age	male	0.129	10	.200*	0.966	10	0.849
	female	0.223	10	0.172	0.901	10	0.227

จากผลการวิเคราะห์ พบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติทั้งกลุ่มคนไข้ชายและคนไข้หญิง ซึ่งถ้าดูจากข้อตกลงเบื้องต้นนี้ผู้วิจัยควรเลือกใช้สถิติพาราเมตริก คือ t-test Independent แต่ถ้าผู้วิจัยทำการทดสอบข้อมูลต่อไปอีกว่าข้อมูลเป็นไปอย่างสุ่มหรือไม่ ก็ต้องทำการทดสอบ Runs test ซึ่งปรากฏผลการวิเคราะห์ดังนี้

Runs Test

sex	Test Value ^a	sex	age
male	Test Value ^a	1 ^b	22
	Cases < Test Value	0	5
	Cases >= Test Value	10	5
	Total Cases	10	10
	Number of Runs	1 ^c	2
	Z		-2.348
	Asymp. Sig. (2-tailed)		.019
female	Test Value ^a	2 ^b	25
	Cases < Test Value	0	4
	Cases >= Test Value	10	6
	Total Cases	10	10
	Number of Runs	1 ^c	2
	Z		-2.318
	Asymp. Sig. (2-tailed)		.020

.....
 จากผลการวิเคราะห์สรุปว่าข้อมูลไม่เป็นไปแบบสุ่ม ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้สถิตินอนพาราเมตริกในการวิเคราะห์
 ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ วิลคอกซัน-แมนน์-วิทนี

Ranks				
	sex	N	Mean Rank	Sum of Ranks
age	male	10	6.8	68
	female	10	14.2	142
	Total	20		

Test Statistics	
	age
Mann-Whitney U	13
Wilcoxon W	68
Z	-2.817
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.005
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.004b

จากผลการวิเคราะห์ด้วย สถิตินอนพาราเมตริก สรุปว่าอายุเฉลี่ยของคนไข้ชายและหญิงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
 ทางสถิติ ที่ระดับ .05 แสดงว่าอายุไม่มีผลต่อคนไข้ทั้งเพศชายและเพศหญิง

ตัวอย่างผลการวิเคราะห์ กรณี 2 กลุ่มที่ไม่อิสระกัน

ในโครงการอบรมเกี่ยวกับยาเสพติดครั้งหนึ่ง มีผู้เข้ารับการอบรมทั้งสิ้น 14 คน ผู้เข้ารับการอบรมได้ตอบคำถามที่
 เกี่ยวกับกฎหมาย โดยตอบได้เพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งต่อไปนี้ เห็นด้วย หรือ ไม่เห็นด้วย ก่อนและหลังการอบรม ปรากฏผล
 ดังนี้

หลังอบรม	ก่อนอบรม		รวม
	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	
เห็นด้วย	5	4	9
ไม่เห็นด้วย	3	2	5
รวม	8	6	14

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติแมกนัมมาร์

post & pre

post	pre	
	agree	non-agree
agree	5	4
non-agree	3	2

Test Statistics^a

	post & pre
N	14
Exact Sig. (2-tailed)	1.000 ^b

a. McNemar Test

b. Binomial distribution used.

จากผลการวิเคราะห์ สรุปว่า ความเห็นของผู้เข้าอบรมก่อนและหลังการอบรมมีความเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยไม่แตกต่างกัน

ตัวอย่างผลการวิเคราะห์ กรณีมากกว่า 2 กลุ่มที่อิสระกัน

ผู้ทดลองได้ทำการเปรียบเทียบวิธีการกำจัดปรสิตร 3 วิธีที่แตกต่างกันว่าจะให้ผลแตกต่างกันหรือไม่โดยพิจารณาจากการวัดค่า PH ซึ่งได้แบ่งปรสิตรออกเป็น 3 กลุ่ม และมีค่า PH ดังนี้

ค่า PH ในการกำจัดปรสิตรแต่ละวิธี			
	วิธีที่ 1	วิธีที่ 2	วิธีที่ 3
	3.5	2	6.5
	4.5	2.5	6
	3.5	2.5	5
	3	3	5.5
	4		5.5

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติครุสคัล-วอลลิส

Ranks

method	N	Mean Rank
1	5	6.90
2	4	2.63
3	5	12.00
Total	14	

Test Statistics^{a,b}

	ph
Chi-Square	11.421
df	2
Asymp. Sig.	.003

a. Kruskal Wallis Test

จากผลการวิเคราะห์ สรุปได้ว่า วิธีการกำจัดปรสิตรทั้ง 3 วิธีดังกล่าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

ตัวอย่างผลการวิเคราะห์ กรณีมากกว่า 2 กลุ่มที่ไม่อิสระกัน

ยา 3 ชนิด ออกฤทธิ์ในเวลาที่แตกต่างกัน (reaction time) ทำการทดลองใช้ยาทั้งสามขนานนี้กับหนูทดลอง 10 ตัว
ระยะเวลาที่ยาออกฤทธิ์ดังตัวเลขในตารางด้านล่าง

หนูทดลอง	ระยะเวลาที่ยาออกฤทธิ์ (milliseconds)		
	A	B	C
1	10	10	15
2	10	15	20
3	11	15	12
4	8	12	10
5	7	12	9
6	15	10	15
7	14	12	18
8	10	14	17
9	9	9	12
10	10	14	16

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติพรีดแมน

Ranks

	Mean Rank
A	1.35
B	2.00
C	2.65

Test Statistics^a

N	10
Chi-Square	9.135
df	2
Asymp. Sig.	.010

a. Friedman Test

จากผลการวิเคราะห์ สรุปได้ว่า ยาทั้งสามขนานนี้ทำให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

สรุป

จากการวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพจะเห็นว่าลักษณะของข้อมูลส่วนใหญ่มีตั้งแต่ระดับนามบัญญัติขึ้นไป และ ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะมีขนาดเล็กดังนั้นสถิตินอนพาราเมตริกจึงเป็นสถิติทางเลือกหนึ่งที่น่าจะนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางเพราะเป็นสถิติที่มีการวิเคราะห์ที่มีข้อตกลงเบื้องต้นของการทดสอบน้อยกว่าสถิติแบบมีพารามิเตอร์หรืออาจกล่าวได้ว่า

1. เป็นกระบวนการทางสถิติที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับพารามิเตอร์ของประชากร (Truly non parametric procedure) เช่น การทดสอบเชิงสุ่มซึ่งไม่ได้มีการนำค่าพารามิเตอร์ของประชากรไปเกี่ยวข้องในการทดสอบ

2. เป็นกระบวนการทางสถิติที่ไม่ต้องกล่าวถึงรูปแบบการแจกแจงของประชากรที่ใช้ในการสุ่มตัวอย่าง (Distribution-free Procedure)

3. เมื่อข้อมูลมีขนาดเล็กจะให้อำนาจการทดสอบ (Power of test) สูงกว่าสถิติพาราเมตริก ดังนั้นแม้การทดสอบทางสถิติจะผ่านข้อตกลงเบื้องต้นแต่งานวิจัยดังกล่าวมีขนาดตัวอย่างเล็กผู้วิจัยแนะนำให้ใช้สถิตินอนพาราเมตริกวิเคราะห์ร่วมกับสถิติพาราเมตริกซึ่งถ้าผลการวิเคราะห์ให้ข้อสรุปเช่นเดียวกันก็จะช่วยยืนยันผลการวิจัยให้มีความแม่นยำ และ มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กัลยา วานิชย์บัญชา.(2540).การวิเคราะห์สถิติ:สถิติเพื่อการตัดสินใจ.พิมพ์ครั้งที่2.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สายชล สนิสมบูรณ์.(2552).สถิติที่ไม่ใช่พารามิเตอร์.พิมพ์ครั้งที่1.กรุงเทพฯ:จามจุรี โปรดักท์.

สุชาติดา บวรกิตวงศ์.(2559).สถิตินอนพาราเมตริกในการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์.เอกสารคำสอนรายวิชา

2758603. กรุงเทพฯ:ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉวีวรรณ บุญสุยา.(2551).สถิติสำหรับงานวิจัยสาธารณสุข.กรุงเทพฯ:วิทย์พัฒน์.

คุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการ

CHARACTERISTICS OF TOURISM GRADUATES

FROM DEMAND OF ENTREPRENEUR

ปิยาภา พรหมทอง , ดวงดาว โยชิตะ , รุติมา พรหมทอง

สาขาการท่องเที่ยว , คณะบริหารธุรกิจ , มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ, E-mail: rc_bsu@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ที่สถานประกอบการต้องการ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาไทย (Thai Qualification Framework - TQF) โดยเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ใช้รูปแบบการศึกษาเชิงสำรวจ โดยเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) จากกลุ่มตัวอย่างสถานประกอบการที่นักศึกษาสาขาการท่องเที่ยวมหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิเข้าฝึกสหกิจศึกษา จำนวน 45 แห่ง และวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่าคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการมีความต้องการโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.55) โดยมีด้านคุณธรรมจริยธรรมเป็นอันดับแรกซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.58) รองลงมาด้านทักษะทางปัญญา ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.66) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.48) ด้านความรู้ ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.50) และด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.64) ตามลำดับ

คำสำคัญ: คุณลักษณะ บัณฑิตสาขา สถานประกอบการ

Abstract

The aims of research was to study the characteristics of tourism graduates from demand of entrepreneur relating to Thai qualification framework for higher education or TQF It was qualitative and survey research collecting data by questionnaire from 45 entrepreneurs which the student of Bangkok suvarnabhumi university joined in Cooperative Education Project and And analysis From statistical data .

This research found that all domains of desired characteristics of tourism graduates were at the high level ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.58). The most desirable characteristics of tourism graduates was the morality and ethnics ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.58). Second one was cognitive skill ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.66). The third one was numerical analysis skills communication and communication technology skills ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.48) the forth one was knowledge skills ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.50) and the last one were interpersonal skill and responsibility ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.64).

Keywords: characteristics of tourism graduates, entrepreneur

บทนำ

ไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ทำให้ความสำคัญของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจากการศึกษาของศูนย์วิจัยกลไกประเทศไทย พบว่าเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในปี 2560 ที่ผ่านมา ตลาดนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เข้ามาเที่ยวในประเทศไทยมีการเติบโตถึง 8.8% และมีจำนวนนักท่องเที่ยวไทยเดินทางท่องเที่ยวภายในประเทศประมาณ 156.2 ล้านคน-ครั้ง และคาดว่าจะอยู่ประมาณ 9.3 แสนล้านบาท (ศูนย์วิจัยกลไกไทย, 2561)

จากความสำคัญและแนวโน้มการท่องเที่ยวที่สูงขึ้นส่งผลทำให้เกิดความต้องการของตลาดแรงงานด้านการท่องเที่ยวตามมาเป็นจำนวนมาก จึงส่งผลทำให้ปัจจุบันมีสถาบันการศึกษาหลายแห่งเปิดสอนสาขาการท่องเที่ยวเพื่อผลิตบัณฑิตป้อนเข้าสู่ตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และการจะผลิตบัณฑิตให้จบมา มีคุณภาพที่ดีและพร้อมที่จะปฏิบัติงานนั้น จำเป็นต้องสร้างบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถและมีคุณสมบัติที่สอดคล้องและตรงกับความต้องการของสถานประกอบการด้วย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำงานวิจัยเรื่องคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการเพื่อนำผลที่ได้มาปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องและผลิตบัณฑิตให้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการต่อไป โดยศึกษาภายใต้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาไทย 5 ด้าน คือ (สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา, 2552) ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethical and moral development)

1. ด้านความรู้ (Knowledge)
2. ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive skill)
3. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and responsibility)
4. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Analytical and communication skills)

ทบทวนวรรณกรรม

คุณลักษณะ หมายถึง สิ่งที่ดีให้เห็นความดีหรือพฤติกรรมที่ปรากฏให้เห็น หรือลักษณะประจำของแต่ละบุคคล เป็นการแสดงออกที่สามารถสังเกตและเห็นได้ ซึ่งได้มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะของบัณฑิตไว้ เช่น กฤตยา ฐานุรักษ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่องคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์สำหรับสถานประกอบการ กรณีศึกษา บัณฑิตสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร คณะสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธนบุรี-เชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ด้านที่สถานประกอบการมีความต้องการมากที่สุดได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ โดยมีค่าเฉลี่ย โดยรวม 3.77 รองลงมาได้แก่ด้านคุณธรรม จริยธรรม โดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.71 ความต้องการ อันดับที่สามารถได้แก่ ด้านความรู้และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.43 เท่ากันทั้งสองด้าน และด้านสุดท้ายได้แก่ ด้านทักษะทางปัญญา โดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.29 อธิวัฒน์ โพธิ์พนาและคณะ (2559) ได้ศึกษาเรื่องคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา ตามทัศนะของผู้ใช้บัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต ที่อยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะ ทางปัญญา ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขและการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ และ ด้านความรู้ ตามลำดับ ปราณี คูเจริญไพศาล (2543) ได้ศึกษาเรื่อง ความต้องการบัณฑิตทางบริหารธุรกิจขององค์กรต่างๆในเขตภาคเหนือตอนบน จากผลการวิจัยในแง่คุณสมบัติบัณฑิตทางบริหารธุรกิจที่เป็นที่ต้องการขององค์กรต่างๆพบว่าบัณฑิตระดับปริญญาตรีและปริญญาโทต้องมีความรับผิดชอบมีจริยธรรมและความซื่อสัตย์ และมีความภักดีต่อองค์กร บัณฑิตระดับปริญญาตรีจำเป็นต้องมีความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ และบัณฑิตปริญญาโทจำเป็นต้องมีความสามารถด้านภาษา นอกจากนี้บัณฑิตต้องมีคุณสมบัติด้านความมีไหวพริบและปฏิภาณ รวมถึงมีบุคลิกภาพที่ดีด้วย และ นันทิตา เพชรภรณ์ (2553) ได้ศึกษาเรื่องความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2553 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยราชพฤกษ์ ผลการวิจัยพบว่าความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้ง 7 ด้านในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีความคาดหวังต่อคุณลักษณะของบัณฑิตในระดับมากเป็นลำดับแรก คือ ด้านบุคลิกภาพและพฤติกรรม ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ทั่วไป ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านความรู้ (ทักษะทางวิชาชีพ) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

วิธีดำเนินการวิจัย

- ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ สถานประกอบการที่นักศึกษาสาขาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ เข้าฝึกสหกิจศึกษา จำนวน 45 แห่งโดย วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

- ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ตัวแปรอิสระ คือสถานประกอบการที่นักศึกษาสาขาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ เข้าฝึกสหกิจศึกษา และตัวแปรตาม คือ คุณลักษณะของนักศึกษาตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาไทย ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ แบบสอบถาม (Questionnaires) โดยลักษณะของแบบสอบถามมีโครงสร้างรายละเอียดของคำถามที่ระบุคำถามชัดเจนตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ประกอบไปด้วยคำถามปลายเปิด (Open-ended Question) และคำถามปลายปิด (Close-ended Question) 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของสถานประกอบการ

ส่วนที่ 2 คุณลักษณะและคุณสมบัติ 5 ด้าน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ดังนี้

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethical and moral development) มีลักษณะย่อย 3 ด้าน คือ

- 1.1 ตระหนักในคุณค่าและจริยธรรมเสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.2 มีวินัย มีความรับผิดชอบ และตรงต่อเวลา
- 1.3 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กร

2. ด้านความรู้ (Knowledge) มีลักษณะย่อย 4 ด้าน คือ

- 2.1 มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีที่สำคัญของการบริหารจัดการในงานที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 สามารถบูรณาการความรู้ในด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรมกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง
- 2.3 มีความรู้ ความเข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ ได้อย่างต่อเนื่อง
- 2.4 สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและ ภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive skill) มีลักษณะย่อย 2 ด้าน คือ

- 3.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณ และเป็นระบบ
- 3.2 สามารถประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย และการแก้ไขปัญหา

แก้ไขปัญหา

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and responsibility) มีลักษณะย่อย 3 ด้าน คือ

- 4.1 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- 4.2 มีภาวะความเป็นผู้นำ และผู้ตาม รวมทั้งทำงานเป็นทีมได้
- 4.3 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหา สถานการณ์ต่างๆทั้งในบทบาทของผู้นำและบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Analytical and communication skills) มีลักษณะย่อย 3 ด้าน คือ

- 5.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน
- 5.2 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม
- 5.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการ

นำเสนอได้อย่างเหมาะสม

โดยลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยแต่ละคำถามมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และ น้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด 2538 : 99)

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับการแปลผล ได้นำคะแนนค่าเฉลี่ยคำตอบของความคิดเห็นมาเทียบกับเกณฑ์ โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 :100) 5 ระดับ มีดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย ความหมาย

4.51-5.00	ความสำคัญมากที่สุด
3.51-4.50	ความสำคัญมาก
2.51-3.50	ความสำคัญปานกลาง
1.51-2.50	ความสำคัญน้อย
1.00-1.50	ความสำคัญน้อยสุด

ผลการวิจัย

จากการศึกษาคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการ พบว่าสถานประกอบการมีความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 : แสดงคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ที่สถานประกอบการต้องการ

คุณลักษณะ 5 ด้าน	สถานประกอบการ		ระดับความต้องการ
	(\bar{X})	S.D.	
ด้านคุณธรรม จริยธรรม	4.25	0.58	มาก
ด้านความรู้	3.90	0.50	มาก
ด้านทักษะทางปัญญา	4.18	0.66	มาก
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	3.83	0.64	มาก
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.09	0.48	มาก
เฉลี่ยรวม	4.05	0.55	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าโดยภาพรวมสถานประกอบการมีความต้องการอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.05 โดยด้านคุณธรรม จริยธรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.58) รองลงมาเป็นด้านทักษะทางปัญญา (\bar{X} = 4.18, S.D. = 0.66) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (\bar{X} = 4.09, S.D. = 0.48) ด้านความรู้ (\bar{X} = 3.90, S.D. = 0.50) และ ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (\bar{X} = 3.83, S.D. = 0.64) ตามลำดับโดยรายละเอียดของแต่ละด้านสรุปได้ดังนี้

.....

ด้านคุณธรรม จริยธรรม เป็นคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการมีความต้องการเป็นอันดับแรก ซึ่งสถานประกอบการให้ความสำคัญเรื่อง การตระหนักในคุณค่าและจริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต เป็นอันดับแรก (4.29) รองลงมาคือมีวินัย มีความรับผิดชอบ และตรงต่อเวลา (4.25) และเรื่องเคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กร (4.23) ตามลำดับ

ด้านทักษะทางปัญญา เป็นคุณลักษณะบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่สถานประกอบการต้องการเป็นอันดับที่สอง ซึ่งสถานประกอบการให้ความสำคัญเรื่อง สามารถประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมายและการแก้ไขปัญหา เป็นอันดับแรก (4.33) รองลงมา คือคิดอย่างมีวิจารณญาณ และเป็นระบบ (4.03)

ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ที่สถานประกอบการต้องการเป็นอันดับที่สาม ซึ่งสถานประกอบการให้ความสำคัญเรื่อง ความสามารถในการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้ รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม เป็นอันดับแรก (4.21) รองลงมาสถานประกอบการให้ความสำคัญเท่ากันคือ มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน และสามารถสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม (3.98)

ด้านความรู้เป็นคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ที่สถานประกอบการมีความต้องการเป็นอันดับที่สี่ ซึ่งสถานประกอบการให้ความสำคัญกับเรื่องสามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4.40) รองลงมา คือสนใจ พัฒนาคำความรู้ ได้อย่างต่อเนื่อง (3.80) สามารถบูรณาการความรู้ในด้านการท่องเที่ยว และการโรงแรมกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง (3.73) และ มีความรู้ ความเข้าใจ และ มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญของการบริหารจัดการในงานที่เกี่ยวข้อง (3.70) ตามลำดับ

ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ที่สถานประกอบการต้องการเป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งสถานประกอบการให้ความสำคัญกับเรื่อง มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่มเป็นอันดับแรก (3.89) รองลงมาสามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหา สถานการณ์ต่างๆทั้งในบทบาทของผู้นำและบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน (3.82) และมีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม รวมทั้งทำงานเป็นทีมได้ (3.79) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัยเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยว ที่สถานประกอบการต้องการ ตามคุณลักษณะ 5 ด้านตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาไทย (Thai Qualification Framework -TQF) พบว่าสถานประกอบการต้องการบัณฑิตสาขาการท่องเที่ยวที่มีคุณลักษณะด้านคุณธรรมจริยธรรมเป็นอันดับแรกรองลงมาเป็นด้านทักษะทางปัญญา อันดับสามด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันดับที่สุดคือ

ด้านความรู้ และสุดท้ายคือด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

จากผลการวิจัยพบว่าสถานประกอบการให้ความสำคัญในด้านคุณธรรม จริยธรรมเป็นอย่างแรก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสถานประกอบการในปัจจุบันนี้เน้นในเรื่องคุณธรรม จริยธรรมของนักศึกษาสหกิจศึกษาเป็นหลักซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของปราณี คูเจริญไพศาล (2543) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง ความต้องการบัณฑิตทางบริการธุรกิจขององค์กรต่างๆในเขตภาคเหนือตอนบน ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าคุณสมบัติของบัณฑิตทางบริหารธุรกิจที่เป็นที่ต้องการขององค์กรต่างๆคือ ต้องมีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม

ข้อเสนอแนะ

1.งานวิจัยเล่มนี้เป็นเพียงการศึกษาเฉพาะความคิดเห็นของสถานประกอบการที่เข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษา ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิเท่านั้นซึ่งผลที่ได้อาจจะยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด ดังนั้นจึงควรมีการศึกษากลุ่มประชากรในพื้นที่มากกว่านี้

2.งานวิจัยเล่มนี้จะเกิดประโยชน์ถ้าสถาบันการศึกษา นำเอาผลการวิจัยไปพัฒนาหรือปรับปรุงรายละเอียดของหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องและตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิที่ให้การสนับสนุนเงินอุดหนุนวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กฤตยา ฐานวรภัทร (2555) **คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ สหรั้สถานประกอบการ กรณีศึกษา บัณฑิตสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร คณะสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ คณะสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่**
- นันทิศา เพชรภรณ์ (2553) **ความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2553 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยราชพฤกษ์ วิทยาลัยราชพฤกษ์**
- ปราณี คูเจริญไพศาล.(2543) **ความต้องการบัณฑิตทางบริหารธุรกิจขององค์กรต่างในเขตภาคเหนือตอนบน . เชียงใหม่: รัญจวน คำชิริพิทักษ์ และบุญศรี พรหมพันธุ์.(2538)การวิเคราะห์องค์ประกอบที่พึงประสงค์ของบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช**
- อริวัฒน์ โปธิ์พนา (2559) **คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา ตามทัศนะของผู้ใช้บัณฑิต นครสวรรค์วิจัย ครั้งที่ 12: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ**

ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35

สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

HYGINE FACTORS TO MOTIVATION TEACHER'S WORK ING IN THE 35 SCHOOL NETWORK, LADKRABANG
DISTRICT BANGKOK METROPOLITAN

ภาภรณ์ ทองลือ¹ และ ดร. รุติมา อีรตานนท์²

^{1,2} คณะบัณฑิตวิทยาลัย หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ
rc_bsu@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของ ข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ ระดับการศึกษา และ ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงาน เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 โรงเรียน รวมทั้งหมด 186 คน โดยสุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของ เครจซี่และมอร์ แกนได้กลุ่มตัวอย่าง 127 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น .97 สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการทดสอบ ค่าเอฟ

ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขต ลาดกระบัง กรุงเทพมหานครโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ด้านสถานะทางอาชีพ รองลงมาคือ ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา และเพื่อนร่วมงาน ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ด้าน เงินเดือน

2. ผลการเปรียบเทียบปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานครพบว่าโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : ปัจจัยค้ำจุน, แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู

Abstract

The research proposed to 1) to study the motivational factors of the government teachers working school network, group 35 Ladkrabangdiscript office, Bangkok 2) to comparision factors sustain the motivation of the government teachers, group 35 Ladkrabangdiscript office, Bangkok .Classify by sex , age, educational level experience of work. The sample is the teachers, in the 35 school network Ladkrabang , Bangkok. There are 5 school 186 people by Sample sizetatlle for research; Krejcie and Morgan and 127 people were selected.

A research instrument is a constructed 5 level rating scale. Reliability 0.97 level. The statistics used in dataAnalysis were percentage, average, standard deviation , t -test and F - test

The results showed that

1. Contributing factors of the government teachers working, , in the 35 school network Ladkrabang , Bangkok. It wasfound that statisfaction at high level. The most average is the career

status, the second one is director relationship, next subordinate relationship and friendship. The lowest average is salary.

2. Comparison result motivational contributing factors of government teachers working, in the 35 school network Ladkrabang, Bangkok found that all aren't statistically significant.

Key word : hygiene, motivation teacher's work ing.

บทนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ทุกองค์การต้องเผชิญกับสภาวะการเปลี่ยนแปลง ในสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม ค่านิยม สภาพแวดล้อม ข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีและอื่นๆ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระดับโลก ระดับภูมิภาค ระดับประเทศ ระดับสังคม ระดับองค์กร และระดับปัจเจกบุคคล ผลจากการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ส่งผลทั้งทางบวกและทางลบ ในการพัฒนาประเทศเพื่อให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปอย่างรวดเร็วของกระแสสังคมโลกปัจจุบัน ทุกประเทศมักให้ความสำคัญในการพัฒนาคนเป็นอันดับแรก เพราะการพัฒนาประเทศในทุกด้านขึ้นอยู่กับคน ถ้าคนในประเทศได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถภาพและประสิทธิภาพที่ดีก็จะนำความเจริญมาสู่ชาติ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานเลขาธิการ. 2554 : 4)

การศึกษาเป็นรากฐานสำคัญที่สุดในการสร้างความเจริญก้าวหน้าของสังคมให้เป็นที่ไปในทิศทางที่ปรารถนา เนื่องจากการศึกษาเป็นกระบวนการที่ช่วยให้คนได้พัฒนาศักยภาพ ความสามารถของตนเองในด้านต่างๆที่ใช้ในชีวิตและการประกอบอาชีพ รู้ทันการเปลี่ยนแปลงเป็นพลังสร้างสรรค์การพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพจึงเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ทำให้ศักยภาพที่มีอยู่ในตัวคนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ รู้จักการแก้ปัญหา ปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว มีจริยธรรม คุณธรรม ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ.2554:4)

การจัดการศึกษาจะสำเร็จได้จะต้องพัฒนาครูให้มีคุณภาพ เพราะครูคือบุคคลสำคัญที่ใกล้ชิดกับนักเรียนมากที่สุด การที่จะให้นักเรียนประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลวในการเรียนรู้อยู่กับวิธีสอน และการปฏิบัติงานของครูเป็นสำคัญ ซึ่งในอดีตมีการวิพากษ์วิจารณ์ในทางลบค่อนข้างมาก และในขณะเดียวกันครูบางส่วนก็ได้รับการยกย่องชมเชยจากหน่วยงานต้นสังกัด และหน่วยงานอื่นๆ เพราะสาเหตุที่การสอนเป็นงานหลัก ถ้ามุ่งที่จะให้ได้ผลงานดีเด่นนั้น ครูที่จะประสบความสำเร็จล้วนรู้ว่าต้องทุ่มเทแรงงานในการจัดการเรียนการสอน โดยต้องใช้การประเมินผลเข้ามาช่วยตัดสินใจในการปฏิบัติงานมากกว่าอาชีพอื่นๆ ครูจึงต้องคิดเองอยู่ตลอดเวลา และต้องคอยรับข้อมูลแล้วนำมาจัดดำเนินการ และตัดสินใจในเรื่องที่จะทำให้นักเรียนได้รับผลประโยชน์สูงสุด ดังที่กำหนดไว้ใน พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2551 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553

มาตรา 72 ได้กล่าวไว้ว่า ให้ผู้บังคับบัญชามีหน้าที่ประเมินผลการปฏิบัติงานของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยยึดหลัก การปฏิบัติหน้าที่เหมาะสมกับการเป็นข้าราชการและบุคลากรทางการศึกษา และปฏิบัติราชการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ ถือว่าผู้นั้นมีความชอบสมควรได้รับบำเหน็จความชอบ ซึ่งอาจเป็นบำเหน็จค่าชมเชย รางวัล เครื่องเชิดชูเกียรติ หรือการเลื่อนขั้นเงินเดือน หรือการบริหารบุคคลในเรื่องอื่น ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีที่ ก.ค.ศ. กำหนด (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา 2557 : 102)

เมื่อครูมีความสำคัญต่อหน่วยงาน หรือองค์กร ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องบำรุงรักษาบุคลากรไว้ เพื่อให้ปฏิบัติงานในหน่วยงานนั้นๆเป็นเวลานานๆ ด้วยการหาแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจที่จะปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจและพร้อมที่จะทุ่มเทกำลังกาย กำลังความคิด และอุทิศเวลาให้แก่หน่วยงานทำให้การปฏิบัติงานเต็มไปด้วยความสุข โดยมีความรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการ

เป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษาหรือหน่วยงาน ก่อให้เกิดความรักในหน่วยงานที่ทำ และพร้อมที่จะร่วมมือในการพัฒนาองค์กร ทำให้ไม่คิดโอนย้ายหรือลาออก ผู้บริหารจึงต้องให้ความสำคัญและรู้จักสร้างแรงจูงใจให้แก่บุคลากร

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะศึกษาปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานข้าราชการครูของโรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นพื้นที่นำร่องในการพัฒนาคุณภาพของครูและศึกษาถึงปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจใดที่ครูให้ความสำคัญมากที่สุดทั้งนี้เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลในการส่งเสริม แก้ไข ปรับปรุง พัฒนา กระบวนการงานบุคคลในหน่วยงาน โดยเฉพาะปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในด้านการปฏิบัติงานอย่างมีคุณภาพ จำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้เกิดความรู้สึกที่ดีและทุ่มเทความพยายามในการปฏิบัติงานให้มากที่สุด อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร แยกตาม เพศ ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองเพื่อสอบถามระดับปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูโรงเรียนกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 1 ฉบับ โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating scale) ตามแนวของลิเคิร์ต (Likert) มีความเชื่อมั่น .97 (Cronbach's alpha coefficient)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบความสมบูรณ์แล้วมาประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยดำเนินการดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

มีลักษณะเลือกตอบใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ (Percentage)

2. ข้อมูลการเปรียบเทียบแรงจูงใจ

ในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูในกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 ใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายด้าน และ รายข้อโดยนำผลการวิเคราะห์ที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย (พิสนุ พงศ์ศรี. 2550 : 126) ดังนี้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง ปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับ มากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึง ปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับ มา
- 2.51 – 3.50 หมายถึง ปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับ ปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง ปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับ น้อย
- 1.00 – 1.50 หมายถึง ปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

3. การทดสอบสมมติฐาน

ใช้ทดสอบโดยใช้ค่า t – test เมื่อตัวแปรอิสระแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม

ใช้ทดสอบโดยใช้ค่า F – test เมื่อตัวแปรอิสระตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไป

พบความแตกต่างนำมาพิจารณาเป็นรายคู่ ตรวจสอบโดยวิธีการ เชฟเฟ่ (Scheffe)

ผลการศึกษา

1. ข้อมูลสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 127 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 79.50 และเพศชายมีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 ด้านวุฒิการศึกษาส่วนใหญ่เป็นวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 70.90 วุฒิมัธยมศึกษาตอนต้นมีจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 29.10 ด้านประสบการณ์ทำงานส่วนใหญ่เป็นผู้มีประสบการณ์ทำงาน 1-10 ปี จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 56.70 รองลงมาประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน 11-20 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 26.80 และอันดับสุดท้าย คือ ประสบการณ์ทำงาน 21 ปีขึ้นไป จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับ ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม และ รายด้าน

ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู	\bar{x}	S.D	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านเงินเดือน	3.68	.67	มาก	9
2. ด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้าในอนาคต	3.91	.50	มาก	8
3. ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน	4.18	.45	มาก	2
4. ด้านสถานะทางอาชีพ	4.61	.43	มากที่สุด	1
5. ด้านนโยบายและการบริหาร	4.09	.51	มาก	4
6. ด้านสภาพการทำงาน	4.01	.50	มาก	7
7. ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว	4.12	.56	มาก	3
8. ความมั่นคงในงาน	4.02	.47	มาก	6
9. เทคนิคของผู้นิเทศ	4.04	.53	มาก	5
รวม	4.07	.35	มาก	

จากตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับ มาก โดยด้านสถานะทางอาชีพมีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับแรก อยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมาคือด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้ายคือด้านเงินเดือนอยู่ในระดับมาก

.....
ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบระดับ ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35
 สำนักงานเขตลาดกระบัง จำแนกตามเพศ โดยรวม และ รายด้าน จำแนกตามเพศ

ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของ ข้าราชการครู	เพศ				t	P
	ชาย		หญิง			
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
1. ด้านเงินเดือน	3.58	.78	3.70	.64	- 0.83	.09
2. ด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้าในอนาคต	3.96	.51	3.90	.50	0.52	.91
3. ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน	4.25	.46	4.16	.45	0.92	.65
4. ด้านสถานะทางอาชีพ	4.60	.42	4.61	.44	- 0.16	.99
5. ด้านนโยบายและการบริหาร	4.25	.51	4.05	.51	1.74	.80
6. ด้านสภาพการทำงาน	4.14	.52	3.98	.49	1.50	.50
7. ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว	4.17	.58	4.11	.55	0.53	.55
8. ความมั่นคงในงาน	4.08	.50	4.01	.47	0.74	.65
9. เทคนิคผู้นิเทศ	4.15	.56	4.01	.52	1.22	.50
รวม	4.13	.40	4.06	.34	0.94	.30

จากตารางที่ 2 การเปรียบเทียบระดับ ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียน
 เครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ พบว่าโดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ
 ทางสถิติ เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกัน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบระดับ ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35
 สำนักงานเขตลาดกระบัง จำแนกตาม ระดับการศึกษา โดยรวม และราย ด้าน

ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของ ข้าราชการครู	ปริญญาตรี		ปริญญาโท		t	P
	(n = 90)		(n = 37)			
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
1. ด้านเงินเดือน	3.81	.62	3.36	.70	3.47	.54
2. ด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้าในอนาคต	3.93	.50	3.85	.50	0.84	.69
3. ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน	4.22	.43	4.08	.50	1.59	.52
4. ด้านสถานะทางอาชีพ	4.59	.45	4.66	.40	- 0.82	.21

5. ด้านนโยบายและการบริหาร	4.13	.46	3.99	.62	1.26	.08
6. ด้านสภาพการทำงาน	4.05	.48	3.90	.54	1.53	.51
7. ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว	4.11	.54	4.14	.60	- 0.20	.44
8. ความมั่นคงในงาน	4.05	.32	3.95	.57	1.02	.06
9. เทคนิคผู้แก้ไข	4.12	.50	3.85	.58	2.61	.43
รวม	4.11	.33	3.98	.38	1.98	.14

จากตารางที่ 3 พบว่า การเปรียบเทียบระดับ ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่าโดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบระดับ ปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

แหล่งความแปรปรวน		SS	DF	MS	F	P
1. ด้านเงินเดือน	ระหว่างกลุ่ม	1.46	2	0.73	1.61	.20
	ภายในกลุ่ม	56.50	124	0.45		
	รวม	57.96	126			
2. ด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้าในอนาคต	ระหว่างกลุ่ม	0.10	2	0.05	0.20	.81
	ภายในกลุ่ม	31.99	124	0.25		
	รวม	32.10	126			
3. ด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน	ระหว่างกลุ่ม	0.36	2	0.18	0.87	.42
	ภายในกลุ่ม	25.68	124	0.20		
	รวม	26.04	126			
4. ด้านสถานะทางอาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	0.14	2	0.07	0.36	.69
	ภายในกลุ่ม	24.11	124	0.19		
	รวม	24.25	126			
5. ด้านนโยบายและการบริหาร	ระหว่างกลุ่ม	1.94	2	0.97	3.79*	.02
	ภายในกลุ่ม	31.75	124	0.25		
	รวม	33.70	126			
6. ด้านสภาพการทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	1.10	2	0.55	2.24	.11
	ภายในกลุ่ม	30.63	124	0.24		
	รวม	31.74	126			
7. ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว	ระหว่างกลุ่ม	1.92	2	0.96	3.14*	.04
	ภายในกลุ่ม	37.98	124	0.30		
	รวม	39.91	126			

ตารางที่ 4 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน		SS	DF	MS	F	P
8. ด้านความมั่นคงในงาน	ระหว่างกลุ่ม	0.78	2	0.39	1.73	.18
	ภายในกลุ่ม	28.14	124	0.22		
	รวม	28.93	126			
9. ด้านเทคนิคผู้นิเทศ	ระหว่างกลุ่ม	2.01	2	1.00	3.62*	.03
	ภายในกลุ่ม	36.55	124	0.27		
	รวม		126			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	0.87	2	0.43	3.58*	.03
	ภายในกลุ่ม	15.07	124	0.12		
	รวม	15.94	126			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่าปัจจัยค่าจูนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูที่มีประสบการณ์ต่างกันโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านนโยบายและการบริหาร ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว และ ด้านเทคนิคผู้นิเทศ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นๆแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

การอภิปรายผล

จากการศึกษาปัจจัยค่าจูนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร อภิปรายผลได้ดังนี้

1. การศึกษาปัจจัยค่าจูนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทั้ง 9 ด้าน อยู่ในระดับมากทั้งนี้อาจเนื่องมาจากอาชีพครูเป็นวิชาชีพควบคุม ผู้ซึ่งจะเป็นครูได้นั้นต้องได้รับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพครูและต้องมีจรรยาบรรณวิชาชีพ มีมาตรฐานวิชาชีพ ซึ่งผู้ประกอบการวิชาชีพจะต้องประพฤติ ปฏิบัติ เพื่อรักษาชื่อเสียงและส่งเสริมฐานะของผู้ประกอบวิชาชีพ เป็นผลให้เกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครู อันจะนำมาซึ่งเกียรติและศักดิ์ศรีแห่งวิชาชีพความสำเร็จในอาชีพเพื่อสร้างความมั่นคงให้กับตนเองและครอบครัว อาจจะต้องมีตัวช่วยเสริมแรงจูงใจให้ปฏิบัติงานได้สำเร็จ เช่น ด้านเงินเดือนการหนึ่ง คและยังมี ,ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว,อ ความปรารถนาความสุขทางใจ เช่น ด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคตด้านความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา เพื่อน ,ด้านการได้รับการยอมรับนับถือ ,ด้านความก้าวหน้าในงาน ,ร่วมงาน ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เย็นตะวัน แสงวิเศษ (2554 : 89 – 92) ที่ได้ศึกษา เรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา มีระดับแรงจูงใจในการทำงาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง ด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก 10 โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความสำเร็จในการทำงาน ด้านความมั่นคงในการทำงาน ด้านการยอมรับนับถือ ด้านนโยบายของหน่วยงาน ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน ด้านความก้าวหน้าในตำแหน่งหน้าที่ ด้านการปกครองบังคับบัญชา ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน และด้านเงินเดือน สวัสดิการและเงินรางวัล ตามลำดับ และผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทศนัย ขวนขวย (2557): 73-74 (ที่ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูโรงเรียนวัดจันทาราม อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ผลการวิจัยพบว่า ข้าราชการครู โรงเรียนวัดจันทาราม มี

ระดับแรงจูงใจในการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน และผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศริยา รัฐกิจวิจารณ์ ณ นคร) 2557 :77 - 78 (ที่ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 (จันทบุรี - จันทบุรี) ผลการวิจัยพบว่า ครูโรงเรียนมัธยมศึกษา มีระดับแรงจูงใจ ในการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน และผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับพรรณิภา พระพล 2558): 75-76 (ส 1 มโรงเรียนศรีราชาที่ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูผู้สอนโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่ม ำงักัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลบุรี เขต มีระดับแรงจูงใจใน 1 ผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มโรงเรียนศรีราชา 3 ๓ การทำงาน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ ความต้องการด้านดำรงชีวิต ความต้องการด้านความก้าวหน้า และความต้องการด้านสัมพันธ์ภาพและผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพัตรา วงษ์เมืองแก่น 2558): 62 - 63 ที่ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู อำเภอแม่สอด สังกัด (ผลการ 2 กษัตรา เขตสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลบุรีพบว่า ข้าราชการครูอำเภอแม่สอด มีระดับแรงจูงใจในการทำงาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความสำเร็จของงาน ด้านความรับผิดชอบ ด้านลักษณะของงาน ด้านความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน และด้าน การได้รับการยอมรับนับถือและผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา อุทยานิก 2559): (63 - 61ที่ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูในกลุ่มบางละมุง ผลการวิจัย 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลบุรี เขต 3 มีระดับแรงจูงใจในการทำงาน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงจาก 3 การครูในกลุ่มบางละมุงพบว่า ข้าราชการมากไปน้อย คือ ด้านความรับผิดชอบ ด้านลักษณะของงาน ด้านความสำเร็จของงาน ด้านการยอมรับนับถือและด้าน ความก้าวหน้า และผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปกรณ์ พิมลสกุล 2559) : - 62 64ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษา () 11 แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนเมืองพัทยามัธยมศึกษาสัตยา (สังกัดสำนักงานการศึกษาเมืองพัทยา จังหวัดลบุรี ผลการวิจัยพบว่า ครูในโรงเรียนเมืองพัทยา) 11มัธยมศึกษาสัตยา (มีระดับแรงจูงใจในการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในการทำงาน ความสำเร็จในงาน ลักษณะของงานและการยอมรับนับถือ และผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ลัดดา พันชนัง 2559): 62-64 ที่ (งใจในการปฏิบัติงานของศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในอำเภอเมืองจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ผลการวิจัยพบว่า ครูในอำเภอเมืองจันทบุรี มีระดับแรงจูงใจในการทำงานในด้านปัจจัยจูงใจ โดยรวมอยู่ในระดับ 1 คือ ด้านความก้าวหน้า อันดับ 3 มาก เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ด้านการได้รับผิดชอบต่องานและด้านตัวงานเอง ในด้านปัจจัยสุขอนามัย โดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย อันดับ คือ ด้านเงินเดือนหรือ 3 ค่าจ้าง ด้านสถานภาพในองค์กร และ ด้านนโยบายและการบริหารขององค์กรยับเทียบแรงจูงใจในผลการปฏิ .าร ปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร พบว่า

ที่ว่า ข้าราชการครูโรงเรียนกลุ่มเครือข่ายที่ 1 การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2.135 ที่มี เพศ ต่างกันมีแรงจูงใจในการปฏิบัติงานโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ละเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการปฏิบัติงานของข้าราชการครูทั้งเพศชายและเพศหญิงต้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน สามารถปฏิบัติงานร่วมกันได้ โดยการกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ วางแผนการติดตามประเมินผลการดำเนินงาน ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือของทุกคนในองค์กร และ ปฏิบัติต่างกันอย่างเสมอภาค จึงทำให้แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของชมพูนุช ศรีพงษ์) 2550 : 139 - 143ศึกษากลยุทธ์การเพิ่มแรงจูงใจในการทำงาน พบว่า (แรงจูงใจในการทำงานเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้ปฏิบัติงานแสดงพฤติกรรมต่างๆในการทำงานหากมีแรงจูงใจในการทำงานทางบวกก็จะแสดงพฤติกรรมทำงานออกมาในเชิงบวก ในทางกลับกันหากขาดแรงจูงใจก็จะแสดงพฤติกรรมการ

.....

ทำงานในเชิงลบ จะเห็นว่าแรงจูงใจในการทำงาน มีความสัมพันธ์กับประสิทธิภาพการทำงานผู้บริหารจึงต้องรู้และเข้าใจกลยุทธการจูงใจเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการเพิ่มแรงจูงใจในการทำงานให้กับพนักงานของตนเป็นที่สังเกตว่ากลยุทธ์การจูงใจที่เหมาะสมประกอบไปด้วยกลยุทธ์จูงใจด้วยผลตอบแทนที่เป็นตัวเงินและผลตอบแทนที่ไม่ใช่ตัวเงิน รวมทั้งต้องตอบสนองให้เหมาะสมตามความต้องการของพนักงานที่แตกต่างกันตามปัจจัยส่วนบุคคล จำนวน 217 คน ผลการวิจัยพบว่า1แรงจูงใจใน (ระดับปานกลาง เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความสำเร็จในการทำงาน ด้านความสัมพันธ์การทำงานโดยรวมอยู่ในระหว่างบุคลากรในหน่วยงาน ด้านการควบคุมบังคับบัญชา ด้านการยอมรับนับถือ ด้านสภาพแวดล้อมในการทำงาน ด้านหลัก/ความรับผิดชอบขณะงานที่ต้องปฏิบัติด้านนโยบาย และการบริหารงาน ด้านความมั่นคงในการทำงาน ด้านความก้าวหน้าในตำแหน่งหน้าที่การงาน และรายได้และสวัสดิการ ตามลำดับ 2บุคลากร จำแนกตามเพศ ระดับการศึกษาไม่แตกต่างกัน (ด้านที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือความมั่นคงในการงาน และด้านเงินเดือน และสวัสดิการ ด้านที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ด้านความสำเร็จในการทำงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ โกลม บั พรหม)2553: 62ได้ศึกษาแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 พบว่าครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 จำแนกตามเพศและประสบการณ์ ในการปฏิบัติงาน มีระดับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานไม่แตกต่างกัน อาจเป็นเพราะครูทั้งเพศชายและเพศหญิงเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงการศึกษา สามารถทำงานร่วมกันด้วยความเสมอภาคได้ จึงทำให้มีแรงจูงใจในการปฏิบัติงานไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกลม อุบลศรี)2554: บทคัดย่อ (ได้ศึกษาแรงจูงใจในการทำงานบุคลากรองค์การบริการส่วนจังหวัดพะเยา พบว่า บุคลากรองค์การบริการส่วนจังหวัดพะเยา เมื่อจำแนกตามเพศ มีระดับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานไม่แตกต่างกัน

การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2.22 ที่ว่า ข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35ที่มี ระดับการศึกษาต่างกันมีแรงจูงใจในการปฏิบัติงานโดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน ได้ผลสรุปดังต่อไปนี้ โดยรวมปัจจัยค่าจูงที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า แตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่เป็นไปตามสมมติฐานอาจเนื่องจากข้าราชการครูที่มีวุฒิการศึกษาต่างกัน ได้รับการพัฒนาทักษะด้านต่างๆในการปฏิบัติงานอย่างเท่าเทียมกัน จึงมีปัจจัยค่าจูงที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานแตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับงานวิจัย พัสณี จันทร์สวัสดิ์)2551:89ในการปฏิบัติงานของบุคลากรมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ศึกษาเรื่อง ความต้องการ (วิทยาเขตวังไกลกังวล พบว่า บุคลากรที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความต้องการในการปฏิบัติงานที่ไม่แตกต่าง สอดคล้องกับงานวิจัยของ โชติกา ไร่โส)2555:บทคัดย่อปฏิบัติงานของบุคลากร ที่ได้ศึกษาเรื่องแรงจูงใจในกา (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้เปรียบเทียบแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร พบว่า บุคลากรที่มีวุฒิการศึกษาต่างกัน มีแรงจูงใจในการปฏิบัติงานโดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความสำเร็จในการปฏิบัติงาน ด้านการยอมรับนับถือ และ ด้านความรับผิดชอบต่างกัน จากการวิเคราะห์เป็นรายด้าน พบว่าด้านนโยบายและการบริหาร มีปัจจัยค่าจูงที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นๆไม่แตกต่างกันซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัย พงศพัศ ทองคำ 2559): (57 – 53ศึกษาเรื่อง “แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนราชประชาสมาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดสมุทรปราการ ” พบว่า ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนราชประชาสมาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ครูที่มีวุฒิการศึกษาต่างกัน มีปัจจัยจูงใจและปัจจัยค่าจูง โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ยกเว้น ปัจจัยค่าจูง ด้านความสำเร็จในงาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05.

ที่ว่า ข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 3 การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2.335 ที่มีประสบการณ์ทำงาน ต่างกันมีแรงจูงใจในการปฏิบัติงานโดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านนโยบายและการบริหาร ด้านความเป็นอยู่ส่วนตัว และด้านเทคนิคผู้ให้เหตุผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ด้าน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้อาจเนื่องจากผู้ที่มีประสบการณ์มากย่อมมีความรู้และผ่านงานมามากเนื่องมาจากประสบการณ์ในการปฏิบัติงานนั้นสอนให้ครูรู้ว่า หากปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ เต็มความสามารถแล้ว ย่อมมีผลสำเร็จตามมาอย่างแน่นอน ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ผาสุก จิตนาวสาร (2549): 48-50 ศึกษาเรื่อง (“แรงจูงใจในการทำงานของข้าราชการครูโรงเรียนชลกันยานุกูล ” ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจของข้าราชการครูโรงเรียนชลกันยานุกูล พบว่า ข้าราชการครูมีอายุราชการที่ต่างกันจะมีแรงจูงใจในการทำงานโดยรวมแตกต่างกัน โดยข้าราชการที่อายุราชการ 30 - 21 , ปีขึ้นไป 30ปี และ 10 - 1 ปี จะมีแรงจูงใจในการทำงานสูงกว่าข้าราชการครูที่มีอายุราชการ 20-11 2551) ปี สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุชบา รัตนมงคล : 47ได้ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู (จำแนกตามประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน 1 พนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขตโรงเรียนกิ่งอำเภออินทพัฒนา สังกัดสำ 05. แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับทั้งนี้อาจเนื่องมาจากประสบการณ์ในการปฏิบัติงานนั้นสอนให้ครูรู้ว่า หากปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ เต็มความสามารถแล้ว ย่อมมีผลสำเร็จตามมาอย่างแน่นอน ทั้งนี้เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูที่มีประสบการณ์ทำงานตั้งแต่ค่าเฉลี่ยขึ้นไปเท่ากับ และต่ำกว่าค่าเฉลี่ย 3.75 3.56 เท่ากับพบว่าสูงกว่าอย่างเห็นได้ชัดนั้นเป็นการแสดงให้เห็นว่า ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานสูงย่อมรู้ถึงผลของความ สำเร็จในงานที่ได้รับมอบหมายและรางวัลที่จะได้รับ สอดคล้องกับงานวิจัย โกมล บัชรพรม (2553) : 63ได้ศึกษา (เรื่อง ครู โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สุราษฎร์ธานี เขต ที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน 3 ใจในการปฏิบัติงานโดยรวมไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านงานที่ทำในต่างกัน มีระดับแรงจ 05. ปัจจุบันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับเมื่อพิจารณาเป็นรายคู่พบว่า ครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ปี 21 ปี 10 - 1 ะสบการณ์ในการปฏิบัติงานขึ้นไปมีระดับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานมากกว่าครูที่มีปร สอดคล้องกับงานวิจัย พร ศิลป์ ศรีเรืองโร (2553): 53 - 56 (ศึกษาเรื่อง “ ปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 2” พบว่า ปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนประถมศึกษา ใน ภาพรวมระดับปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับปานกลาง ผลการเปรียบเทียบปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานของครู โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต พบว่า 2 ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน มีปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานในแต่ละด้านแตกต่างกัน ทั้งในด้านความรับผิดชอบ ด้านความก้าวหน้าและด้านลักษณะของงาน ส่วนด้านการได้รับการยอมรับนับถือและด้านความสำเร็จในการทำงาน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์มากกว่า ปี 10 ปี 10 ครูที่มีประสบการณ์ต่ำกว่ามีค่าเฉลี่ยของระดับปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานสูงกว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของ สอดคล้องกับงานวิจัย พงศพัศ ทองคำ (2559): (57 – 53ศึกษาเรื่อง “แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียน ราชประชาสมาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดสมุทรปราการ ” พบว่า ผลการเปรียบเทียบ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนราชประชาสมาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัด สมุทรปราการ พบว่า ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน มีปัจจัยจูงใจและปัจจัยค้ำจุน โดยรวมและ รายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05.โดยปัจจัยจูงใจและปัจจัยค้ำจุน ครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ปีขึ้นไป มี 10 ปี 10 แรงจูงใจสูงกว่าครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ต่ำกว่า

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 ครั้งนี้ข้อเสนอแนะที่วิเคราะห์ได้จากข้อค้นพบ สาระสำคัญที่ประมวลได้ เพื่อนำไปเป็นแนวปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน เพื่อประสิทธิภาพในการบริหารงานของผู้บริหาร และการปฏิบัติงานของข้าราชการครู และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการศึกษา ดังนี้

1. เมื่อพิจารณาภาพรวมด้านเงินเดือน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้าย แสดงว่าข้าราชการครูกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ยังขาดแรงจูงใจในด้านเงินเดือนมาก ดังนั้นผู้บริหารควรหันมาให้ความสนใจที่จะสร้างแรงจูงใจในด้านเงินเดือนให้มากขึ้น คือ การเลื่อนขั้นเงินเดือนให้ได้รับเงินเดือนตามขั้นใหม่ให้มีความรวดเร็ว การพิจารณาเลื่อนขั้นเป็นไปด้วยความบริสุทธิ์ ยุติธรรม

2. ด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้า มีคะแนนเฉลี่ยรองสุดท้ายและเมื่อดูรายด้านพบว่า การได้รับการพิจารณาความดีความชอบทำให้เกิดกำลังใจในการทำงาน ดังนั้นผู้บริหารควรพิจารณาความดีความชอบด้วยความบริสุทธิ์ ยุติธรรม

3. ด้านสภาพการทำงาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในลำดับ 7 รองจากด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้า พบว่าเรื่องอุปกรณ์เครื่องมือสื่อการเรียนการสอนเพียงพอต่อความต้องการมีคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับสุดท้ายในหัวข้อ ด้านสภาพการทำงาน ดังนั้น ผู้บริหารควรให้ความสนใจและหมั่นตรวจสอบความจำเป็นและความต้องการของสื่อการเรียนการสอนให้เพียงพอต่อการใช้งาน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าเปรียบเทียบเกี่ยวกับปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 และ กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายอื่นๆ ภายในสำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

2. ควรมีการศึกษาเรื่องปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครู ตามกรอบแนวคิดทฤษฎีอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการศึกษาครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์เกี่ยวกับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู

3. ควรศึกษาตัวแปรอิสระอื่น ๆ ที่มีผลต่อปัจจัยค้ำจุนที่สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู เช่น ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและสังคม เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

4. ควรมีการศึกษาค้นคว้าเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่าง ข้าราชการครู กับ บุคลากรทางการศึกษา เช่น ครูอัตราจ้าง พนักงานราชการ กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

เอกสารอ้างอิง

1. โกมล บัวพรหม. “แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3.” คุรุศาสตร์บัณฑิต,สาขาการบริหารการศึกษา,มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี,2553
2. คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ.2542 . กรุงเทพมหานคร: สำนักนายกรัฐมนตรี ,2542.
3. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ .ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่)2 .ศ.พ (2545.กรุงเทพมหานคร : สำนักนายกรัฐมนตรี,2545.

-
4. จินตนา อุทยานิก .“ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูในกลุ่มบางละมุง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ 3 การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต .3” งานนิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา , , มหาวิทยาลัยบูรพา .2559 ,
 5. ชมพูนุท ศรีพงษ์ . ศึกษากลยุทธ์การเพิ่มแรงจูงใจในการทำงาน วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.2 กรกฎาคม)- ธันวาคม 2550 (: 139 -143.
 - 6.โชติกา ระโส “ .แรงจูงใจในการทำงานของบุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.”ปริญญาานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิตบัณฑิตวิทยาลัย ,การอุดมศึกษา ,,มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,2555.
 7. ดวงกมล อุบลศรี. “แรงจูงใจในการทำงานของบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัดพะเยา.” วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง ,,2554.
 8. ถนอมรัฐ ชะลอเลิศ.แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ร้อย “ เอ็ด เขต 1.” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม , สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา , , 2549.
 9. ถวิล ธาราโรจน์,และศรัณย์ ศิริสุข. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: ทิพย์วิสุทธิ์,2547.
 10. ทศนัย ขวนขวย .“ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูโรงเรียนวัดจันทาราม อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี. ” งานนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต ,สาขาวิชาการจัดการภาครัฐและภาคเอกชน , มหาวิทยาลัย บูรพา .2557 ,
 11. บุษบา รัตนมงคล .“แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการ โรงเรียนกิ่งอำเภอเนินคมพัฒนาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาระยอง เขต 1.” สาขาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา,2551.
 12. ปกรณ์ พิมลสกุล .“ การศึกษาแรงจูงใจการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนเมืองพัทยา) 11มัธยมสาธิตพัทยา (สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเมืองพัทยา จังหวัดชลบุรี. งานนิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิตสาขาการบริหาร , การศึกษา.2559 ,มหาวิทยาลัยบูรพา ,
 13. ผาสุก จินตนาวาร. “แรงจูงใจในการทำงานของข้าราชการครูโรงเรียนชลกัลยานุกูล.”ปริญญาารัฐประศาสนศาสตร มหาบัณฑิตสาขาการบริหารทั่วไป ,,มหาวิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ,มหาวิทยาลัยบูรพา,2549.
 14. พงศพัศ ทองคำ .“ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนราชประชาสมาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดสมุทรปราการ. ” งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ,สาขาการบริหารการศึกษา , มหาวิทยาลัยบูรพา .2559 ,
 15. พรธนิภา พระพล .“ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูผู้สอนโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มโรงเรียนศรีราชา สังกัด 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต .” งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตวิชาการสาขาวิชา , บริหารการศึกษา.2558 ,มหาวิทยาลัยบูรพา ,
 16. พรศิลป์ ศรีเรืองไร .“ การศึกษาปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาปทุมธานี เขต 2. ” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการบริหาร, การศึกษา , มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ,2533.
 17. พัสณี จันทรสวัสดิ์ “ .ความต้องการในการปฏิบัติงานของบุคลากรมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล.(ธุรกิจศึกษา).ม.ปริญญาานิพนธ์ กศ ”บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
 18. มัลลิกา ดันสอน พิมพ์ครั้งที่) การจัดการยุคใหม่ .4 (. กรุงเทพมหานคร: ธรรมการพิมพ์ , 2547.

-
19. เย็นตะวัน แสงวิเศษ .“แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการ และ บุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงาน อาชีวศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี.” บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี,2554.
 20. เรืองวิษณุ แก้วพรหม. “ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการทำงานของข้าราชการครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา อุบลราชธานี เขต .3” บัณฑิตวิทยาลัย.2548 ,มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ,
 21. ลัดดา พันชนัง .“แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูในอำเภอเมืองจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. ” งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ,สาขาวิชาการบริหารการศึกษา . มหาวิทยาลัยบูรพา.2559 ,
 22. วรพจน์ สิงหราช .“ ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สมุทรปราการ เขต .1” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ,มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ,บัณฑิตศึกษา , .2548
 23. วิรัช สงวนวงษ์วาน.การจัดการและพฤติกรรมองค์กร. พิมพ์ครั้งที่ .3กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์,2548.
 24. วิเชียร วิทยาอุดมกรุงเทพมหานคร.การบริหารทรัพยากรมนุษย์: ธีรฟิล์มและไซเท็กซ์,2549.
 25. วิไลวรรณ ศรีสงคราม .“แรงจูงใจรากฐานในการพัฒนาศักยภาพของบุคคล ปทุมธานี :สถาบัน” เทคโนโลยีราชวมงคล , 2547 .
 26. ศึกษาธิการ.กระทรวง.เอกสารประกอบการพัฒนาหลักสูตรพัฒนาผู้นำการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับการกระจายอำนาจ สำหรับผู้บริหารการศึกษา และ ผู้บริหารสถานศึกษา. นครปฐม: คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา.
 27. ศิริพงษ์ บุญมีลาภ. “ ผู้บริหารสถานศึกษากับ การสร้างแรงจูงใจในการทำงาน สำคัญ จริง หรือ”. [ออนไลน์].[เข้าถึงได้ จาก : http://203.158.200.27/main/?name=news&file=readnews&id_=85, 20 เมษายน 2559.
 28. ศุภชัย ยาวะประภาส. การบริหารงานบุคคลภาครัฐไทยกระแสใหม่และสิ่งท้าทาย พิมพ์ครั้งที่)2(ก ร ง เ ท พ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ,2548.
----- แผนแม่บทการปฏิบัติการปฏิรูประบบราชการ .ศ.พ)2540-พ.ศ.2544). กรุงเทพฯคณะกรรมการปฏิรูป : ระบบราชการ.2548.
 29. สมคิด กลับดี .“แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของผู้บริหารสถานศึกษาชั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 2. ” หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา,มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์,2549.
 30. สุพัตรา วงศ์เมืองแก่น .“ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู อำเภอแม่สอด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2. ” งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ,การบริหารการศึกษาสาขาวิชา, มหาวิทยาลัยบูรพา.2558 ,
 31. อีสริยา รัฎถกิจวิจารณ์ ณ นคร .“ แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนมัธยมศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา เขต) 17จันทบุรี (ตราด - ” งานนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชา , การ จัดการภาครัฐและภาคเอกชน.2557 ,มหาวิทยาลัยบูรพา ,
 32. Bower, G.H.,and Hilgard, E.R. Theories of Learning. 5 th ed. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1981. อ้างถึงใน วรพจน์ สิงหราช .“ ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต .1” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ,บัณฑิตศึกษา , มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.2548 ,
 33. Herman, H.M.A questionaire Measure of Achievent Motivation. Journal of Applied Psychology, 1970

-
34. Herzberg, F. M., and Synderman, B. The Motivation at work. New York : John Wiley and Sons, 1959. อ้างถึง ใน วรพจน์ สิงหราช .“ ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต .1” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตศึกษา , มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.2548 ,
35. Hobden,K.L.Behavioural Versus Claimed Self – Handicapping : UnderlyingMotivation and Attributions Following Failure,1997.] Online [Abstracts from:<http://thalis-db.car.chola.ac/th/dau/detail.nsp>.] Accessed November 15 2016 .อ้างถึงใน วรพจน์ สิงหราช[“ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการ ครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 . บัณฑิตศึกษา ,วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 2548
36. Mcgreg, D. The Human Side Of Enterprise. New York: McGraw-Hill Book Company,1960
37. Moak, Rebecca Joy. “Job Satisfication of Adult Education Administrators in Virginia.” Dissertation Abstracts International, 1992
38. Segivanni, TJ. “Factors which Effect Stisfication and Dissatisfaction of Teacher.” Explanation in Educational Administration. St.louis: University of Queensland Press,1973. อ้างถึงใน ชยานันต์ คงทรัพย์ . “ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการทำงาน ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดปทุมธานี.” หลักสูตรครุศาสต รมหาบัณฑิต.2548 ,มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ,บัณฑิตวิทยาลัย ,สาขาบริหารการศึกษา ,

.....

**คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของ
โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง**

Characteristic of Hotel and Tourism Trainee from the demand of
Hotels in Lower Northern Area

อัครวารักษ์ ข่านาค

คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, angwarapat.kh@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะ 2) เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะ 3) เพื่อศึกษาแนวทาง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาจัดการการโรงแรมและการท่องเที่ยว ข้อมูลที่นำมาศึกษาได้มาจาก พนักงานของโรงแรม 4 แผนก ได้แก่ แผนกส่วนหน้า แผนกแม่บ้าน แผนกจัดเลี้ยง และแผนกอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมที่จัดตั้งตามกฎหมาย และเป็นโรงแรมที่ให้บริการห้องประชุม/สัมมนา หรือห้องจัดเลี้ยง ในเขตภาคเหนือตอนล่าง (รวม 9 จังหวัด ได้แก่กำแพงเพชร ตาก นครสวรรค์ พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ สุโขทัย อุตรดิตถ์ อุทัยธานี) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางสุ่มของ เครจซี่ และมอร์แกน ได้กลุ่มตัวอย่าง 40 โรงแรม จำนวน 385 ตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่างทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ โดยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน เช่นเดียวกัน

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามเพศ พบว่า 1) ระดับความต้องการ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน 2) การเปรียบเทียบโดยจำแนกตามอายุ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน 3) การเปรียบเทียบด้านความรู้ พบว่า มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สำหรับการเปรียบเทียบ 4) การเปรียบเทียบตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกด้าน 5) การเปรียบเทียบโดยจำแนกตามแผนกที่ปฏิบัติงาน พบว่า ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการไม่แตกต่างกัน ส่วนระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

คำสำคัญ : คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว, โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

Abstract

This research aimed to 1) Study Characteristic of trainees. 2) Comparison Characteristics of trainees. 3) Study guideline and suggestion for improving characteristic of Hotel process and used suggestion for Hotel and Tourism trainee in the Lower Northern area And 400 samples were staffs of 4 departments : front office , housekeeping , banquet and food and beverage of 40 hotels in the lower northern areas Kamphangphet Tak Nakhornsawan Pichit Phitsanulok Petchaboon Sukothai Uttradit Uthaitani) in 44 hotels. The quantity of samples was determined by using Krejcie and Morgan's sample size table. Data was collected by Using determine the sample Crazy and Morgan have 40 hotels samples in 400 personnel.

The results were as follows : Of desired characteristic of hotel and tourism trainees. All of 3 aspects : Personality knowledge and public relation. Were at the highest level and considering each aspect were at the highest level as well.

Hypotesis testing found that 1) level of demand classified by gender were not different in 3 aspects 2) as classified by age ,demand on personality and public relation were not different but were statistical significant different at 0.05 on knowledge 3) as classified by education, demand on personality, public relation and knowledge were statistical significant difference at 0.05 4) as classified by department , demand on knowledge and public relation were not different but personality were statistical significant difference at 0.05

Keywords : Characteristic of hotel and tourism trainees , Hotel in the lower northern Area

ความเป็นมา

ธุรกิจโรงแรมเป็นธุรกิจบริการ (Service Business) จัดเป็นสถานที่พักและให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ไม่มีวันหยุด ตลอดสัปดาห์ ตลอดเดือน ตลอดปี การให้บริการมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็นด้านห้องพัก อาหารและเครื่องดื่ม ด้านสนทนาการและผ่อนคลาย ธุรกิจโรงแรมจึงต้องพร้อมที่จะจัดบริการให้ลูกค้าเสมอ ทุกแผนก ในธุรกิจโรงแรมต้องมีความรับผิดชอบต่องานในแผนกของตนและยังต้องประสานความร่วมมือกับแผนกต่างๆ เพื่อให้ผลงานที่ออกมาสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าอย่างสูงสุด ดังนั้นจุดมุ่งหมายหรือวิธีการต่างๆ ในการจัดการทรัพยากรทุกด้านที่มีอยู่ในโรงแรมจึงถูกดึงมาใช้ให้สามารถบริการลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทรัพยากรมนุษย์ เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการแก่ลูกค้า ทั้งนี้ จากการสำรวจพบว่า โดยภาพรวม แรงงานไทยด้านท่องเที่ยว ใน 32 ตำแหน่งงาน ยังมีการขาดแคลนทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ แรงงานใหม่ที่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีสาขาโรงแรมและการท่องเที่ยวยังมีข้อจำกัดในการทำงานที่รู้แต่ทฤษฎี ซึ่งไม่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริง ซึ่งต้องอาศัยการเรียนรู้ ฝึกฝนและหาประสบการณ์ในการทำงานไปอีกสักระยะ(สุทธิชัย ปัญญโรจน์, 2555)

ดังนั้น การผลิตบัณฑิตนับเป็นหัวใจสำคัญที่สุดในพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษาเป็นตัวชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ทางวิชาการและวิชาชีพ มีคุณลักษณะเป็นไปตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ ซึ่งบัณฑิตในระดับอุดมศึกษาต้องเป็นผู้มีความรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งร่างกายและจิตใจ มีความสำนึกและความรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองและพลโลก มีคุณลักษณะตามอัตลักษณ์ของสถาบัน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2557)

การฝึกงานของนักศึกษา เป็นกิจกรรมหนึ่งที่บรรจุอยู่ในหลักสูตรการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตรการท่องเที่ยวและการโรงแรม หรือหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับงานโรงแรม เป็นการฝึกประสบการณ์ภาคสนามในสาขาวิชาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความรู้และประสบการณ์ให้แก่นักศึกษา โดยเป็นการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ หรือ การฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้แก่ ฝึกปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยว : บริษัทจัดนำเที่ยว บริษัทสายการบิน ศูนย์การประชุม สถานประกอบการอื่นๆ และฝึกในหน่วยงานราชการ เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และฝึกปฏิบัติงานด้านการโรงแรม : โรงแรมขนาดต่างๆ ทั้งในกรุงเทพมหานครและ ต่างจังหวัด รวมทั้งหน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง (รายละเอียดของหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต, 2558) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน ตามทัศนะผู้บริหารระดับกลางของสถานประกอบการด้านการโรงแรม ว่ามีความต้องการคุณลักษณะในด้านใดเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง
2. เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง
3. เพื่อศึกษาแนวทาง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

สมมติฐานในการวิจัย

1. คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ด้านบุคลิกภาพ ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ไม่แตกต่างกัน
2. คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ด้านความรู้ ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ไม่แตกต่างกัน
3. คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ด้านมนุษยสัมพันธ์ ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ไม่แตกต่างกัน

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการศึกษา ดังนี้

1. ด้านบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพคือสิ่งที่ทำให้แต่ละบุคคลมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว บุคลิกภาพจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม และความพยายามที่จะปรับปรุงบุคลิกภาพของแต่ละคน ผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดีย่อมได้เปรียบ เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน ผู้ที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวโดยมีบุคคลอื่นมองอยู่หรือรู้สึกกับสิ่งที่เราแสดงออกจึงต้องมีการระมัดระวัง และตกแต่งเสริมเติมให้บุคลิกภาพของเราเอียงน้อม และเป็นที่ประทับใจของคนรอบตัว

ดังนั้น การที่บุคคลจะได้รับการยอมรับนับถือ การสนับสนุนความไว้วางใจและความประทับใจจากผู้อื่น ควรแสดงบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสมให้ผู้อื่นเห็น ซึ่งประกอบไปด้วยรอยยิ้มที่อบอุ่น จิตวิทยาดี อารมณ์คงที่ คำพูดที่จริงใจ การยืน การเดิน การนั่ง การวางท่าทีให้ดูเป็นธรรมชาติ เพราะบุคลิกมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ที่พบเห็นเป็นอย่างยิ่ง (เอมอร ภูมิภักดิ์, 2559)

2. ด้านความรู้

ความรู้ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้าหรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะ ความเข้าใจหรือสารสนเทศ ที่ได้รับมาจากการประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับการได้ยิน ได้ฟัง การคิดหรือการปฏิบัติองค์วิชาในแต่ละสาขารวมทั้งสารสนเทศ ที่ผ่านกระบวนการคิดเปรียบเทียบ เชื่อมโยงกับความรู้อื่นจนเกิดเป็นความเข้าใจและนำไปใช้ประโยชน์ ในการสรุปและตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ โดยไม่จำกัดช่วงเวลา (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2552)

3. ด้านมนุษยสัมพันธ์

คำว่า "มนุษยสัมพันธ์" ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Human Relations เป็นคำประสมที่เกิดจากคำ 2 คำรวมกัน คือ มนุษย์ (Human) และสัมพันธ์ (Relations)

มนุษย์ (Human) หมายถึง ลักษณะของความเป็นมนุษย์ คือ ผู้มีจิตใจสูง

สัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ความผูกพัน เกี่ยวข้อง การติดต่อกัน ความเกี่ยวพันกัน เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันเป็น "มนุษยสัมพันธ์" จึงมีความหมายถึงการติดต่อสัมพันธ์กันระหว่างคนที่อยู่ร่วมกันและมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็น

.....
 ความหมายกลางๆ แต่ในเชิงวิชาการของศาสตร์สาขาต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์ ก็ได้มีการให้ความหมายของคำว่ามนุษย์สัมพันธ์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

ด้านจิตวิทยา คำว่ามนุษย์สัมพันธ์มีความหมายถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกต่อกันในสังคม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตนเอง

ด้านสังคมวิทยา มนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง การที่คนซึ่งอยู่ร่วมกันมีการโต้ตอบและมีการตอบสนองต่อกันและกัน ซึ่งอาจเป็นทั้งความสัมพันธ์ในทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้เช่น ความร่วมมือ การแข่งขัน การต่อต้าน การต่อสู้ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี โดยทั่วไปมนุษย์สัมพันธ์ มักจะใช้ในความหมายที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ และมักใช้ในความหมายถึงการมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน (ฐานิกา บุษมมงคล, 2558)

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ คือ จากแบบสอบถาม และจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เช่น แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เกี่ยวกับการบริหารและการจัดการธุรกิจโรงแรม ประชากร ได้แก่ พนักงานของโรงแรม 4 แผนก ได้แก่ แผนกส่วนหน้า แผนกแม่บ้าน แผนกจัดเลี้ยง และแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมที่จัดตั้งตามกฎหมาย และเป็นโรงแรมที่ให้บริการห้องประชุม/สัมมนา หรือห้องจัดเลี้ยง ในเขตภาคเหนือตอนล่าง (รวม 9 จังหวัด ได้แก่ กำแพงเพชร ตาก นครสวรรค์ พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ สุโขทัย อุตรดิตถ์ อุทัยธานี) จำนวน 44 โรงแรม (สำนักงานสถิติแห่งชาติ: 2556)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนของพนักงาน แผนกส่วนหน้า แผนกแม่บ้าน แผนกจัดเลี้ยง และแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางสุ่มของ เครจซี่ และมอร์แกน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (Krejcie and Morgan, 1970: 607-610 อ้างถึงใน สุทธนู ศรีไสย์, 2548: 132-133)] ได้กลุ่มตัวอย่าง 40 โรงแรม จำนวน 385 ตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้ทั้งสถิติเชิงพรรณนา หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง โดยใช้การทดสอบความแตกต่าง ได้แก่ t-test , F-test หากพบความแตกต่างรายคู่จะทดสอบด้วยวิธี LSD ซึ่งกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่สมบูรณ์ทั้งหมด จำนวน 385 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 69.10 มีอายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 46.50 ระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 64.90 และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ปฏิบัติงานแผนกส่วนหน้า จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10

2. ผลการศึกษาคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง พบดังนี้

คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว	\bar{x}	S.D.	แปลผลระดับความต้องการ
1. ด้านบุคลิกภาพ	4.56	0.216	มากที่สุด
2. ด้านความรู้	4.54	0.242	มากที่สุด
3. ด้านมนุษย์สัมพันธ์	4.57	0.231	มากที่สุด
รวม	4.56	0.183	มากที่สุด

ผลการศึกษาพบว่าคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง โดยภาพรวมทั้ง 3 ด้านมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน คือ ด้านมนุษยสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 4.56 ด้านบุคลิกภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.56 และด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54

3. ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

3.1 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามเพศ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน

3.2 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามอายุ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านความรู้ พบว่า คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.3 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกด้าน

4. แนวทาง และข้อเสนอแนะ ด้านมนุษยสัมพันธ์ มีผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น มากที่สุด คือ ควรมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ต่อเพื่อนร่วมงาน และโรงแรมที่ปฏิบัติงาน จำนวน 26 คน รองลงมา คือ ควรมีความเสียสละต่องาน มีสัมมาคารวะต่อผู้ที่มีอาวุโสสูงกว่า และรับฟังคำแนะนำของผู้อื่นด้วยความจริงใจ จำนวน 22 คน และควรปฏิบัติเสมอต้นเสมอปลาย สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น หรือผู้ร่วมงานได้เป็นอย่างดี จำนวน 16 คน ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ พบว่า โดยภาพรวมทั้ง 3 ด้านโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน เช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณัฐฤดี สันทิพย์ สมบูรณ์ และ ดารารรรณ ไสลมณี (2557) ได้ทำการ ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาระดับความคาดหวังและระดับความพึงพอใจต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต สาขาการโรงแรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ด้านการบริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมระดับ 4-5 ดาว ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) การศึกษาระดับความคาดหวัง พบว่า ในภาพรวม ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้เชิง ทฤษฎี ด้านความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ด้านการใช้ภาษา ด้านทัศนคติที่มีต่องานโรงแรม ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีความเหมาะสมในระดับมาก 2) การศึกษาระดับความพึงพอใจ พบว่า ในภาพรวม ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้เชิง ทฤษฎี ด้านความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ด้านการใช้ภาษา ด้านทัศนคติที่มีต่องานโรงแรม ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีความเหมาะสมในระดับมาก รวมทั้งมีความสอดคล้องกับ ณัฏพณญา ศิลาทอง (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคนครนอง ตามความต้องการของสถานประกอบการโรงแรมฝั่งอันดามัน ปีการศึกษา 2558 ผลการศึกษาพบว่า คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัย เทคนิคนครนอง ตามความต้องการของสถานประกอบการโรงแรมฝั่งอันดามัน ปีการศึกษา 2558 ทั้ง 4 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มากที่สุดด้านบุคลิกภาพ รองลงมาคือ ด้านเทคโนโลยี ด้านความสามารถ/ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร และด้านคุณธรรม จริยธรรม ตามลำดับ

.....

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ
โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามเพศ พบว่า ระดับความต้องการ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้
และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งตรงตามข้อสมมติฐานของการวิจัย

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ
โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามอายุ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่
แตกต่างกัน ส่วนด้านความรู้ พบว่า คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความ
ต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งไม่ตรงตามข้อ
สมมติฐานของการวิจัย โดยระดับความต้องการของผู้ที่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี กับ อายุระหว่าง 31-40 ปี มีระดับความต้องการ
ด้านความรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และผู้ที่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี มีระดับความต้องการด้านความรู้ สูงกว่า
ผู้ที่มีอายุระหว่าง 31-40 ปี

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ
โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และ
ด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกด้าน ซึ่งไม่ตรงตามข้อสมมติฐานของการ
วิจัย โดยผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีระดับความต้องการด้านบุคลิกภาพ สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี
และสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีระดับความต้องการด้าน
ความรู้ สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี และผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่า
ปริญญาตรี มีระดับความต้องการด้านมนุษยสัมพันธ์ สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่า
ปริญญาตรี

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ
โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามแผนกที่ปฏิบัติงาน พบว่า ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความ
ต้องการไม่แตกต่างกัน ส่วนระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
โดยแผนกส่วนหน้า มีระดับความต้องการด้านบุคลิกภาพ สูงกว่าแผนกจัดเลี้ยง และแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม รวมทั้ง
พบว่า ระดับความต้องการระหว่าง แผนกแม่บ้าน กับ แผนกจัดเลี้ยง โดยแผนกแม่บ้าน มีระดับความต้องการด้านบุคลิกภาพ
สูงกว่าแผนกจัดเลี้ยง

ข้อเสนอแนะ

สำหรับแนวทาง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการ
ท่องเที่ยวของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

- 1) ด้านบุคลิกภาพ ควรพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะเฉพาะให้สุภาพเรียบร้อย มีความอ่อนน้อมถ่อมตน ควรมีความ
ประณีต ความสุขุมรอบคอบ ในการปฏิบัติงาน และ ควรมีความคล่องตัว มีความรวดเร็วในเวลาทำงาน
- 2) ด้านความรู้ ควรมีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาในกลุ่มประชาคมอาเซียน ควรมีความรู้
ความเข้าใจเกี่ยวกับการให้ข้อมูลด้านโรงแรม และควรมีปฏิบัติตามระเบียบของโรงแรม
- 3) ด้านมนุษยสัมพันธ์ ควรมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ต่อเพื่อนร่วมงาน และโรงแรมที่ปฏิบัติงาน ควรมีความเสียสละ
ต่องาน มีสัมมาคารวะต่อผู้ที่มีอาวุโสสูงกว่า และรับฟังคำแนะนำของผู้อื่นด้วยความจริงใจ และควรปฏิบัติเสมอต้นเสมอปลาย
สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น หรือผู้ร่วมงานได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- ฐานิกา บุชมงคล. (2558). ความหมาย และความสำคัญของมนุษย์สัมพันธ์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา http://thethanika.blogspot.com/2010/09/blog-post_24.html. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2560.
- ณัชปฎิญา ศิลาทอง. (2558). คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคระนอง ตามความต้องการของสถานประกอบการโรงแรม ฟังอันตามัน ปีการศึกษา 2558. วิทยานิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด.
- ณัฐฤดี สันทิพย์สมบูรณ์ และ ดารารวรรณ ไสลมณี. (2557). การศึกษาระดับความคาดหวังและระดับความพึงพอใจต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต สาขาการโรงแรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ด้านการบริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมระดับ 4-5 ดาว ในเขตกรุงเทพมหานคร. โครงการวิจัยทุนสนับสนุนงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ งบประมาณเงินรายได้ ปี พ.ศ. 2557, มหา วิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ. (2558). รายละเอียดของหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2558). กรุงเทพมหานคร, คณะศิลปศาสตร์ สาขาวิชาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2552). ความรู้. สารานุกรมวิชาชีพรูเอิลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาส มหามงคลเฉลิมพระชนม พรรษา 80 พรรษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. หน้า 181 – 184.
- สุทธนู ศรีไสย์. (2548). สถิติประยุกต์สำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ มหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธิชัย ปัญญาโรจน์. (2554). “วิชาชีพการโรงแรมและการท่องเที่ยวกับอาเซียน”. วารสาร วิชาการ. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/markandtony/2012/09/25/entry-2> สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2560.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2558). คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาระดับ อุดมศึกษา พ.ศ. 2557. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เอม อร ภูมิภักดิ์., (2559). “ การพัฒนาบุคลิกภาพ ”. บท ความ วิชาการ. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://personalitydevelopment111.blogspot.com/> สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2560.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2556. การสำรวจการประกอบกิจการโรงแรมและเกสต์เฮาส์ พ.ศ.2555. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.

การพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ ชุด ส่วนผสมทางการตลาด สำหรับนักศึกษา

ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

The Development of the Educational Game, "The Marketing Mix", Conducted in Principle of Marketing class for Business Computer Students at Sriwattana Business Administration

Technological Education Center, Thonburi University

สุนิพันธ์ ศรีสุพจนานนท์¹, วราภรณ์ ตั้งคลัง²

¹อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยธนบุรี

วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ, suniphon@stech.ac.th

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด, ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยธนบุรี

วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ, Forgetmenot_ppp@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนวิชา หลักการตลาด โดยใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ "The Marketing Mix" ในวิชา หลักการตลาด สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ โดยกลุ่มตัวอย่างเลือกโดยวิธีเจาะจง ซึ่งได้มาจาก นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 จากจำนวนห้องเรียน 2 ห้อง เลือกมา 1 ห้อง จำนวน 30 คน โดยเลือกห้องที่เป็นนักศึกษาภาควันอาทิตย์ซึ่งสะดวกในการจัดเก็บข้อมูล โดยเครื่องมือในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย) สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ "The Marketing Mix" สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ, แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) จำนวน 20 ข้อและแบบทดสอบหลังเรียน(post-test) จำนวน 20 ข้อ รวมทั้งหมด 40 ข้อ, แบบประเมินคุณภาพสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ "The Marketing Mix" สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค และ แบบวัดความคิดเห็นต่อสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ "The Marketing Mix" สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ" (Questionnaire) โดยใช้ลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Likert Scale และใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนจากการเรียนด้วยสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ "The Marketing Mix" สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ พบว่า คะแนนหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ตามการวิเคราะห์ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานที่ตั้งไว้ อีกทั้งในส่วนของระดับความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ต่อการเรียนด้วยสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ "The Marketing Mix" ในวิชา หลักการตลาด นั้นมีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนของการเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม และความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเกมสนั้นได้คะแนนเฉลี่ยมากที่สุด (4.50) อยู่ในระดับดีในส่วนอื่นๆได้แก่ ความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา (4.33) เสียงประกอบมีความเหมาะสม (4.30) ความชัดเจนของเนื้อหาบทเรียน (4.26) คุณภาพของภาพประกอบในเกมส์ (4.26) การเลือกใช้สีพื้นหลังภายในบทเรียน (4.26) ความเหมาะสมของการใช้เวลาเรียน (4.23) ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ของบทเรียน (4.20) การควบคุมภายในเกมส์มีความเหมาะสม (4.13) เกมส์น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ (4.06) และความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาในบทเรียน (3.96) ซึ่งทั้งหมดอยู่ใน

.....
เกณฑ์ระดับดี ภาพรวมของเกมส์เพื่อการเรียนรู้จึงได้คะแนน 4.30 อยู่ในระดับดี ทำให้เมื่อรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมดแล้วได้คะแนน 4.25 ซึ่งอยู่ในระดับดี

Keywords : เกมส์เพื่อการเรียนรู้, ส่วนประสมทางการตลาด

Abstract

The research has two objectives. Firstly, it aims to compare the pre-test and post-test score of Principle of Marketing class by learning through the educational game, “The Marketing Mix”, conducted in business computer students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. Moreover, the paper searches for opinions from business computer students who studied the educational game, “The Marketing Mix”, at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. A population is first year students from faculty of business administration, business computer department, class of 2017. Thirty samples are chosen by specific method. Researchers chose thirty students from one class out of four classes. Students from Sunday class were elected because there are convenient to collecting data. Methods are used in this research including the educational game, “The Marketing Mix”, for business computer students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University, twenty points of pre-test and post-test, the quality evaluation form of the educational game, “The Marketing Mix”, for content and technical specialists and the feedback form of the educational game, “The Marketing Mix”, for business computer students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. Statistical data analysis tools including rating scale, liker scale, arithmetic mean and standard deviation are implemented.

When pre-test and post-test are compared by learning with the educational game, “The Marketing Mix”, for business computer students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. The result shows that post-test score is higher than pre-test score which significant at 0.5 and corresponds with the assumption. Furthermore, the level of business computer students’ opinion about learning through the educational game, “The Marketing Mix”, in hardware and system software technology class is that content lesson being sorted appropriately and the enjoyment of playing game have the highest average score (4.50). There are good levels. The average score of other factors is satisfactory level including the suitability of the content presentation (4.33), sound is appropriate (4.30), clarity of the lesson content (4.26), quality of illustrations in games (4.26), choice of the background color in the lesson (4.26), the appropriateness of time spent on study (4.23), completeness of the purpose of the lesson (4.20), in-game control is appropriate (4.13), interesting games stimulate motivation (4.06) and consistency of pictures with the content in the lesson (3.96). Finally, an overview of the learning games scored at 4.30.

Keywords : An Educational Game, The Marketing Mix

1. ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ได้ถูกนำมาพัฒนากระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งเป็นแหล่งความรู้หลากหลายที่ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองได้ตามอัธยาศัย ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้โอกาสทางการศึกษาเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ สื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น เกม สื่อบนอินเทอร์เน็ต สื่อวีดิทัศน์ รายการทีวี หรือสื่อมัลติมีเดียต่างๆ สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากตำราเรียน

ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการปรับเปลี่ยน พัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดการจดจำ และ สนุกสนานในการเรียนรู้ มากยิ่งขึ้นและยังช่วยให้มีสมาธิและฝึกความอดทนในการที่จะต้องพยายามแก้ปัญหาให้สำเร็จ โดยนำเกมจำลองสถานการณ์ เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในรูปแบบหนึ่งคือ เกมเล่นตามบทบาท หรือเกมอาร์พีจี (Role-playing game: RPG) คือเกมประเภทหนึ่งที่มีผู้เล่นรับบทบาทสมมติเป็นตัวละครหนึ่งในเกม โดยเล่นตามกฎกติกาของเกมผ่านการป้อนคำสั่งและเลือกเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจะแตกต่างกัน โดยตัวละครภายในเกม เล่นดำเนินไปจนถึงจบเกม ตัว ละครจะมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในการต่อสู้ภารกิจ หาชอง ไขความลับ ซึ่งเป็นอะไรที่ต้องทำซ้ำๆ โดยเล่น ตามกฎกติกาของเกมผ่านการป้อนคำสั่งและเลือก เงื่อนไขที่เกมกำหนดมา เพราะต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องจากบทสนทนาในเกมโดยที่ผู้เล่นสมมุติรับบทเป็น

ส่วนประสมทางการตลาดเป็นพื้นฐานของส่วนประสมการตลาด (Marketing Mix) คือ องค์ประกอบที่สำคัญในการดำเนินงานการตลาด เป็นปัจจัยที่กิจการสามารถควบคุมได้ กิจการธุรกิจจะต้องสร้างส่วนประสมการตลาดที่เหมาะสมในการวางกลยุทธ์ทางการตลาด (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2541) ส่วนประสมการตลาด ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ (Product) การจัดจำหน่าย (Place) การกำหนดราคา (Price) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) เราสามารถเรียกส่วนประสมทางการตลาดได้อีกอย่างหนึ่งว่า 4Ps ส่วนประกอบทั้ง 4 ตัวนี้ ทุกตัวมีความเกี่ยวพันกัน P แต่ละตัวมีความสำคัญเท่าเทียมกัน ซึ่งทฤษฎี ส่วนประสมทางการตลาด (4P's) นั้นจะเป็นความรู้พื้นฐานให้กับนักการตลาดที่สามารถจะนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันต่อไป ซึ่งในการเรียนการสอนวิชานี้โดยส่วนมากจะใช้สถานการณ์จำลองในการเรียนเพื่อให้เห็นภาพชัดเจนและง่ายต่อการเรียนรู้

ดังนั้นการนำเกมจำลองสถานการณ์ (RPG) มาพัฒนาการจดจำในเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาด (4P's) ซึ่งเป็นทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของวิชาหลักการตลาด ซึ่งเป็นวิชาที่ทุกสาขาวิชา ในคณะบริหารธุรกิจ ต้องศึกษาและนำไปต่อยอดในวิชาต่อไป ทำให้อาจารย์ผู้สอนเล็งเห็นว่า การที่ทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จูงใจผู้เรียนให้รู้สึกรักอยากเรียนรู้ ไม่น่าเบื่อ และยังช่วยให้ผู้เรียนใช้ชีวิตจริงในการตัดสินใจในการเรียนรู้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม ทั้งในการเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง ส่วนประสมการตลาด

2.2 เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม การศึกษา เรื่องส่วนประสมทางการตลาด

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากรเป้าหมาย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาคณะบริหาร สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ชั้นปีที่ 1 ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

3.2 พื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 สมมติฐานในการวิจัย

4.1.1 นักศึกษาที่เรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ เรื่องส่วนประสมการตลาด โดยใช้เกมในรูปแบบ RPG เพื่อใช้ในรายวิชาหลักการตลาดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4.1.2 เกมจำลองสถานการณ์ช่วยสอน เรื่องส่วนประสมการตลาด โดยใช้เกมในรูปแบบ RPG เพื่อใช้ในรายวิชาหลักการตลาด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี



ภาพที่ 1 สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ



ภาพที่ 2 สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

4.2 ขอบเขตการวิจัย

ประชากรเป้าหมาย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาคณะบริหาร สาขาการตลาด ชั้นปีที่ 1 ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย พื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

4.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกันที่ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและอธิบายวิธีการใช้งานสื่อเกมส์การเรียนรู้ “The Marketing Mix”

4.3.2 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน(pre-test)

4.3.3 ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนด้วยวิธีการใช้สื่อเกมส์การเรียนรู้โดยใช้เวลา 2 คาบ (1 คาบ : 3 ชั่วโมง)

4.3.4 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน(post-test) มาตรวจให้คะแนนการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูลทำโดยใช้วิธีการแจกแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมส์การเรียนรู้ “The Marketing Mix”

4.3.6 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป



ภาพที่ 3 การเรียนการสอนด้วยสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิฒนาบริหารธุรกิจ

5. ผลการวิจัย

จากผลวิจัยการพัฒนาเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix ” ในวิชาหลักการตลาด สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิฒนาบริหารธุรกิจสามารถนำผลวิจัยมาอภิปรายได้ดังนี้

1) . เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนวิชา หลักการตลาด โดยใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” ในวิชาหลักการตลาด สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิฒนาบริหารธุรกิจ” เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนแล้วได้ผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนโดยใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix ” ในวิชาหลักการตลาด สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิฒนาบริหารธุรกิจ

(n=30)

คะแนน	คะแนนรวม	(\bar{X})	SD	t
ก่อนเรียน	324	10.8		2.15
				16.25*
หลังเรียน	500	16.66		1.56

* $t_{29} = 1.699$ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 1 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” ในวิชาหลักการตลาด โดยการคำนวณและเปิดตาราง t-test พบว่าการวิเคราะห์ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิติพันธ์ จินต์เกิดแซม (2545) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง สสารและความร้อน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้เน้นเป็นบทเรียนที่ประกอบไปด้วย ภาพลายเส้น และเสียงดนตรี ซึ่งผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” ในวิชา หลักการตลาด สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ แสดงให้เห็นว่าในภาพรวม นักเรียนจำนวน 30 คน ที่เรียนโดยใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” มีรายละเอียดจำแนกได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ต่อการเรียนด้วยสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” ในวิชาหลักการตลาด

(n=30)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ความชัดเจนของเนื้อหาบทเรียน	4.26	0.45	ดี
2. เกมส์น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ	4.06	0.78	ดี
3. ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ของบทเรียน	4.20	0.61	ดี
4. ความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา	4.33	0.66	ดี
5. บทเรียนเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม	4.50	0.73	ดี
6. คุณภาพของภาพประกอบในเกมส์	4.26	0.69	ดี
7. ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาในบทเรียน	3.96	0.71	ดี
8. การเลือกใช้สีพื้นหลังภายในบทเรียน	4.26	0.78	ดี
9. เสียงประกอบมีความเหมาะสม	4.30	0.59	ดี
10. การควบคุมภายในเกมส์มีความเหมาะสม	4.13	0.81	ดี
11. ความเหมาะสมของการใช้เวลาเรียน	4.23	0.81	ดี
12. ความสนุกที่ท่านได้รับจากการเล่นเกม	4.50	0.62	ดี
13. ภาพรวมของเกมส์เพื่อการเรียนรู้นี้	4.30	0.65	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	4.25		ดี

ซึ่งจากตารางที่ 2 ได้แสดงว่าแสดงให้เห็นว่าในภาพรวม นักศึกษาจำนวน 30 คน ที่เรียนด้วยสื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ “The Marketing Mix” ในวิชา หลักการตลาด สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยี ศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ มีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนของการเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม และความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเกมได้คะแนนเฉลี่ยมากที่สุด (4.50) อยู่ในระดับดี ในส่วนอื่นๆ ได้แก่ ความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา (4.33) เสียงประกอบมีความเหมาะสม (4.30) ความชัดเจนของเนื้อหาบทเรียน (4.26) คุณภาพของภาพประกอบในเกมส์ (4.26) การเลือกใช้สีพื้นหลังภายในบทเรียน (4.26) ความเหมาะสมของการใช้เวลาเรียน (4.23) ความสมบูรณ์ของ

วัตถุประสงค์ของบทเรียน (4.20) การควบคุมภายในเกมส์มีความเหมาะสม (4.13) เกมส์น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ (4.06) และความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาในบทเรียน (3.96) ซึ่งทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ระดับดี ภาพรวมของเกมส์เพื่อการเรียนรู้จึงได้คะแนน 4.30 อยู่ในระดับดี ทำให้เมื่อรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมดแล้วได้คะแนน 4.25 ซึ่งอยู่ในระดับดี

นอกจากนี้ในส่วนของการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมมีส่วนที่น่าสนใจดังนี้

1. ในการแบ่งเนื้อเรื่องในแต่ละตอน อาจจะรวมเนื้อหาในบางตอนเข้าอยู่ด้วยกันได้เพื่อลดระยะเวลาในการเล่นลงไป
2. ฉากบางแห่งภายในเกมส์บางครั้งใช้เวลาในการเล่นนานเกินไปทำให้ต้องใช้เวลาในการเล่นนานขึ้น เช่น ฉากเขาวงกต เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นอื่นๆที่นักศึกษาเสนอมา เช่น ต้องการให้ปรับเกมส์เพื่อการเรียนรู้ให้เหมาะกับแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์มือถือเพื่อสะดวกในการเล่นได้ทุกสถานที่ และอยากให้นำวิธีการนี้ไปปรับใช้กับเนื้อหาวิชาอื่นๆด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิชาพร สุรินทร์วงศ์ (2551) การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการถ่ายภาพด้วยกล้องจุลทรรศน์ สำหรับนักศึกษาสาขาเวชนิทัศน์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ที่นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่เห็นความคิดเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้น น่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

6. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไปในอนาคต

6.1 ในส่วนของผู้เชี่ยวชาญควรเพิ่มผู้เชี่ยวชาญในด้าน Creative เพื่อปรับปรุงในส่วนของความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาให้เกมส์มีคุณภาพมากขึ้น

6.2 ควรจะทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนอยู่ภายในเกมส์เพื่อการเรียนรู้

6.3 ควรมีการนำเกมส์เพื่อการเรียนรู้มาปรับใช้ในรูปแบบแอปพลิเคชันในแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์มือถือเพื่อความสะดวกในการใช้งาน

7. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาจากคณะผู้บริหาร คณาจารย์ นักศึกษา ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ จนการทำวิจัยในครั้งนี้สำเร็จ และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยธนบุรีที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้คำปรึกษาและเสียสละเวลาในการตรวจสอบ แนะนำแนวทางในการปรับปรุงเครื่องมือในทุกขั้นตอน

สิ่งสำคัญยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้การสนับสนุนทุกๆด้าน และเป็นกำลังใจ ห่วงใยดูแลกันโดยตลอด รวมไปถึงเพื่อนๆ และคนรอบข้างอีกมากที่เป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยสามารถผ่านอุปสรรค และสำเร็จการศึกษาได้ คุณค่าและคุณประโยชน์อันเกิดจากการศึกษาวิจัยเล่มนี้ ขอมอบให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่านและบุคคลที่ผู้วิจัยรักและเคารพทุกท่าน

บรรณานุกรม

จิรฉิมพา เรื่องกล. (2558). ส่วนประสมทางการตลาดและคุณภาพในการให้บริการที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจของลูกค้า วี พิเดนส์ โซไซตี้ กรุงเทพมหานคร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยวมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

พริยพงศ์ เตชะศิริยีนง, 2552. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา).กรุงเทพฯ ฯ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ไพศาล สุวรรณเศรษฐและคณะ (2547). เทคโนโลยีทางการศึกษา Education Technology. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

วิฑิตา บุญฤทธิ์. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (IQ. 50-70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีการสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการกับ
วิธีการสอนแบบใช้เกมประกอบ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2541). การวิจัยธุรกิจ.กรุงเทพมหานคร: เพชรจรัสแสงแห่งโลกธุรกิจ.

สำเร็จ งามขำ. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. สารนิพนธ์ กศ.ม.(การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อัญชลี บุญถนอม. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์และความคงทนใน
การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับโดยวิธีการสอนแบบค้นพบโดยใช้เกมกับสอนตามคู่มือครู.
สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
วังอักษร.

รศ.ศิริวรรณ เสรีรัตน์.(2547).ศัพท์การบริหารธุรกิจ.กรุงเทพฯ: ธรรมสาร.

.....

**ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่
ที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ**

**The Effects of Games and Simulation for Development of Learning Outcome on Adding and
Subtracting Problems for Prathomsuksa III Student in Sahakornnikomklue School**

อุไรรัตน์ แยมชุตี¹, ณัฐยา วงษาชัย²

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Urairat-y@hotmail.com

²โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ, Nattayaya_ja@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย ดำเนินการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 8 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ (1) เกมและสถานการณ์จำลอง เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ dependent

ผลการการศึกษาพบว่า (1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.25 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.54 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ : เกมและสถานการณ์จำลอง/โจทย์ปัญหาการบวก การลบ/ประถมศึกษา

Abstract

The objectives of this study were (1) to compare learning outcome on adding and subtracting problems for Prathomsuksa III students in Sahakornnikomklue school before and after being taught by Amazing Games and Simulation on adding and subtracting problems; and (2) to study for Prathomsuksa III Student's satisfaction towards the effects by Amazing games and simulation on adding and subtracting problems. The sample consisted of 20 Prathomsuksa III students in Sahakornnikomklue School, obtained by simple random sampling. Instruments used to collect data were lesson plans, learning outcomes test on adding and subtracting problems for Prathomsuksa III and the questionnaire used for asking the student's satisfaction. The statistical analysis were accomplished by percentage (%), mean (\bar{X}), standard deviation (S.D.) and t-test dependent.

Research findings were as follows: (1) learning outcome on adding and subtracting problems for Prathomsuksa III student in Sahakornnikomklue school after being taught by Amazing games and

simulation on adding and subtracting problems is 88.25 %, which is significantly higher than that before the study at the .05 level. (2) The Prathomsuksa III Student's satisfaction towards the effects by Amazing Games and Simulation on adding and subtracting problems were at high level of satisfaction

Keywords : Games and Simulation/ Adding and Subtracting Problems/ Prathomsuksa

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สถานศึกษาต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถและมีทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้ อีกทั้ง ครูต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียนเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชั้น ควรใช้รูปแบบวิธีการที่หลากหลายเน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนร่วมกัน และการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้ โดยครูสามารถจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง [1] สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ทำวิจัยการศึกษาเรื่อง “แนวโน้มการจัดการศึกษาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ระดับนานาชาติ พ.ศ.2554 หรือ TIMSS 2011” จัดโดย The International Association for the Evaluation of Educational Achievement หรือ IEA โดยประเทศไทยได้เข้าร่วมประเมิน 2 ระดับชั้น ได้แก่ ชั้น ป.4 และ ม.2 มีประเทศเข้าร่วมทั้งหมด 52 ประเทศ ขณะที่ประเทศไทยเข้าร่วมประเมินเป็นครั้งแรกพบว่าไทยมีคะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์ 458 อยู่ในอันดับที่ 34 เมื่อพิจารณาในภาพรวม ไทยถูกจัดกลุ่มให้อยู่ในระดับแย่มาก (poor) ในวิชาคณิตศาสตร์ เมื่อจำแนกตามรายสังกัดพบว่า โรงเรียนสังกัดเทศบาล/ท้องถิ่น คะแนนเฉลี่ยคณิตศาสตร์ 476 คะแนน และโรงเรียนสังกัด สพฐ. คะแนนเฉลี่ยคณิตศาสตร์ 446 คะแนน ซึ่งโรงเรียนในสังกัด อปท. และ สพฐ. ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยนานาชาติ [2] จากผลการวิจัยดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่าเด็กไทยในระดับประถมศึกษาจากโรงเรียนในสังกัด อปท. และ สพฐ. มีผลการเรียนคณิตศาสตร์ตกต่ำเป็นอย่างยิ่งและต่ำกว่าค่าเฉลี่ยนานาชาติ และจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ จังหวัดสมุทรสาคร ปรากฏว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ต่ำกว่าเรื่องอื่นๆ จึงควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

ในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์นอกจากจะมุ่งพัฒนาให้เกิดความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์แล้วครูผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษาในหลายโรงเรียนจึงมีมุมคณิตศาสตร์ ห้องคณิตศาสตร์ หรือจัดนิทรรศการทางคณิตศาสตร์ มีสื่อการเรียนรู้ และการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนก็เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกมบางเรื่องชวนให้ผู้เรียนคิดติดตามและอยากทราบผลว่าเป็นอย่างไร ครูอาจจะเลือกเกมที่สนับสนุนบทเรียน ใช้เกมเพื่อลบล้างแล้วแต่กรณี เช่นเดียวกับสุชาติ รัตนกุล และคนอื่นๆ [3] เสนอไว้ว่าการเลือกเกมต้องเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่จะสอน เกมทางคณิตศาสตร์จึงมีลักษณะที่เป็นการเล่นเพื่อฝึกการคิดและการฝึกแก้ปัญหา ถัดได้เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิด การเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น มีความเหมาะสมกับระดับประถมศึกษามากกว่าในระดับอื่นทั้งนี้เพราะการเรียนวิชาการที่เป็นนามธรรม ไม่มีแรงจูงใจให้เด็กอยากเรียนอย่างเพียงพอ จึงต้องอาศัยความเพลิดเพลินที่จะนำไปสู่ ความเข้าใจในทัศนทางคณิตศาสตร์ต่อไป

จากสภาพปัญหาที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยตระหนักในปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ตกต่ำและความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ โดยเฉพาะความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาของนักเรียนในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นวัยที่มีความชอบและความสนใจต่อสิ่งเร้ารอบตัวโดยเฉพาะการเล่นเกม

.....
 คณิตศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบให้สูงขึ้น อันจะเป็นพื้นฐานในการเรียนในระดับชั้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ

สมมติฐานการวิจัย

1. การเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ ทำให้คะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบหลังเรียนสูงกว่า ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มทั้งหมด และสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. การเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 35 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากรายชื่อนักเรียนซึ่งในชั้นเรียนมีนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลางถึงต่ำ
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ
3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองสอนครั้งนี้เป็นเนื้อหารายวิชาคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 1 จำนวนและดำเนินการ มาตราฐาน ค1.2 เข้าใจถึงผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการของจำนวนและความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินการต่างๆ และใช้การดำเนินการแก้ปัญหา ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 ชั่วโมง ดังนี้

 - เรื่องที่ 1: การบวกจำนวนสามจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 100,000 (2 ชั่วโมง)
 - เรื่องที่ 2: โจทย์ปัญหาการบวก (2 ชั่วโมง)
 - เรื่องที่ 3: การลบที่มีตัวตั้งไม่เกิน 100,000 (2 ชั่วโมง)
 - เรื่องที่ 4: โจทย์ปัญหาการลบสองจำนวนมีตัวตั้งไม่เกิน 100,000 (2 ชั่วโมง)
4. เวลา

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เวลาในการดำเนินการสอน สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 1 ชั่วโมง จำนวน 2 สัปดาห์ รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 5 ถึง 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ชุด
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 แผน
3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ฉบับ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ จำนวน 1 ฉบับ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

- 4.1 เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ
 - 4.1.1 ศึกษาเนื้อหาหลักสูตรจากบทเรียนที่ใช้ในการสอนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือและรวบรวมข้อมูลจากเนื้อหาหนังสือตามหลักสูตรของนักเรียนโรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ
 - 4.1.2 วางเค้าโครงเรื่องและจัดลำดับเนื้อหาในเกม
 - 4.1.3 เขียนผังงานการสร้างเกมและนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านและปรับปรุงแก้ไข
 - 4.1.4 ผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ E1/E2 เท่ากับ 82.66/84.50
- 4.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง
 - 4.2.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาคณิตศาสตร์ คู่มือการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3
 - 4.2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาเกี่ยวกับการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ เพื่อนำมาสอนคณิตศาสตร์ตลอดจนการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ
 - 4.2.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ
 - 4.2.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ประกอบการสอน ตามเนื้อหา ประกอบด้วย 4 เกม ได้แก่ (1) เกมกระดานล่าขุมทรัพย์ (2) เกมปริศนารูปภาพ (3) หอคอยถล่ม (4) เกมลูกอมของฉันทน์ และสถานการณ์จำลอง 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์ออมเงินกันเถอะ (2) สถานการณ์จำลองฟ้าจำลองหนูน้อย (3) สถานการณ์จำลองฉลาดเลือก ฉลาดซื้อ (4) สถานการณ์จำลองร้านเครื่องใช้ไฟฟ้า
 - 4.2.5 นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์ 3 คน จากมหาวิทยาลัยธนบุรี ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข
- 4.3 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 4.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและสร้างเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ โดยแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อและสลับตัวเลือก
 - 4.3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

4.3.3 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4.3.4 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

4.3.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

4.3.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) เป็นรายข้อด้วยวิธีของ Brennan คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ได้ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.32-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.24-0.67 ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ 20 ข้อ

4.3.7 นำข้อสอบที่เลือกมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคำนวณจากสูตร (Kuder Richardson - 20) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ

4.4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

4.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ ตามเกณฑ์การของลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ หรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมและสถานการณ์จำลองที่เล่น โดยเป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มากปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

4.4.3 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลคณิตศาสตร์พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ตลอดจนการใช้ภาษาในแต่ละข้อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าความสอดคล้อง 1.00

4.4.4 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือ ซึ่งได้รับการจัดการเรียนการสอน เรื่องโจทย์ปัญหาการบวก การลบ มาแล้วเพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98

การวิเคราะห์ข้อมูล

8.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการทดสอบการเรียนรู้เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ

8.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสหกรณ์นิคมเกลือมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 36.75 และ 88.25 คะแนน ตามลำดับ ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ คิดเป็น

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. หนูสนใจที่จะเรียนการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบมากขึ้น	4.70	0.47	มากที่สุด
2. หนูเข้าใจและจำแนกโจทย์ปัญหาการบวก การลบได้มากขึ้น	3.90	0.71	มาก
3. หนูมีสมาธิในการเรียนการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบได้ มากขึ้น	4.45	0.75	มาก
4. หนูสนุกกับการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ	4.70	0.47	มากที่สุด
5. หนูอยากเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบนี้อีก	4.75	0.44	มากที่สุด
รวม	4.54	0.57	มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 4.54 อยู่ในระดับมีความคิดเห็นมากที่สุด นั่นคือนักเรียนมีความสนใจ มีสมาธิในการเรียน มีความเข้าใจ เกิดความรู้สึกสนุกสนานและอยากเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบนี้อีกอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน ($\bar{x} = 17.65$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 7.35$) และนักเรียนมีผลการทดสอบหลังการทดลองใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบสูงกว่าก่อนการทดลองใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี [4] ที่กล่าวว่า เกมหรือการละเล่นจะช่วยให้มนุษย์เกิดความรู้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ และการละเล่นจะช่วยพัฒนาความเป็นมนุษย์ให้สมบูรณ์ขึ้น เพราะส่วนหนึ่งของชีวิตขึ้นอยู่กับการเล่นด้วย และสอดคล้องกับงานผลการวิจัยของเตื่อนใจ ครองญาติ [5] ที่พบว่า การใช้เกมช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์ โดยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมตะลุยกแดนคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมตะลุยกแดนคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การทดลอง	n	\bar{x}	S.D.	t	p
ก่อนการใช้เกมและสถานการณ์จำลอง	20	7.35	1.73	19.053	.000
หลังการใช้เกมและสถานการณ์จำลอง	20	17.65	1.23	64.392	.000

2. จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบหลังการทดลอง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.54 อยู่ในระดับมีความคิดเห็นมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานผลการวิจัยของเตื่อนใจ ครองญาติ [5] ที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมตะลุยกแดนคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของฐิตา วัฒนาคมนกุล [6] ที่พบว่า การสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนนับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรให้นักเรียนได้มีโอกาสเล่นเกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบในเวลาว่างเพื่อทบทวนบทเรียน

1.2 ควรมีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก

การลบด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์การบวก การลบ

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช**

2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, หน้า 1.

[2] สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2554, **แนวโน้มการจัดการศึกษาคณิตศาสตร์**

และวิทยาศาสตร์ระดับนานาชาติ พ.ศ.2554 หรือ TIMSS 2011 [Online], Available :

<http://www.ipst.ac.th/web/index.php>. [27 มกราคม 2561].

[3] สุชาติ รัตนกุลและคนอื่นๆ. (2544). **เอกสารการสอนชุดวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยที่ 1 – 7**. นนทบุรี :

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, หน้า 336.

[4] ทิศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**.

พิมพ์ครั้งที่ 10.กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 370-373.

[5] เตือนใจ ครองญาติ, 2556, **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบของนักเรียนชั้น**

ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์ โดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต

(จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว):มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, บทความย่อ.

[6] ฐิตา วัฒนาคมสกุล, 2555, **การสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง**

จำนวนนับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต(หลักสูตรและการสอน)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา:หน้า 57-59.

การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
 หลักการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษา

The Development of Game and Simulation of Thai Food throughout the
 World for Promoting the Learning of Agricultural the Production for
 Students of Mathayomsuksa 1, Bauditsuksa school

นภวรรณ แยมชุตี¹, นลินี ศรีสุทธิ², กานต์นรี คงจันทร์³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Nophawan-nui@hotmail.com

²โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษา, Noopa17@gmail.com

³โรงเรียนเทพมิตรศึกษา, NareekanPitt@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75(2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก (3) หาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษา จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่า Dependent sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 79.25/77.85 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกมีคะแนนผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.67 สูงกว่าเกณฑ์ 0.50

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/การแปรรูป/ อาหารไทย

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to study the efficiency of the game and simulation “Delicious Thai Food All Over the World” of Mathayomsuksa 1 students (75/75), (2) to compare the achievement of Mathayomsuksa1 students before and after learning with game and simulation “Delicious Thai Food All Over the World”, and (3) to find out the index of effectiveness of game and simulation “Delicious Thai Food All Over the World”. The sample consisted of 30 students selected by simple random sampling in Mathayomsuksa 1, Bunditsuksa School. The instruments used for collecting data were: pre and posttest. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation and dependent sample t-test.

The results were as follows: (1) the average of games and simulation about the delicious Thai food all over the world was 79.25 / 77.85. The efficiency of the test was the highest level, (2) the students' result after using games and simulation about the delicious Thai food all over the world was significantly higher than before at .05 level, and (3) the students had a high level of satisfaction toward learning through game and simulation about the development of game and simulation of Thai food throughout the world for promoting the learning of agricultural the production for students of Mathayomsuksa 1 had the index of effectiveness 0.67 higher than the threshold of 0.50

Keyword: Game and Simulations/ Transformation/ Thai food

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อาหารไทยเป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการกินของมนุษย์ มีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละภูมิภาคของสังคมขึ้นอยู่กับบริบททางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์กล่าวได้ว่าอาหารกำเนิดจากวัฒนธรรมการกินของแต่ละชาติพันธุ์ อาหารไทยนับเป็นมรดกสำคัญทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติ เนื่องจากประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ของชาติอย่างยาวนาน ตั้งอยู่บนภูมิภาคที่มีความหลากหลายทางทรัพยากรที่สำคัญของโลกทำให้อาหารไทยมีความหลากหลาย มีเอกลักษณ์ และรสชาติเฉพาะตัวเป็นที่รู้จักของคนส่วนใหญ่ทั่วโลกและยกย่องว่าอาหารไทยมีความอร่อยไม่แพ้ชาติใดในโลก ทำให้อาหารไทยได้รับการโหวตอย่างต่อเนื่องให้เป็นอาหารยอดนิยมติดอันดับ 1 ใน 5 ของโลก ส่งผลให้อาหารไทยได้รับความสนใจอย่างมาก [1] การสร้างโอกาสทางธุรกิจตามนโยบายครัวไทยสู่ครัวโลกนั้น มีความหลากหลายทั้งทางธุรกิจและวิธีการที่จะนำไปสู่การเปิดร้านอาหารในต่างประเทศ โดยอัตราการเติบโตทางธุรกิจนี้ค่อนข้างขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ [2]

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงสามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพรักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงมีความสุข [3] พบว่าประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีที่ต้องมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ได้มีการพัฒนายังเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นแบบเดิม วิธีการสอนไม่เน้นกระบวนการให้ผู้เรียนได้พัฒนาในด้านการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ การแสดงความคิดเห็นและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนขาดคุณลักษณะเป็นคนช่างสงสัยใฝ่หาคำตอบด้านครูผู้สอนขาดเทคนิคและวิธีการสอนในรูปแบบใหม่ๆทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าประสงค์ของโรงเรียนที่ตั้งไว้ [4] และจากประสบการณ์ในการสอนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีของผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนไม่มีการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองขาดความกระตือรือร้น ไม่มีการโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน ทำให้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของผู้สอน ต้องมีครูผู้สอนคอยกระตุ้นในการเรียนตลอดเวลาผู้สอนต้องคอยหาเทคนิคในการจัดการเรียนการสอนที่แปลกใหม่ให้ทันสมัยปรับเปลี่ยนให้เกิดการพัฒนาทางด้านทักษะกระบวนการทำงาน รู้จักแก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์และเป็นการสร้างพื้นฐานการประกอบอาชีพต่อผู้เรียนต่อไป

ดังนั้นการนำเอาวิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว เนื่องจากเกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้[5] และสถานการณ์จำลองเป็นการเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะกระบวนการแก้ปัญหาการสื่อสารการคิดซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงมากสนุกสนานเรียนรู้ด้วยความหมายสามารถเพิ่มประสิทธิภาพความทรงจำได้ดีถ่ายทอดสถานการณ์จริงได้อย่างดีเรียนรู้แบบแก้ปัญหาและประเมินผลได้อย่างแม่นยำ[6] จากความเป็นมาและ

.....

ความสำคัญของปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้นำเอาการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักการแปรรูป ผลผลิตทางการเกษตร สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษา

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยเกมและ สถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก
3. เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทบทวนวรรณกรรม

1. ความหมายของเกมและสถานการณ์จำลอง

ทิตานา แคมมณี [7] กล่าวว่า เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกม ของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ส่วนสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาทข้อมูลและกติกาการเล่นที่สะท้อนความ เป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานการณ์นั้นโดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการ ตัดสินใจและปัญหาต่างๆซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

2. ขั้นตอนในการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

ทิตานา แคมมณี [7] ได้แนะนำว่า ขั้นตอนของวิธีการสอนโดยใช้เกมมี 1)การนำเสนอเกม ซึ่งแจ้งการเล่นและ กติกาการเล่น 2) การเล่นตามกติกา 3) การอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นและวิธีการเล่นหรือพฤติกรรมการเล่น

ส่วนขั้นตอนของวิธีการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองมี 1)การเตรียมการ 2)การนำเสนอสถานการณ์จำลอง 3)การเลือกบทบาท 4)การเล่นในสถานการณ์จำลอง และ 5)การอภิปราย

ขอบเขตของการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษาประจำปีการศึกษา 2560 ภาค เรียนที่ 2 จำนวน 80 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรดิษฐ์ศึกษาประจำปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลากรายชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด จำนวน 30 คน

2. เนื้อหา พัฒนามาจากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5: การแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรประกอบด้วย 4 เรื่องย่อยดังนี้

เรื่องที่ 1: การแปรรูปผลผลิต (2 ชั่วโมง)

เรื่องที่ 2: การถนอมอาหาร (2 ชั่วโมง)

เรื่องที่ 3: ปฏิบัติการแปรรูปอาหาร (2 ชั่วโมง)

เรื่องที่ 4: ปฏิบัติการถนอมอาหาร (2 ชั่วโมง)

3. ระยะเวลา ใช้เวลาการทดลองวันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 วัน รวม 8 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกเป็นสื่อเสริมเรื่องการแปรรูประดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรตาม คือ

- (1) ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก
- (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก
- (3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกหน่วยการเรียนรู้การแปรรูปผลผลิต

แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง อาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกประกอบด้วยเกม 4 เกมได้แก่ (1) เกมสารพันแปรรูปกล้วย (2) เกมเมนูไข่ (3) เกมสารพันแปรรูปมันม่วง (4) เกมแม่ครัวหัวเห็ด และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ได้แก่ (1) สถานการณ์บ้านสวนคุณยาย (2) สถานการณ์ร้านคาริมทาง (3) สถานการณ์ช่างหิวมัน (4) สถานการณ์เห็ดพอเพียง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.52-0.64 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.43-0.62

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบความรู้พื้นฐานเรื่อง แปรรูปผลผลิต
2. ผู้วิจัยกลุ่มตัวอย่างศึกษาเรียนรู้ผ่านเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง อาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก
3. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบความรู้พื้นฐานเรื่อง แปรรูปผลผลิต
4. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองเรื่องอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก โดยใช้ t-test แบบ dependent
2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง อาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลก วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)

สรุปผลการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 79.25/77.85 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกมีก่อนเรียน ($\bar{x} = 10.07$, S.D. = 1.48) และคะแนนผลการทดสอบหลังเรียน ($\bar{x} = 15.57$, S.D. = 2.23) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า มีคะแนนผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 12.31$)
3. เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.67 สูงกว่าเกณฑ์ 0.50

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 79.25/77.85 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไปได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ [8] ที่กล่าวว่า การพัฒนาต้นแบบชิ้นงาน (Prototype) ใหม่หรือนวัตกรรมสำหรับผลิตภัณฑ์และบริการใด ๆ ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่หรือใช้จริง จำเป็นจะต้องผ่านกระบวนการควบคุมและประกันคุณภาพเพื่อให้แน่ใจว่าต้นแบบชิ้นงานของผลิตภัณฑ์และบริการใหม่นั้นมีประสิทธิภาพจริง เรียกว่าการทดสอบประสิทธิภาพประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุวพชร คัดจันทิก [9] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของเกมเพื่อการศึกษาชุดนี้เท่ากับ 84.412/86.765 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกมีคะแนนผลการทดสอบหลังเรียน ($\bar{x} = 15.57$, S.D. = 2.23) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 10.07$, S.D. = 1.48) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 12.31$) แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี [7] กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆอย่างสนุกสนานและทำหายุความสามรถทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรชุน เถรจิ [10] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.67 สูงกว่าเกณฑ์ 0.5 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองอาหารไทยอร่อยไกลทั่วโลกส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาเรื่องหลักการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรที่ดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชัชพงศ์ เพียรดี [11] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การทำขนมเค้กประเภทชิฟฟอนเค้ก สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลองเรื่องการทำขนมชิฟฟอนเค้กมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.65

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การวิจัยในครั้งนี้พบว่า การใช้เกมและสถานการณ์จำลองเรื่องขนมไทยอร่อยไกลทั่วโลกช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้น ผู้สอนควรนำเกมนี้ไปใช้ร่วมกับกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชานี้ ตัวอย่างเช่น การให้ผู้เรียนเล่นเกมแล้วทำความเข้าใจในกระบวนการพื้นฐานของแปรรูปผลผลิตจากการเล่นเกมและสถานการณ์จำลองมาล่วงหน้าก่อนที่จะมาเรียนในชั้นเรียน

1.2 ผู้สอนควรศึกษาวิธีการใช้และการแก้ปัญหาความผิดพลาดหากเกิดปัญหาหรือข้อบกพร่องกับผู้เรียนเพื่อสามารถให้คำแนะนำกับผู้เรียนเมื่อผู้เรียนประสบปัญหา

1.3 เกมและสถานการณ์จำลองเรื่องขนมไทยอร่อยไกลทั่วโลก หลังจากให้ผู้เรียนได้เล่นเกมแล้ว เมื่อเข้าสู่บทชั่วโมงเรียนปกติผู้สอนควรสอนโดยการอธิบายเนื้อหาจากในเกมเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในชั่วโมงเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจรายละเอียดของบทเรียนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลผู้ใช้และผลการเรียนรู้หลังจากเล่นเกมและสถานการณ์จำลอง

2.2 รูปแบบของเกมและสถานการณ์จำลองนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนการสอนได้ แต่จะมีผลสัมฤทธิ์เพียงใดนั้น การพิจารณาเลือกรูปแบบของเกมและการนำเสนอที่สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียน

2.3 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ชี้ให้เห็นว่าการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติต่อการศึกษาคิดค้นได้ ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อประยุกต์ใช้ในเนื้อหาหรือกลุ่มวิชาอื่นๆ ต่อไป

2.4 ควรมีการส่งเสริมและพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับผลผลิตทางการเกษตรในรูปแบบของเกมให้มากขึ้น เพื่อปลูกฝังค่านิยมในด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น แก่เยาวชนคนไทยให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] ศรุดา นิตวิธการ.(2557). “อาหารไทย: มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ”. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.กรุงเทพฯ. 5(1):เมษายน 2557:171-179
- [2] กาญจนา คำสมบัติ.(2550).ระบบสืบค้นฐานข้อมูลอาหารไทย 4 ภาค. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- [3] กระทรวงศึกษาธิการ.(2552). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาระดับพื้นฐาน พุทธศักราช 2552**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร
- [4] อมรา บุญนำพา.(2552) . การสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยี. วารสารวิชาการวิทยาลัยแสงธรรม.ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม: 31-43.
- [5] ทิศนา แหมมณี,(2544).14 วิธีสอนสำหรับครูมีอาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [6] ฆนัท ธาตุทอง. (2550).การออกแบบการสอนและบูรณาการ. นครปฐม : เพชรเกษม.
- [7] ทิศนา แหมมณี,(2552). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- [8] ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556).การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน): 9.
- [9] สุวพชร คัดจันทิก. (2550) . การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (วิศวกรรมไฟฟ้า): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [10] อรุณ เถรจิต (2552) .การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษารูทิจการเปิดร้านเบเกอรี่.วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (ครุศาสตร์เทคโนโลยี) : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [11] ชัชพงศ์ เพียรดี.(2556).การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่องการทำขนมเค้กประเภทชีฟพอนเค้ก สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี.วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

**การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ เพื่อพัฒนาเทคนิคการประกอบ
อาหารสมุนไพร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยสารพัดช่าง
สมุทรปราการ**

The Creation of the Game and Simulaion for Adding Flavors to
Herbs of Vocational Certificate Students in Year 3 at Samutprakan Polytechnic College

วิชณู แพทย์คต¹, วิสาข์ สุขอ้อมเจริญ²

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Krunu_112@hotmail

²วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ, giygay2519@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) หาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 30 คน ของวิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t – test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.27 /80.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติมีค่าเฉลี่ย 4.05 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/ สมุนไพรเพิ่มรสชาติ/ เทคนิคการประกอบอาหารสมุนไพร

ABSTRACT

The objectives of the study were: 1) to find out the performance of the game and simulation for adding flavors to herbs 2) to compare the effectiveness before and after learning by using the game and simulation for adding flavors to herbs 3) to study the satisfaction of students toward the game and simulation for adding flavors to herbs. A sample was selected from 30 Vocational Certificate students in Year 3 in the semester of 2/2017, at Samutprakan Polytechnic College by using simple random sampling method, a pretest ,a post-test, and students' satisfaction questionnaires. The statistics used in this study were percentage, average, standard deviation and t-test Dependent.

The findings indicated that 1) the game and simulation for adding flavors to herbs has the effectiveness at 80.27/ 80.11, 2) the effectiveness before and after Learning by using the game and simulation for adding flavors to herbs was higher with the significance at 0.05, and 3) the satisfaction of students toward the game and simulation for adding flavors was at high level (M=4.05).

Keywords: Game and Simulation / Adding Flavors / Herbs

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพร ส่วนใหญ่ยังเป็นการเผยแพร่ในรูปแบบของเอกสาร สิ่งพิมพ์ หนังสือ หรือตำรา ซึ่งเยาวชนรุ่นใหม่มักไม่ค่อยให้ความสนใจการอ่านเท่าที่ควร ซึ่งต่างจากสื่อประสม (multimedia) ที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้ใช้กับสื่อได้เป็นอย่างดี ดังที่ ณัฐชา เดชดำรง [1] ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์สามารถรับรู้จากการอ่านได้เพียง 20% จากการฟังอย่างเดียวได้เพียง 30% จากการที่ได้อ่านและฟังไปด้วยกันจะสามารถจดจำได้เพียง 50% ของเนื้อหาทั้งหมด จากการที่ได้อ่านและฟังไปด้วยกันและได้ลงมือทำไปพร้อม ๆ กันจะสามารถจดจำได้มากถึง 80% ของเนื้อหาทั้งหมด หรือมากกว่านั้น

จากการที่ผู้วิจัยปฏิบัติการสอนในวิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยเป็นผู้สอนรายวิชา อาหารสมุนไพร ซึ่งผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีปัญหาในการเรียนเช่น ไม่รู้จักชนิดสมุนไพร วิธีการประกอบอาหารพืชสมุนไพร การนำไปใช้ ประโยชน์ และคุณค่าของพืชสมุนไพร ส่งผลให้ไม่สามารถนำสมุนไพรมาประกอบอาหารได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาการจัดการศึกษาระดับอาชีวศึกษา ของ รุ่งฟ้า โต้ะถม [2] ที่พบว่า ในภาวะที่เด็กและเยาวชนเติบโตขึ้นในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านวัตถุ ค่านิยม วิถีชีวิต จนชีวิตบางช่วงก็ขาดไร้ซึ่งสุขภาพที่เหมาะสม อย่างเช่นการมีพฤติกรรมบริโภคอาหารที่ไม่ดีต่อสุขภาพ มีการบริโภคอาหารนอกบ้าน อาหารจานด่วน และเครื่องดื่มที่มีปริมาณน้ำตาล ไขมัน ซึ่งไม่ทราบแหล่งที่มาและไม่สามารถควบคุมคุณภาพอาหารได้ ขณะเดียวกันการบริโภคพืชผัก พืชสมุนไพรและผลไม้ที่บ้านลดน้อยลง จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้นักเรียนได้มีแนวคิดปรับพฤติกรรมในการเลือกรับประทานอาหารสมุนไพร สุขภาพดีต่อร่างกาย และที่สำคัญเป็นสร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเองไปในทางดีขึ้นได้อีกด้วย

ปัจจุบันวิธีการจัดการเรียนการสอนที่นิยมใช้ในการจัดการศึกษาในระดับอาชีวศึกษามีด้วยกันอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะวิธีการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลอง เนื่องจากวิธีการสอนแบบใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ทิศนา ขมมณี [3] และสถานการณ์จำลองเป็นการเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะกระบวนการแก้ปัญหาการสื่อสารการคิดซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงมากสนุกสนานเรียนรู้ อย่างมีความหมายสามารถเพิ่มประสิทธิภาพความทรงจำได้ดีถ่ายทอดสถานการณ์จริงได้อย่างดีเรียนรู้แบบแก้ปัญหาและประเมินผลได้อย่างแม่นยำ ฆนัท ธาตุทอง [4] ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติมาพัฒนาสร้างสื่อเพื่อใช้ส่งเสริมในด้านการเรียนรู้สมุนไพรไทย โดยมุ่งหวังที่จะสามารถสร้างแรงจูงใจกับเยาวชน รุ่นใหม่ให้สนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับสมุนไพรไทย และตระหนักถึงคุณค่าของสมุนไพรไทยมากขึ้น เนื่องจากเป็นรูปแบบของสื่อที่กำลังอยู่ในความสนใจของเยาวชนรุ่นใหม่

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรเพิ่มรสชาติ

ขอบเขตของการวิจัย**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาอาหารและโภชนาการจำนวน 50 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาอาหารและโภชนาการจำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียน

2. ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็ง

ตัวแปรตาม คือ (1) ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลอง (2) ผลการสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ (3) ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็ง

3. เนื้อหา ผู้วิจัยมาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ หน่วยการเรียนรู้ 4: หลักการและเทคนิคการประกอบอาหารสมุนไพรมะเร็ง ประกอบด้วย 4 เรื่องย่อยดังนี้

เรื่องที่ 1 ชนิดของพืชสมุนไพร

เรื่องที่ 2 เทคนิคการประกอบอาหารประเภทแกง

เรื่องที่ 3 เทคนิคการประกอบอาหารประเภทยำ

เรื่องที่ 4 การประยุกต์ใช้พืชสมุนไพรทดแทน

4. ระยะเวลาการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองวันละ 4 ชั่วโมง จำนวน 2 วันรวม 8 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดแบบแผนการทดลองเป็นแบบการวิจัยเชิงทดลองที่เรียกว่า Pre-Experiment Design แบบ One-Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมสถานการณ์จำลองเรื่องสมุนไพรมะเร็ง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมสถานการณ์จำลองเรื่องสมุนไพรมะเร็ง
 - 1.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมและสถานการณ์จำลองจากหนังสือ ตำราและเอกสารงานวิจัย
 - 1.2 สร้างแบบประเมินคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองด้านเนื้อหาของเกมและด้านเนื้อหาของสถานการณ์จำลองมีวิธีการดังนี้
 - (1) ศึกษาเนื้อหาของประกอบอาหารพืชสมุนไพรและคู่มือการประกอบอาหารพืชสมุนไพร
 - (2) วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการทำอาหารสมุนไพรมะเร็ง นำมาเรียบเรียงเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการใช้ในการวิจัยโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาด้วยการใช้แบบประเมินความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาก่อนนำใช้
 - (3) ออกแบบเกมสมุนไพรมะเร็ง ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ผ่านการประเมินไว้แล้ว

.....
 (4) ดำเนินการให้มีการจัดทำเกมสมุนไพรมะรสาชาติ โดยควบคุมและผลิตให้ได้รูปแบบถูกต้องตามรูปแบบที่
 ออกแบบไว้

(5) นำเกมสมุนไพรมะรสาชาติที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อการประเมินคุณภาพโดยใช้แบบประเมิน
 คุณภาพ และปรับปรุงตามคำแนะนำ

2. การสร้างเครื่องมือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีวิธีดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ 4ตัวเลือกที่ครอบคลุม
 วัตถุประสงค์ของเนื้อหาเทคนิคการประกอบอาหารสมุนไพรมะรสาชาติ

2.3 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลความสอดคล้องของข้อสอบ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความ
 สอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เคยเรียนวิชาอาหารสมุนไพรมะรสาชาติในเนื้อหา
 ของเรื่อง ชนิดของพืชสมุนไพรมะรสาชาติจำนวน 20 คน แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก
 (r) ของแบบทดสอบ โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.40-0.75 และค่าอำนาจจำแนก (r)
 เท่ากับ 0.26-0.70

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้คัดเลือกแล้ว นำไปหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามแบบของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน จาก
 สูตร KR-20 โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.82

2.6 เรียบเรียงข้อสอบที่ผ่านการคัดเลือกแล้วให้พร้อมต่อการนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3. การสร้างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจ มีวิธีดังต่อไปนี้

3.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะรสาชาติ เป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ

3.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น
 (Reliability) โดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.86

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะรสาชาติ โดยการหาประสิทธิภาพจากสูตร E1/E2

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง
 สมุนไพรมะรสาชาติ โดยใช้สถิติ t – test Dependent

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะรสาชาติ โดยใช้
 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะรสาชาติมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.27 (E1) /80.11(E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้ง
 ไว้ 80/80

2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะรสาชาติเท่ากับ 19.63และหลังเรียน
 24.03 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
 ระดับ 0.05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งในภาพรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.05 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.33 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นนักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องสมุนไพรมะเร็งมากขึ้น และนักเรียนสามารถนำสมุนไพรมะเร็งมาประกอบอาหารได้อย่างหลากหลาย คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.27 อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.27 (E1) /80.11(E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งที่ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีเอกสารหลักสูตร งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมและสถานการณ์จำลอง และได้ประยุกต์ความรู้ ทฤษฎีต่างๆ ให้เหมาะสมกับการสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง ทั้งยังกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองมีประสิทธิภาพสูงสุดซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ซัยยงค์ พรหมวงศ์ [5] ที่กล่าวว่า การพัฒนาต้นแบบชิ้นงาน (Prototype) ใหม่หรือนวัตกรรมสำหรับผลิตภัณฑ์และบริการใด ๆ ก่อนที่จะนำไปเป็นเผยแพร่หรือใช้จริง จำเป็นจะต้องผ่านกระบวนการควบคุมและประกันคุณภาพเพื่อให้แน่ใจว่าต้นแบบชิ้นงานของผลิตภัณฑ์และบริการใหม่นั้นมีประสิทธิภาพจริง เรียกว่าการทดสอบประสิทธิภาพประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุวพชร คัดจันทิก [6] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของเกมเพื่อการศึกษาชุดนี้เท่ากับ 84.412/86.765 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งเท่ากับ 19.63 และหลังเรียน 24.03 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เนื่องเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี [3] กล่าวว่า วิถีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชัชพงศ์ เพียรดี [7] ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียนเรื่อง การทำขนมเค้กประเภทชิฟฟอนเค้ก สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลองเรื่องการทำขนมชิฟฟอนเค้กสูงกว่าก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลองเรื่องการทำขนมชิฟฟอนเค้กสูงกว่าก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรุณ เถรจิ [8] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งในภาพรวมคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.05 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเล่นเกมและสถานการณ์จำลองที่มีความน่าสนใจ เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายากจึงง่ายต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัมพิกา ชุมมธรรยา [9] ที่กล่าวว่า เกมทำให้เยาวชนสามารถสร้างความเข้าใจและสามารถสร้างความเพลิดเพลินให้กับเยาวชนได้มากขึ้น

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อภินันท์ ภิรมย์ [10] ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมสามมิติ เรื่อง เกมทางออกอยู่ไหน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาสาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และสาขาเครือข่ายคอมพิวเตอร์คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามที่มีความพึงพอใจต่อเกมสามมิติ เรื่อง เกมทางออกอยู่ไหน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, $SD. = 0.78$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความน่าสนใจของเกมสามมิติและเนื้อเรื่องของเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $SD. = 0.56$) และความคิดเห็นโดยรวมของข้ออื่นๆอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรมีการพัฒนาต่อยอดเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งชาติ ให้มีความยากเพิ่มขึ้นตามเนื้อหาสาระที่กำหนดในแต่ละชั้นปี
2. ครูผู้สอนควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมและสถานการณ์จำลองสมุนไพรมะเร็งชาติ เกี่ยวกับทักษะการวิเคราะห์และแก้ปัญหา

เอกสารอ้างอิง

- [1] ญัฐชา เดชดำรง (2549). เอกสารประกอบวิชาเรียนระดับปริญญาโทวิชาระบบสื่อหลายแบบ และการออกแบบสื่อการสอน .เพชรบุรี : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
- [2] รุ่งฟ้า ไต้ถม.(2558). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคอาหารนอกครัวเรือนของนักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการพัฒนาศาสตร์พยาบาลมนุษยและชุมชน): มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- [3] ทิศนา แคมมณี. (2544). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [4] ผนังทาดูทอง. (2550).การออกแบบการสอนและบูรณาการ. นครปฐม : เพชรเกษ.
- [5] ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556).การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน.วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน): 9.
- [6] สุวพร คัดจันทิก. (2550) . การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (วิศวกรรมไฟฟ้า): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [7] ชัชพงศ์ เพียรดี.(2556).การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียนเรื่องการทำขนมเค้กประเภทชิฟฟอนเค้ก สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี.วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- [8] อรชุน เณรจิบ. (2552). การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษาธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่.วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [9] อัมพิกา ชุมมธยา.(2552).การสร้างเกมจำลองเพื่อการวางแผนการจัดการขยะมูลฝอยโดยชุมชน : กรณีศึกษาโครงการเคหะชุมชนคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์ปริญญา สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (การผังเมือง): มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [10] อภินันท์ ภิรมย์. (2559). “การพัฒนาเกมสามมิติ เรื่อง เกมทางออกอยู่ไหน”.รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม: ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 13-14 มีนาคม 2559 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

single variable linear equation, and (4) questionnaire on attitudes. The data analyzed by dependent t-test, mean and standard deviation.

The results were as follows: (1) the average of games and simulation about single variable linear equation was 81.92/82.33. The efficiency of the test was the highest level, (2) the students' result after using games and simulation about single variable linear equation was significantly higher than before at 0.05 level, and (3) The students had a high level of satisfaction toward learning through game and simulation about Mathematics of single variable linear equation.

Keyword : Games and Simulations / Achievement / Attitude Towards Mathematics

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สำคัญที่ช่วยพัฒนา และส่งเสริมการคิดของมนุษย์ ส่งผลให้เกิดความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ การคิดอย่างเป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ทำให้คาดการณ์ วางแผน และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตและช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังช่วยพัฒนามนุษย์ให้สมบูรณ์ มีความสมดุลทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และอารมณ์ สามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข [1]

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์มุ่งให้เยาวชนทุกคนได้เรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างต่อเนื่องตามศักยภาพ โดยกำหนดสาระหลักที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน ซึ่งสาระพีชคณิตเป็นสาระเกี่ยวกับ แบบรูป (pattern) ความสัมพันธ์ ฟังก์ชัน เซตและการดำเนินการของเซต การให้เหตุผล นิพจน์ สมการ ระบบสมการ อสมการ กราฟ ลำดับเลขคณิต ลำดับเรขาคณิต อนุกรมเลขคณิต และอนุกรมเรขาคณิต [2] การจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นและสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดความใฝ่รู้ใฝ่เรียนไม่เบื่อหน่ายการเรียนมีอยู่หลายวิธี โดยเฉพาะวิธีการสอนแบบเกมเป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ [3] และวิธีการสอนแบบสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง [4]

การจัดการกระบวนการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์นั้น โดยทั่วไปแล้วที่เป็นเด็กส่วนใหญ่จะให้ความสนใจในการเล่นมากกว่าการเรียนเพราะเป็นสิ่งที่สนุกสนานและผ่อนคลายมากกว่าการเรียน ยิ่งเป็นวิชาที่มีเนื้อหาที่ค่อนข้างซับซ้อน ยุ่งยากและต้องใช้ความคิดและเหตุผลต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการเรียนอย่างวิชาคณิตศาสตร์ ผู้เรียนยิ่งรู้สึกว่าเป็นวิชาที่ไม่น่าสนใจและไม่อยากเรียน [5] ดังนั้นผู้เรียนส่วนใหญ่จึงมีความรู้สึกตัวเองถูกบังคับให้เรียนทั้งที่ไม่เต็มใจ ซึ่งเป็นการปิดกั้นโอกาสการพัฒนาความรู้สำหรับผู้เรียน เมื่อพิจารณาจากสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก็พบว่าหากเราสามารถนำการเรียนมาพัฒนาปรับปรุงให้มีรูปแบบคล้ายการเล่นและสถานการณ์จำลอง ก็จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปพร้อมกัน ทั้งนี้จากประสบการณ์การสอนของผู้วิจัยรายวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวพบว่านักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียนทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง และจากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนประจำปีการศึกษา 2560 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสกลวิทยา มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่ารายวิชาอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 60.25 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนดไว้ [6]

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสกลวิทยา เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2560 จำนวน 3ห้องเรียน จำนวน 80 คน โรงเรียนสกลวิทยา

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2560 โรงเรียนสกลวิทยา ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียน จำนวน 30 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวม 8 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที

3. เนื้อหา

เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนสกลวิทยา พุทธศักราช 2552 รายวิชาคณิตศาสตร์ 1 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 4: สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 คาบ ดังนี้

- 3.1 เรื่องที่ 1 : แบบรูปและความสัมพันธ์ เวลา 2 คาบ
- 3.2 เรื่องที่ 2 : คำตอบของสมการ เวลา 2 คาบ
- 3.3 เรื่องที่ 3 : การแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว เวลา 2 คาบ
- 3.4 เรื่องที่ 4 : โจทย์ปัญหาสมการ เวลา 2 คาบ

4. ตัวแปรที่ศึกษา

4.1 ตัวแปรอิสระ คือ เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสกลวิทยาและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 ตัวแปรตาม คือ

- 4.2.1 ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 4.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น
- 4.2.3 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น ประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่

- (1) เกมแบบรูปพรรณษา
- (2) เกมวิ่งแข่ง
- (3) เกมปริศนาจำนวนไขว้
- (4) เกมโดมิโน

สถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่

- (1) สถานการณ์จำลองติดขอบ
- (2) สถานการณ์จำลอง เลี้ยงสัตว์ก็ตัว
- (3) สถานการณ์จำลอง สระน้ำมีแหน
- (4) สถานการณ์จำลอง เหตุการณ์ประทับใจ

2. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 แผน ได้แก่

- (1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง แบบรูปและความสัมพันธ์
- (2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำตอบของสมการ
- (3) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การแก้สมการ
- (4) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหา

3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว แบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

4. แบบสอบถามเจตคติต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 5 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งการทดลองออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 การดำเนินการก่อนการทดลอง

1. ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของตัวงานวิจัยให้นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้ทราบถึงความเป็นมา วัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่จะได้รับ พร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนทราบว่าการทดลองครั้งนี้ไม่มีผลต่อการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ 2 ของนักเรียน

2. ผู้วิจัยเริ่มเก็บข้อมูลด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน

ช่วงที่ 2 การดำเนินการระหว่างการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการให้นักเรียนทดลองเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น ตามแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ ทั้ง 4 แผน

2. เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

ช่วงที่ 3 การดำเนินการหลังการทดลอง

1. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว
2. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น ภายหลังการเรียนการสอน
3. ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดลองมาทดสอบด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่า paired t-test แบบ Dependent

สรุปผลการวิจัย

1. คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบระหว่างการใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น เท่ากับ 81.92 (E1) โดยมีคะแนนจากการทดสอบหลังการใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น เท่ากับ 82.33 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ก่อนและหลังใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น ก่อนและหลังการทดลองพบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบหลังการทดลองใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น สูงกว่า ก่อนการใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ พบว่านักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 4.41, S.D. = 0.48)

อภิปรายผล

1. เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.92 / 82.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่า เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นสื่อประกอบการสอนที่เหมาะสมต่อการนำไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการสร้างสื่อเกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอนให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาการเรียนรู้และหลักสูตร และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของเกมและสถานการณ์จำลองดังกล่าวจึงทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และรัชณี ศรีไพรพรรณ [7] ที่กล่าวว่า การใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการสอน ควรยึดหลักการทดสอบประสิทธิภาพของสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่แต่ละอย่างด้วย การทดลองใช้เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ โดยการทดสอบตรวจสอบสื่อที่มีผู้ผลิตไว้แล้ว ว่ามีวิธีการใช้อย่างไร เนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนหรือไม่ พร้อมกับใช้สื่อให้เป็น “ เครื่องช่วยนักเรียนเรียน ” มากกว่าเป็น “ เครื่องช่วยครูสอน ” นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลวิจัยของนิภาพร ศรีบุญเรือง [8] ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดคำนวณ ผลการศึกษาพบว่า เกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.31/90.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี [4] ที่กล่าวถึง การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวความคิดทางด้านแรงจูงใจ เกมเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา มีความสนุกสนาน มุ่งฝึกทักษะนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นอย่างเป็นระบบและนำผลการเล่นเกมมาสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิริยพงศ์ เตชะศิริ ยินยง [9] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวน

โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล ผลการศึกษาพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.48) แสดงให้เห็นว่าเกมและสถานการณ์จำลองปริศนาสมการเชิงเส้นเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความกระตือรือร้นที่จะศึกษา เพราะเนื้อหาและวิธีการเล่นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาบทเรียนมากขึ้น จึงส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ [10] กล่าวว่า เกมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้บทเรียนน่าสนใจเรียนด้วยความสนุกและรู้สึกว่าได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลวิจัยของ ภาณุมาศ เศรษฐจันทร์ [11] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการวัดความยาว และการชั่ง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้ควรนำไปใช้ในชั้นสอนเพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนและควรสอดแทรกเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมในระหว่างเล่นเกม และอธิบายวิธีคิดคำตอบจากคำถามในการเล่นเกมนักเรียนเข้าใจ

1.2 ผู้สอนควรเตรียมศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการเล่นเกม เนื้อหา เตรียมอุปกรณ์และสื่อการจัดการเรียนรู้ให้พร้อมก่อนคาบเรียน ทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนเพื่อนำเข้าสู่เรื่องใหม่

1.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ ควรจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มและจัดแบบคละความสามารถเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กอ่อนรวมกันเป็น 1 กลุ่ม และจัดคละระหว่างเพศหญิงกับเพศชาย เพื่อช่วยให้เกิดความเท่าเทียมและยุติธรรมในการแข่งขันเกม ควรมีการชมเชยนักเรียนอย่างต่อเนื่องเมื่อนักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้อง

1.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ ควรแบ่งเวลาและเนื้อหาในแต่ละเรื่องให้เหมาะสมกับความสามารถโดยรวมของผู้เรียนในห้องเพื่อให้นักเรียนได้มีเวลาคิดและทบทวนบทเรียนก่อนการเล่นเกม

1.5 เมื่อนักเรียนเกิดปัญหาในระหว่างการเล่นเกม ตอบคำถามไม่ได้ ผู้สอนควรใช้คำถามแนะเป็นแนวทาง และเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและทำความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ

2.2 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบว่าการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ในชั้นนำ ชั้นสอน และชั้นสรุป ชั้นใดจะเหมาะสมที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- [1] ประสงค์ กรุงเก่า (2552). การพัฒนาบทเรียนสื่อประสม เรื่องเลขยกกำลัง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา): มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- [2] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- [3] สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). 19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- [4] ทิศนา ขัมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (2552). พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- [5] หทัยนันท์ ตาลเจริญ (2550). ผลการใช้เกมสถานการณ์จำลองตามแนวคอนสตรัคติวิสต์บนเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีรูปแบบการเรียนต่างกัน.วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (โสตทัศนศึกษา): จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [6] โรงเรียนสกลวิทยา. (2560). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ฝ่ายวัดและประเมินผล.
- [7] ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และรัชณี ศรีไพรวรรณ (2556). เอกสารประกอบการสอนชุดเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ยูไนเต็ดโปรดักชัน.
- [8] นิภาพร ศรีบุญเรือง (2554). ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรการสอน): มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- [9] พิริยพงศ์ เตชะศิริยืนยง. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล. สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (การมัธยมศึกษา) : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [10] ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แดนนิคซ์อินเตอร์คอปอเรชั่น.
- [11] ภาณุมาศ เศรษฐจันทร์. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการวัดความยาวและการชั่ง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา) : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียน วิชา คณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้
การบวก การลบ โดยการใช้เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อย ของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอรรณาลัย จังหวัดสมุทรสาคร

The Study of Learning Achievement and Satisfaction in Mathematics in The Unit of Addition and
Substraction of Prathomsauksa 4 Students by Games and Simulations

วิชณู แพทย์คดี¹, กัลยกร แสงอรุณ², นภุภัท ศรีสุภา³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, krunu_112@hotmail.com

²โรงเรียนอรรณาลัย, sureepon_pooh@hotmail.com

³โรงเรียนอรรณาลัย, s2050525@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อย หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อยกับการเรียนปกติ และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อย กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมดจำนวน 4 ห้อง กลุ่มตัวอย่างคือสุ่มนักเรียนจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากจำนวนทั้งหมด 4 ห้อง ห้องละ 30 คน โดยทุกห้องมีทั้งเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน หาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก โดยมีกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 60 คน ได้มา โดย โดยเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในเรื่องที่กำลังวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองได้แก่ (1) เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิต คณิตเกินร้อย (2) แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า t – test แบบ dependent samples และแบบ independent samples

ผลวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อย หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.98/84.64 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.30 สูงกว่าการเรียนแบบปกติที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 (3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองมีความพึงพอใจต่อการเรียนหน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.40 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ ความพึงพอใจ/ เกมและสถานการณ์จำลอง/ วิชาคณิตศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this research were : (1) to develop games and simulations “No Limit Math Overheat” in the learning unit of addition and subtraction of Prathomsauksa 4 students to have an efficiency at 75/75, (2) to compare the students’ achievement in the learning addition and subtraction of Prathomsauksa 4 students with games and simulations “No Limit Math Overheat” and the students with normal classroom, and (3) to study the satisfaction in the learning unit of addition and subtraction with games and simulations “No Limit Math Overheat” of Prathomsauksa 4 students in Annalai School. The sample consisted of 30 students out of 60 students, selected by simple random sampling. The instruments used for collecting data were: (1) games and simulations about games and simulations “No Limit Math Overheat”, (2) lesson plan , (3) the achievement test and (4) questionnaire on attitudes. The data were analyzed by mean, standard deviation, dependent t-test and independent t-test.

The results were as follows: (1) the average of games and simulations about addition and subtraction was 82.98/84.64. The efficiency of the test was at the highest level. (2) The students result after using games and simulations about addition and subtraction was significantly higher than before at 0.5 level. (3) The students had a high level of satisfaction toward learning through game and simulation about addition and subtraction.

Keyword : Learning Achievement / Satisfaction / Games and Simulations / Mathematics Subject

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วน รอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข [2]

สาเหตุที่การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในปัจจุบันยังไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้มีสาเหตุมาจากผู้เรียนมีปัญหาในด้านเนื้อหา ผู้เรียนไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ เนื่องจากเป็นวิชาที่น่าเบื่อ มีเฉพาะตัวเลขจึงให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ผ่านมาไม่น่าพอใจ นอกจากนี้ วิฑูรย์ วงษ์อำมาตย์ [4] ได้กล่าวว่ารูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ยังเน้นการเรียนจากหนังสือเรียน และใช้สื่อการเรียนการสอนตามคู่มือครู เนื้อหาบางส่วนเกี่ยวข้องกับการคิดคำนวณและมีรูปแบบที่เป็นนามธรรม ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจได้ยาก เกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย และไม่สนใจเรียน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ประสบปัญหานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ไม่สนใจเรียน ขาดทักษะทางกระบวนการคิด วิเคราะห์ การแก้ปัญหา การนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันและความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน

ด้วยเหตุนี้ เกมและสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ เนื่องจากเกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นใน

สถานการณ์ที่มีบทบาทข้อมูลและกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานการณ์นั้นโดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและปัญหาต่างๆซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง ทิศนา แคมมณี [3]

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้พิจารณาแล้วเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนมีความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากวิชาคณิตศาสตร์มีลักษณะที่เป็นนามธรรม มีความซับซ้อน ที่เข้าใจได้ยาก ใช้พื้นฐานความรู้แบบต่อเนื่องการสอนยังยึดตำราเป็นหลัก จึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบวก การลบ โดยการใช้เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีขีดจำกัด คณิตเกินร้อย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการใช้เกมของผู้วิจัย ได้เน้นเรื่องเรื่องความสนุกในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยจึงทำการใช้เกมเข้ามาทำการทดลอง และวิจัยในครั้งนี้ โดยเกมที่ผู้วิจัยสร้างนั้น เน้นกระบวนการคิด เสริมทักษะทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งต่างจากวิธีปกติที่ไม่ใช้เกม ซึ่งทำให้เด็กเบื่อหน่ายวิชาคณิตศาสตร์ผู้วิจัยจึงอยากใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา ดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีขีดจำกัดคณิตเกินร้อย หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีขีดจำกัดคณิตเกินร้อยกับการเรียนปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน หน่วยการเรียนรู้ การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีขีดจำกัดคณิตเกินร้อย อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอรรณาลัย อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มีทั้งหมด 4 ห้อง ห้องละ 30 คน ซึ่งแต่ละห้องผลการเรียนแตกต่างกัน โดยมีเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อนทั้ง 4 ห้อง คละกัน

5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอรรณาลัย อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวนทั้งหมด 4 ห้อง ประกอบด้วย กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม จำนวนกลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลากจากรายชื่อนักเรียนจากนักเรียนทั้งหมดทั้ง 4 ห้อง

5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.1 ตัวแปรอิสระ คือ รูปแบบการสอน ได้แก่

5.2.1.1 รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีขีดจำกัดคณิตเกินร้อย

5.2.1.2 รูปแบบการสอนแบบปกติ แบบไม่ใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

5.2.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้

5.2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน

5.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ระยะเวลาในการทดลองครั้งนี้ใช้เวลา 4 ครั้ง ๆ ละ 2 ชั่วโมง

5.4 เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: การบวก การลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2552 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1: การบวกจำนวนหลายหลักที่มีการทด	จำนวน 2 ชั่วโมง
เรื่องที่ 2: การลบจำนวนหลายหลักที่มีกระจาย	จำนวน 2 ชั่วโมง
เรื่องที่ 3: การบวก การลบ ระคน	จำนวน 2 ชั่วโมง
เรื่องที่ 4: โจทย์ปัญหาหระคน	จำนวน 2 ชั่วโมง

แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลอง จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทั้งสองกลุ่ม สำหรับกลุ่มทดลองมีการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1.1 เกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิต คณิตเกินร้อย วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาทั้งหมด 4 เรื่อง ดังนี้

- 1.1.1 การบวกมีการกระจาย
- 1.1.2 การลบแบบมีการกระจาย
- 1.1.3 การบวก การลบระคน
- 1.1.4 โจทย์ปัญหา

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การบวก การลบ รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก การลบ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยแบ่งช่วงเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 รวบรวมข้อมูลเพื่อการปรับปรุงและหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลอง ระหว่างเดือนธันวาคม 4 ,

5 - 8 ธันวาคม 2560

ระยะที่ 2 รวบรวมข้อมูลการทดลอง ระหว่างเดือนมกราคม 3 - 5 , 8 มกราคม 2561

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย

1. การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

1.1 การหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นใช้สูตรคำนวณหาค่า

E_1/ E_2 ดังนี้ กรมวิชาการ. (2545 : 63-64)

1.2 การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของ KR20 และการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้สูตรหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

2. การวิเคราะห์ผลการทดลอง ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองและวิธีการเรียนปกติ โดยใช้สถิติดังนี้

2.1 คำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของกลุ่มที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง และกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีเรียนปกติ

2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองและการเรียนแบบปกติ โดยใช้สถิติที (t-test for dependent samples)

2.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองกับการเรียนแบบปกติ โดยใช้สถิติที (t-test for independent samples)

2.4 คำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจต่อการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง

สรุปผลการวิจัย

จากการหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลอง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิตคณิตเกินร้อยละ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยได้กำหนดค่าเท่ากับ 82.98/84.64 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองที่ได้กำหนดไว้ 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่โดยการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจในการเรียน เรื่อง การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนรู้อุดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลตามลำดับดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลอง จากการศึกษา พบว่า ผลจากการทดสอบภาคสนามเพื่อหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองไม่มีลิมิต คณิตเกินร้อย มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.98/84.64 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพได้กำหนดไว้ 75/75 ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้ข้อเท็จจริง เกิดมโนคติและพัฒนาทักษะต่างๆ ตามหลักการหรือจุดประสงค์ที่วางไว้ ทั้งยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิดของ ไฮเมอร์ และบรูปลัด [6] ที่กล่าวว่าเกมเป็นสิ่งดึงดูดความสนใจของนักเรียนและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ถ้าครูสามารถใช้สิ่งเหล่านี้มาเป็นประโยชน์ต่อการเรียนคณิตศาสตร์ได้ก็จะช่วยแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์ เบื้องหน้าในการเรียนคณิตศาสตร์ กลับมาชอบคณิตศาสตร์ ซึ่งมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จักรินทร์ หมื่นนรินทร์ [5] ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ เกมฝึกทักษะการบวกและการลบเลขอย่างง่าย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า การสร้างและพัฒนาเกมฝึกทักษะการบวก และการลบเลขอย่างง่ายให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ได้ว่า คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบก่อนใช้เกมเท่ากับ 82.86 (E1) โดยมีคะแนนจะแบบทดสอบหลังการใช้เกม เท่ากับ 84.50 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่กล่าวว่า “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง การบวก การลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าการเรียนแบบปกติ” ซึ่งเป็นผลมาจากการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนตามความสามารถของตนเอง และเรียนซ้ำได้อย่างไม่จำกัดจำนวนครั้ง ผลจากการเรียนซ้ำเนื้อหาเดิมบ่อย ๆ จะช่วยย้ำความรู้และความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี [3] ที่กล่าวว่า เกมและสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่ยินนำมาใช้ในการจัดการเรียน การสอนคณิตศาสตร์ เนื่องจากเกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาทข้อมูลและกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานการณ์นั้นโดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและปัญหาต่างๆซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิฑูรย์ วงษ์อำมาตย์ [4] ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอน พบการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การวัด วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจในการเรียน จากการศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่กล่าวว่า “นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง เรื่อง การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในระดับมาก” ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการสอน ได้จัดให้นักเรียนได้เรียนรู้แบบรายบุคคล เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจได้อย่างอิสระ มีการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าเรียนเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กิตติยวดี บุญชื้อ และคณะ [1] ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุขโดยการใช้เกมมีความสัมพันธ์ทางบวก

กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแนวทางในการพัฒนาการใช้เกมประกอบการสอน และเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมาก ถ้าจัดเกมประกอบการสอนได้อย่างเหมาะสมนักเรียนก็จะมีประสบการณ์หลายด้าน จึงทำให้นักเรียนมีความภูมิใจในตนเองและมีความสุขในการเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศักรินทร์ หมื่นรินทร์ [5] ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมฝึกทักษะการบวกและการลบเลขอย่างง่าย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมฝึกทักษะการบวก และการลบเลขอย่างง่าย มีความพึงพอใจโดยรวมเท่ากับ 2.59 อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ลักษณะของเกมเป็นตัวกระตุ้นความสนใจ ควรเปิดโอกาสให้เรียนรู้ได้อย่างมีอิสระ ไม่ควรจำกัดเวลา และจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ถ้าเริ่มด้วยการสอนเนื้อหาเรื่อง การบวก การลบ ให้เสร็จสิ้นแล้วนำเกมและสถานการณ์จำลองมาเป็นสื่อเสริมไปให้นักเรียนได้เล่นก็จะทำให้นักเรียนได้เล่นก็จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องนี้ได้แม้อย่างยิ่งขึ้น

1.2 ด้านบทบาทครู ครูควรทำหน้าที่ในการแนะนำทั้งในส่วนของวิธีการเล่น คอยช่วยเหลือเมื่อนักเรียนสงสัยอย่างใกล้ชิด และสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนหลังจากการเรียนสิ้นสุดลงในแต่ละชั่วโมง

1.3 ด้านความรู้พื้นฐาน ครูควรจะทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน เช่น การบวก การลบ

1.4 การจัดกิจกรรมเพิ่มเติม ควรจัดกิจกรรมเพื่อศึกษาเพิ่มเติมได้แก่ การเยี่ยมชมเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการบวก การลบ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ด้านการพัฒนาเกมและสถานการณ์ ควรศึกษารูปแบบการนำเสนอให้ดีและเหมาะสมกับนักเรียน เพราะเป้าหมายสุดท้ายของการพัฒนา คือ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน และควรจัดกิจกรรมภายในบทเรียนให้มีความหลากหลาย โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด กระบวนการได้มาซึ่งความรู้ของนักเรียนเกิดจากการเล่นเกม ดังนั้น ควรจะสร้างแหล่งให้ความรู้ภายในเกมให้มากเพียงพอกับเนื้อหาที่เรียนและการนำเกมและสถานการณ์ไปใช้ อาจจะไปใช้กับนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหาผ่านมายิ่งขึ้น ดังนั้นการพัฒนาควรศึกษาเป้าหมายให้ชัดเจน

2.2 ควรพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลอง ในเนื้อหาและวิชาอื่น ๆ และชั้นอื่น ๆ ต่อไป แต่ควรพัฒนารูปแบบของเกมให้มีความหลากหลาย แต่ละหน่วยการเรียนรู้ควรจะเป็นเกมที่ต่างกัน เพราะจะทำให้ผู้เรียนสนใจมากยิ่งขึ้น

2.3 ถ้าต้องการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลอง เรื่อง การบวก การลบ วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ควรพัฒนาให้เป็นเกมที่มีลักษณะเหมือนการปฏิบัติกิจกรรม ที่เป็นเรื่องราวแบบต่อเนื่อง ขวนคิดตามต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในระดับต่อไป หรือถ้าต้องการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองที่มีลักษณะเดียวกับวิจัยเล่มนี้ควรจะมีการแข่งขันระหว่างบุคคล หรือการแข่งขัน โดยให้นักเรียนใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนชอบการแข่งขันและพยายามเล่นเกมให้ได้มากกว่าเพื่อนนักเรียนด้วยตนเอง นอกจากนี้แล้ว ควรลดเครื่องมือที่เป็นตัวช่วยที่ไม่ก่อให้เกิดความรู้ลงด้วย

บรรณานุกรม

- [1] กิตติชาติ บุญชื่อ และคณะ. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี.
- [2] กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : การศาสนา.

- [3] ทิศนา แคมมณี. (2544). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.(2552). พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- [4] วิฑูรย์ วงษ์อามาตย์. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการวัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอน.วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีและสื่อการสอน) :มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- [5] ศักรินทร์ หมื่นรินทร์. (2555) .เกมฝึกทักษะการบวกและการลบเลขอย่างง่ายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- [6] เสรี กาหลง. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวก การลบ การคูณและการหาร โดยใช้แบบฝึกทักษะการคิดคำนวณและเกมคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดศรีสะเกษ

ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูดยอดนัก

แบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ฯ สมุทรสาคร

The Results of Learning Activity in Badminton by Using Games and Simulations “The Best Badminton Player”

of Mathayomsuksa 3 Students in Srinagarindra the Princess Mother School Samutsakhon

มาริษา เทศปลื้ม¹, จักรวี กองวิเชียร², ทรงกต มณีคำ³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Marisa1912008@hotmail.com

²โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ฯ สมุทรสาคร, makibao_jk@hotmail.com

³โรงเรียนนาครประสิทธิ์, j_midfield@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน และ (3) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน ดำเนินการโดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ฯ จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาแบดมินตัน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตัน และแบบวัดทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน วิเคราะห์ข้อมูลของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบแบบ t - test Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตันของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูดยอดนักแบดมินตัน ทั้ง 4 ทักษะได้แก่ ทักษะการส่งลูกมือล่าง ทักษะการส่งลูกมือบน ทักษะการตีลูกหน้ามือ และทักษะการตีลูกหลังมือมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนการสอน/ เกมและสถานการณ์จำลอง/ กีฬาแบดมินตัน

Abstract

The purposes of this research were: (1) to find the efficiency of learning activity in badminton for Mathayomsuksa 3 by using games and simulations “The Best Badminton Player”, (2) to compare the students’

achievement in badminton before and after learning of Mathayomsuksa 3 by using games and simulations “The Best Badminton Player”, and (3) to compare the standard skills before and after learning badminton of Mathayomsuksa 3 students by using games and simulations “The Best Badminton Player”. The sample consisted of 30 students selected by cluster sampling. The instruments used for collecting data were: games and simulations about playing badminton, learning plan, the achievement test and standard skill test. The data were analyzed by dependent samples t-test.

The results were as follow: (1) the students’ results after using games and simulations about the development of learning activity in badminton was significantly higher than before at 0.05 level, (2) the 4 standard skills of students (backhand serve skill, forehand serve skill, forehand clear skill and backhand clear) were significantly higher than before at 0.05 level.

Keywords : Learning activity / Games and simulations / Badminton

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การกีฬาแห่งประเทศไทย[1]ได้กำหนดให้กีฬาแบดมินตันเป็นกีฬาที่บุคคลทั่วไปนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายมาก เพราะกีฬาแบดมินตันนั้นใครก็สามารถเล่นได้โดยพยายามตีลูกชนไก่ด้วยแร็กเกตให้ข้ามตาข่ายในการเล่นซึ่ง จะทำให้เกิดความสนุกสนาน ถ้าหากเล่นแบดมินตันเป็นประจำสม่ำเสมอ จะทำให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงเพราะเป็นการออกกำลังกายที่ดีอย่างหนึ่งด้วย ในการเล่นแบดมินตันทักษะเบื้องต้นนั้นเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะเป็นองค์ประกอบแรกเริ่มของการเล่นกีฬาแบดมินตัน ไม่ว่าจะเล่นเพื่อสุขภาพหรือการแข่งขันก็ตาม จำเป็นมากที่ต้องฝึกให้เกิดความเชี่ยวชาญ เข้าใจในหลักการฝึกที่ถูกต้องและถูกวิธี รากฐานที่สำคัญในการเล่นแบดมินตันตั้งแต่เริ่มหัดเล่นไปจนถึงเป็นนักกีฬาแบดมินตันมืออาชีพ คือ ทักษะขั้นพื้นฐาน ซึ่งต้องได้รับการฝึกอย่างถูกต้อง โดยผู้ฝึกสอนที่มี ความรู้ความสามารถ ในการฝึกแต่ละทักษะคอยให้คำชี้แนะและฝึกแก้ไขให้เกิดความถูกต้องมากที่สุดจะทำให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาทักษะและการเล่นได้อย่างสมบูรณ์แบบ การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของวิชาพลศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยพัฒนาศักยภาพของบุคคลให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง มีน้ำใจนักกีฬา รู้จักเสียสละ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์รวมทั้งมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยอนันต์ อัดชู [2] กล่าวว่า การออกกำลังกายมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต ทำให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง การออกกำลังกายนั้นเป็นแรงกดดันอย่างหนึ่ง ที่รบกวนความสมดุลของสิ่งแวดล้อมภายในร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไป ถ้าเราออกกำลังกายอยู่เสมอ ก็จะทำให้ร่างกายปรับโครงสร้างและการทำงานของร่างกายเพื่อให้อาบน้ำรับงานและความกดดันนั้น ๆ สำหรับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ ที่มีมาตรฐานเป็นตัวกำหนดคุณภาพของผู้เรียน แยกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และมีกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษารวมอยู่ ซึ่งในเล่มสาระนี้ได้เน้นเห็นว่าสุขภาพมีความสำคัญยิ่งต่อความเป็นอยู่ที่ดี ของแต่ละคนและสังคม สุขภาพจึงหมายถึงรวมทั้งด้านความเจริญเติบโตและการพัฒนาการของบุคคล ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตวิญญาณ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของคนโดยส่วนรวมด้วย

โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ฯ สมุทรสาคร ได้กำหนดเป้าหมายของรายวิชาพลศึกษา คือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญาและสังคม ด้วยการเข้าร่วมในกิจกรรมการออกกำลังกายและกีฬา และกิจกรรมเหล่านั้นได้รับการคัดสรรมาเป็นอย่างดีแล้ว ซึ่งกรมวิชาการ [4] ได้กล่าวว่า การทำหลักสูตรในกีฬาแบดมินตันจะเป็นการทำหลักสูตรเพื่อ

การพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ ความคล่องแคล่ว ความสามารถในการปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้อง ทั้งในเรื่องของการตีลูกหน้ามือ การตีลูกหลังมือ การส่งลูกมือล่าง การส่งลูกมือบน การเคลื่อนที่ในรูปแบบต่างๆ ทั้งการเคลื่อนที่ทางด้านหน้า การเคลื่อนที่ด้านหลัง และการเคลื่อนที่ด้านข้าง รวมไปถึงการรู้จักกฎกติกา ระเบียบในการเล่นกีฬาแบดมินตัน ซึ่งในหลักสูตรการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตัน จะช่วยให้พัฒนาในเรื่องของสติปัญญาได้เป็นอย่างดี เพราะต้องใช้ความคิดตลอดเวลาและเป็นระยะเวลาในการคิดเพียงสั้นๆ

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา [5] ได้กล่าวว่า การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์การกีฬามาสู่การปฏิบัติจริง โดยควรเริ่มจากเด็กและเยาวชนก่อน เป็นการสร้างพื้นฐานที่ถูกต้องเข้มแข็งและช่วยชะลอความสามารถของนักกีฬาให้แสดงศักยภาพได้เป็นเวลานาน และยุทธศาสตร์ของกรมพลศึกษา ในการที่จะส่งเสริมและพัฒนาการกีฬา นันทนาการ และสุขภาพ โดยใช้วิทยาศาสตร์การกีฬา เพื่อพัฒนากีฬาขั้นพื้นฐาน และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษา (แบดมินตัน) พบว่าปัญหาที่พบส่วนใหญ่ในการเรียนการสอนของนักเรียนคือ การเคลื่อนที่ทิศทางต่างๆ นักเรียนยังมีการเคลื่อนที่และการจัดระเบียบร่างกายที่ไม่ถูกต้องหรือผิดพลาดในการเคลื่อนที่ของกีฬาแบดมินตัน เมื่อมีการเคลื่อนที่ที่ไม่ถูกต้องแล้วก็จะส่งผลให้คุณภาพในการตีลูกนั้นๆ มีการส่งลูกไปไม่ได้ดีพอ เนื่องจากเมื่อมีการเคลื่อนที่ที่ไม่ถูกต้องก็จะทำให้ท่าทางในการตีที่ไม่ถูกต้องเช่นกัน ทั้งนี้ก็จะมีในเรื่องของการจับไม้ การจับไม้ของนักเรียนนั้นเมื่อการเรียนการสอนยังไม่สามารถสร้างความชำนาญให้นักเรียนได้ นักเรียนก็จะมีกรจับไม้ที่ผิดวิธีอยู่เรื่อยๆ เมื่อมีการตีได้กันไปมาหรือในระหว่างการเล่นกีฬาแบดมินตัน

สมพงษ์ สิงหะพล [6] กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นจะทำให้นักเรียนได้ประสบการณ์หลายประการ การนำเกมมาใช้กับกิจกรรมกีฬาจึงมีประโยชน์เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเกมนำไปสู่กีฬาเป็นการเล่นที่ให้นักเรียนได้ระบายอารมณ์ เกิดความพึงพอใจเกิดความสนุกสนาน เวลาเล่นบางคนจะแสดงบทบาทเป็นผู้นำ และมีเด็กคนอื่น ๆ เป็นผู้ตาม เป็นการพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา นอกจากนี้ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ [7] ได้กล่าวว่าสถานการณ์จำลอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนไปอยู่ในสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมา ซึ่งสถานการณ์นั้นจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุดทั้งสภาพแวดล้อมและปฏิสัมพันธ์โดยมีการกำหนดบทบาท ข้อมูลและกติกาไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจจากสภาพการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ ซึ่งผู้เรียนจะต้องใช้ข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับประกอบกับวิจารณ์ญาณของตนเองให้ปฏิบัติหน้าที่ตามสถานการณ์ให้ดีที่สุด การเรียนรู้แบบสร้างสถานการณ์จำลองจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ได้ดีและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันโดยใช้วิธีการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ ฯ ตำบลบางไทร ต.อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 5 ห้องเรียน รวม 150 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ ฯ ตำบลบางไทร ต.อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบดมินตันและทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เนื้อหาจากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ ฯ สมุทรสาคร พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : ทักษะในการเล่นกีฬาแบดมินตัน ประกอบด้วยเรื่องย่อย 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 : การส่งลูกมือบน จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2 : การส่งลูกมือล่าง จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 3 : การตีลูกหน้ามือ จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 4 : การตีลูกหลังมือ จำนวน 2 ชั่วโมง

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 4 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สุดยอดนักแบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย

แผนที่ 1 เรื่อง การส่งลูกมือบน (เกมหย่อนลงรูและสถานการณ์จำลองยอดนักเสิร์ฟ)

แผนที่ 2 เรื่อง การส่งมือล่าง (เกมส่องให้ลงและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักส่ง)

แผนที่ 3 เรื่อง การตีลูกหน้ามือ (เกมก้าวให้ยาวถอยให้ได้ และสถานการณ์จำลองหน้ามือระเบิด)

แผนที่ 4 เรื่อง การตีลูกหลังมือ (เกมไปให้ถึง ดีที่สุดและสถานการณ์จำลองน้องเมย์ปะทะอากาศ)

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตัน จำนวน 30 ข้อ โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าความยากง่าย 0.44 – 0.88 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25-0.75 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83

4. แบบวัดทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน ทั้ง 5 ชุด มีค่า IOC ระหว่าง 0.67 -1.00 โดยแบบวัดทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น แบบวัดทักษะการส่งลูกมือบน แบบวัดทักษะการส่งลูกมือล่าง แบบวัดทักษะการส่งลูกหลังมือ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 ส่วนแบบวัดทักษะการส่งลูกหน้ามือ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

รูปแบบในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้รูปแบบการวิจัย กลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (The One Group Pretest - Posttest Design)

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียมการ

ประสานงานโรงเรียนเพื่อจัดเตรียมนักเรียน ตารางเรียน สถานที่ จัดเตรียม สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ

2. ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 ทดสอบก่อนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันและแบบวัดทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน

2.2 สอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

2.3 ทดสอบหลังจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันและแบบวัดทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่า E1/ E2 ของประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน

2. หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตัน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตัน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t - test Dependent Samples

3. หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน และเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t - test Dependent Samples

ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตัน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 70.00 (E1)/ 71.85 (E2)

2. นักเรียนที่เรียนกีฬาแบดมินตัน โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. นักเรียนที่เรียนกีฬาแบดมินตัน โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน มีทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

การอภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ประสิทธิภาพการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตัน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ $70.00 / 71.85$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนด $70/70$ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตันที่สร้างขึ้นนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงผลจากการปฏิบัติทักษะการส่งลูกที่มีความแม่นยำและท่าทางที่ถูกต้อง ทำให้การส่งลูกแต่ละลูกมีผลต่อการได้คะแนนในการแข่งขันมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ราชิต ศักดิ์วิเศษ และคณะ [8] ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดฝึกทักษะกีฬาฟุตซอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พบว่า ชุดฝึกทักษะกีฬาฟุตซอลมีประสิทธิภาพเท่ากับ $86.80 / 85.33$

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแบดมินตันของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน ผู้วิจัยใช้หลักการสอนที่เน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับทักษะที่จะเรียน เป็นการสอนทักษะโดยรวมที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง ครูเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์นักเรียนว่าปฏิบัติได้ถูกต้องหรือผิดหรือบกพร่องมาน้อยเพียงใด และเน้นในขั้นแยกฝึกให้นักเรียนแยกเป็นกลุ่มย่อยโดยใช้วิธีสอนเกมและสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาทักษะให้ดีขึ้น โดยเกมและสถานการณ์จำลองจะเป็นสิ่งดึงดูดใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากจะทำปฏิบัติทักษะ ซึ่งจะเป็นเกมและสถานการณ์จำลองที่พัฒนาแต่ละทักษะที่ได้เรียนในแต่ละเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ แกรมบ์ส และคณะ [9] ที่กล่าวว่า เกมทำให้สภาพจำใจของห้องเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน ช่วยจูงใจนักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก และช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนทำให้เกิดความสนุกสนาน รวมทั้งช่วยให้นักเรียนได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ [10] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแชร์บอลโดยใช้วิธีสอนแบบรวมกลุ่ม - แยก - รวมกลุ่มเน้นเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนกีฬาแชร์บอลโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบรวมกลุ่ม-แยก-รวมกลุ่มเน้นเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกีฬาแชร์บอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่เรียนกีฬาแบดมินตันโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตัน มีทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันทั้ง 4 ทักษะได้แก่ ทักษะการส่งลูกมือล่าง ทักษะการส่งลูกมือบน ทักษะการตีลูกหน้ามือ และทักษะการตีลูกหลังมือ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสุดยอดนักแบดมินตันกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ควบคู่กับการปฏิบัติทักษะด้วยการปฏิบัติจริง การเล่นเกมและสถานการณ์จำลองจะช่วยฝึกความร่วมมือช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ สามารถจัดตัวเองให้เข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ซึ่งส่งเสริมพัฒนาการทางกายและจิตใจ ความแข็งแรงของอวัยวะต่างๆ การฝึกฝนกลไกของร่างกาย สนับสนุนส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณภาพทางอารมณ์ การปรับตัวทางสังคมที่ดีและฝึกฝนให้นักเรียนใช้ความพยายามที่จะบรรลุไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ การคิดแก้ปัญหา การตัดสินใจและการนำตนเองได้ สอดคล้องกับจิตวิทยาการเรียนรู้ตามทฤษฎีของธอร์นไดค์ (Thorndike Theory) ทฤษฎีกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) กฎนี้กล่าวว่า กิจกรรมใดที่ผู้กระทำมีความเข้าใจและกระทำสิ่งนั้นซ้ำๆ หรือกระทำอยู่เสมอ จะทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องและสมบูรณ์ และถ้าไม่ได้กระทำ พฤติกรรมที่เคยทำได้ก็จะถูกลืมไป ดังนั้น การสอนกีฬาแบดมินตัน ต้องการให้นักเรียนตีลูกและส่งลูกให้ถูกต้อง ครั้งแรก ๆ เด็กอาจตีลูกและส่งลูกไม่ถูกต้อง แต่เมื่อได้ฝึกซ้ำ ๆ บ่อย ๆ เป็นระยะเวลาานเด็กก็จะเกิดความชำนาญ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฉัตรชัย มณีนาค [11] ที่ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาบอลเลย์บอลโดยใช้เกมสำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถด้านพลศึกษาและสุขศึกษาก่อนการทดลองและกลุ่มควบคุมมีความสามารถแตกต่างกันอย่างน้อยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการทดสอบทักษะวอลเลย์บอลของรัสเซียและแลง (การส่งลูกกระทบฝ่าผนัง) ของกลุ่มการทดลองและกลุ่มควบคุม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 รวมทั้งผลการทดสอบทักษะการบ่มฟูกกับฝ่าผนังของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูควรที่จะศึกษาวิธีสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลอง ให้เข้าใจว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นรวมกลุ่ม ขั้นแยกฝึกและขั้นรวมกลุ่มแต่ละขั้นมีวิธีการสอนอย่างไรบ้าง ครูจะต้องรู้และเข้าใจในวิธีสอนนี้เป็นอย่างดี

1.2 ครูควรที่จะศึกษาเกี่ยวกับวิธีสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลอง เทคนิคในการสอนเกมและสถานการณ์จำลอง ขณะที่นักเรียนเล่นเกมและสถานการณ์จำลองจะมีบางทักษะที่ยาก ขณะที่นักเรียนเล่นเกมครูควรจะคอยกระตุ้น ชี้แนะให้นักเรียนเล่นเกมอย่างถูกต้อง เพื่อที่จะพัฒนาทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเกมและสถานการณ์จำลองที่จัดให้นักเรียนในบางทักษะ นักเรียนปฏิบัติครั้งเดียวก็สามารถทำได้และเกิดการเรียนรู้ แต่บางทักษะควรให้นักเรียนปฏิบัติมากกว่า 1 ครั้ง เพราะขณะเล่นเกมต้องคอยสังเกตว่าปฏิบัติถูกต้องหรือไม่ เกมนั้นส่งผลต่อทักษะให้ดีขึ้นหรือไม่ ครูต้องคอยดูแล สนใจนักเรียนตลอดเวลา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองในขั้นรวมกลุ่มขั้นที่ 1 สอนให้เกิดความคิดรวบยอด ครูควรจะใช้การอธิบายและสาธิตประกอบวีดิทัศน์ เพื่อให้นักเรียนเห็นลักษณะการเคลื่อนไหวในการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องและชัดเจน

2.2 ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนจะมีความกระตือรือร้นอยากที่จะเรียน มีความสุข เกิดความสนุกสนาน สามารถพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยเห็นว่าควรที่จะศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนนี้

เอกสารอ้างอิง

- [1] การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2539). **การจัดแนวทางในการพัฒนานักกีฬาเป็นเลิศ (ขั้นตอนที่ 2-3)**. กรุงเทพฯ: การกีฬาแห่งประเทศไทย.
- [2] อนันต์ อัดชู . (2536). **หลักการฝึกกีฬาเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- [3] โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ฯ.(2552). **หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา พุทธศักราช 2552** . สมุทรสาคร: ฝ่ายวิชาการ.
- [4] กรมวิชาการ. (2537). **มาตรฐาน มาลอง มาเล่นกีฬา**. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- [5] กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา(2555).**จิตวิทยาการกีฬา**. กรุงเทพฯ:สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- [6] สมพงษ์ สิงหะพล.(2542). **ต้องสอนให้เกิดจิตสำนึกใหม่**. สยามจารย์, 13(27), 15-16.
- [7] **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. (2552). พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

-
- [8] ราชิต ศักดิ์วิเศษ ประยูร บุญใช้ และ ภูมิพงศ์ จงหงส์พิพัฒน์. (2556). การพัฒนาชุดฝึกทักษะกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม; 3(2): พฤษภาคม-สิงหาคม 2556. (27-32).
- [9] Grambs, Jean Dresden ; Carr, John C.; & Fitch, Robert M. (1970). **Modern Methods in Secondary Education**. 3rd ed. U.S.A. : Holt, Rinehart and Winston.
- [10] ศิริณญา สุวัฒน์. (2547). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาแชร์บอลโดยใช้วิธีสอนแบบรวมกลุ่ม - แยก - รวมกลุ่มเน้นเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรหลักการสอน) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- [11] ฉัตรชัย มณีนาถ. (2550). กระบวนการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาออลเลย์บอลโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรหลักการสอน): บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.

ผลการเรียนรู้การวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ (มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ) อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

The result of developing portrait drawing skill by games and simulations “Little Artists” in the department of art, visual art, of Mathayomsuksa II students Nakprasith School

นิษฐลีณี กู้ประเสริฐ¹, ณัฐชา นาคใหญ่², สุรเชษฐ ภูเพ็ชร³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Nitsinee Kuprasert¹

²โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์, nutcha113@gmail.com

³โรงเรียนนาคประสิทธิ์, buffy.jame@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (3) ประเมินทักษะการวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ (มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ) ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) แบบประเมินทักษะปฏิบัติการวาดภาพคนเหมือน (3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ (1) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.25/87.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 (2) ดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 0.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 (3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการวาดภาพคนเหมือน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.66$, S.D. = 0.51) (4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.74$, S.D. = 0.45)

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/ ทักษะการวาดภาพคนเหมือน/ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to study the effectiveness of games and simulations “Little Artists” for Mathayomsuksa II students (2) estimate the index of the effectiveness of games and simulations “Little Artists” for Mathayomsuksa II students (3) evaluate the portrait drawing skill using games and simulations “Little Artists” for Mathayomsuksa II students, and (4) to investigate students’ satisfaction in the use of games and simulations “Little Artists” for Mathayomsuksa II students. The sample consisted of 30 Mathayomsuksa II students selected by simple random sampling in Nakprasith School, Nakhon Pathom province, during the second semester, academic year 2017.

The instruments used for collecting data were: (1) the achievement test, (2) the evaluation of portrait drawing skill, and (3) the questionnaire on attitudes. The data were analyzed by percentage, mean and standard deviation.

The results were as follows: (1) The efficiency of games and simulations “Little Artists” was 88.25/87.11, which is higher than the standard criterion 80/80. (2) The index of the effectiveness of games and simulations “Little Artists” for Mathayomsuksa II students was 0.69, which is higher than the standard criterion 0.50. (3) The students had a high level in the portrait drawing skill (mean = 3.66, SD = 0.51). (3) The students had a high level of satisfaction toward learning through games and simulations “Little Artists” (mean = 3.74, SD = 0.45).

Keyword: Games and Simulations, Portrait drawing skill, The Visual Arts Subject in the Art Learning Standard

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการ [1] ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สนุกสนาน สุขุมเยือกเย็น และมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกายจิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ การเรียนการสอนศิลปะศึกษาในปัจจุบันนี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ซึ่งสอดคล้องกับ หลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งได้กำหนดหลักเกณฑ์ให้ผู้เรียนวิชาศิลปะในสาระทัศนศิลป์ ให้มีการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

วรรณรัตน์ คำขารี [2] ได้ศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์นั้น คือการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนการสอน ที่ไม่เข้าใจ นักเรียนไม่ได้แสดงออกทางความคิด เพื่อหน้าต่อการรับรู้ทางการเรียน ซึ่งส่งผลไม่ดีต่อคุณภาพโดยรวม จากปัญหาดังกล่าวผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้หาวิธีการและแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยคิดหาเครื่องมือเข้ามาช่วยในการสอน การวาดภาพคนเหมือน จึงได้วางแผนดำเนินการแก้ไข ดังนี้คือ ศึกษาวิธีการสอนจากเอกสารหลักสูตร ตำรา ที่เกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบต่างๆ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการสอนการวาดภาพคนเหมือน รวมทั้งการผลิตสื่อการเรียนการสอน จัดสร้างสื่อ และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ประกอบการสอน เช่น แบบฝึกการวาดภาพคนเหมือน บทเรียนสำเร็จรูป วัสดุทัศนหนังสือ เอกสารประกอบการเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถค้นคว้าได้ด้วยตนเองและสนใจเรียนมากขึ้น *ทีศนา แชมมณี [3] ได้กล่าวว่ว*วิธีการสอบแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการที่นิยมนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากเกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และวิธีการสอนแบบสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนไปอยู่ในสถานการณ์ที่สร้างขึ้น ซึ่งสถานการณ์นั้นจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุดทั้งสภาพแวดล้อมและปฏิสัมพันธ์โดยมีการกำหนดบทบาท ข้อมูลและกติกาไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ ซึ่งผู้เรียนจะต้องใช้ข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับประกอบกับ วิจารณ์ญาณของตนเองให้ปฏิบัติหน้าที่ตามสถานการณ์ให้ดีที่สุด ซึ่งการเรียนรู้แบบสร้างสถานการณ์จำลองจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการถ่ายโยง

การเรียนรู้ได้ดีและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ *สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ* [4] ได้กล่าวไว้ว่าเกมและสถานการณ์จำลองนับว่าเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่งเหมาะที่จะนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเป็นการนำเอาเทคโนโลยีการศึกษา สื่อการสอนเทคนิค วิธีการใหม่ ๆ เข้ามาประกอบการเรียนการสอน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่ง ที่จะนำมาแก้ปัญหาดังกล่าวได้ การนำนวัตกรรมในรูปของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย เข้ามาเสริมในการจัดการเรียนการสอน จะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ตามจุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำปัญหาการจัดกระบวนการเรียนการสอนกลุ่มสาระศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเกิดจากการเรียนการสอนที่ไม่เข้าใจ นักเรียนไม่ได้แสดงออกทางความคิด เบื่อหน่ายต่อการรับรู้ทางการเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทักษะการวาดภาพคนเหมือนของนักเรียนโดยเฉพาะความสามารถในการกำหนดอัตราส่วนของภาพ สเก็ตซ์ภาพ การสังเกตลักษณะเฉพาะ และการวาดภาพถ่ายทอดลักษณะเฉพาะ ผู้ค้นคว้าจึงได้นำปัญหาดังกล่าวเสนอต่อผู้บริหารโรงเรียนที่จะแก้ปัญหาให้ได้ในปีการศึกษา 2560 โดยการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เรียกว่า เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย เพื่อประกอบการสอน บทเรียนนี้จะประกอบไปด้วย เกมและสถานการณ์จำลองตามเนื้อหาที่กำหนด เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อประเมินทักษะการวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ อำเภอสามพรานที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 345 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ อำเภอสามพรานที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด

2. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เรื่อง การวาดภาพคนเหมือน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เวลา 8 ชั่วโมง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: การวาดภาพคนเหมือน ประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่องได้แก่

เรื่องที่ 1 ใครคือใคร

เรื่องที่ 2 เขาคือใคร

เรื่องที่ 3 ดาราในดวงใจ

เรื่องที่ 4 นกออกแบบมืออาชีพ

3. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า ดำเนินการใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อยกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างวันที่ 13 พฤศจิกายน 2560 ถึงวันที่ 5 มกราคม 2561 รวมเวลา 8 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย

ตัวแปรตาม ได้แก่

- (1) ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย
- (2) ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย
- (3) ทักษะการวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย
- (4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย จำนวน 1 ชุด
 2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย จำนวน 4 แผน ได้แก่
 - แผนที่ 1 เรื่อง ใครคือใคร (เกมใครคือใคร และสถานการณ์จำลองร้านออกแบบเสื้อผ้า)
 - แผนที่ 2 เรื่อง เขาคือใคร (เกมเขาคือใคร และสถานการณ์จำลองสถานีตำรวจ)
 - แผนที่ 3 เรื่อง ดาราในดวงใจ (เกมดาราในดวงใจและสถานการณ์จำลองการสเก็ตซ์ภาพหน้าคนร้าย)
 - แผนที่ 4 เรื่อง นักร้องแบบมืออาชีพ (เกมนักร้องแบบมืออาชีพ และสถานการณ์จำลองนักร้องแบบตัวละคร)
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การวาดภาพคนเหมือน จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าความยากง่าย 0.31 – 0.71 อำนาจจำแนกระหว่าง 0.23 – 0.73 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89
4. แบบประเมินทักษะการวาดภาพคนเหมือน จำนวน 10 ข้อ
5. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.81

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังเรียน One-Group Pretest – Posttest Design

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. เตรียมการโดยประสานงานโรงเรียนเพื่อจัดเตรียมนักเรียน ตารางเรียน สถานที่ จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ
2. ทดสอบก่อนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการวาดภาพคนเหมือน
3. ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ชุดละ 2 ชั่วโมง ตรวจสอบและเก็บคะแนนผลการปฏิบัติตามกิจกรรม ในแต่ละชุดนั้นผู้ศึกษาค้นคว้าได้ประเมินทักษะปฏิบัติการวาดภาพตามกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน ระหว่างเรียนจนครบ 4 ชุด
4. ทดสอบหลังจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการวาดภาพคนเหมือนและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยใช้สถิติร้อยละ
2. วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติร้อยละ
3. วิเคราะห์ผลการประเมินทักษะปฏิบัติการวาดภาพคนเหมือนหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.25/87.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80
2. ดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 0.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการวาดภาพคนเหมือน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.66$, S.D. = 0.51)
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.74$, S.D. = 0.45)

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.25/87.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 แสดงให้เห็นว่าเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ดังกล่าวเหมาะสมที่จะนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะให้กับนักเรียน ทั้งนี้เนื่องจากผู้ศึกษาวิจัยได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ที่นำเกมและสถานการณ์จำลองหลาย ๆ รูปแบบมาจัดกิจกรรมประกอบการสอน รวมทั้งยังได้นำเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ไปทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพก่อนนำไปทดลองจริง จึงทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ประวีณา ชะลุย [5] ได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า ชุดกิจกรรมเกมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพ 90.88/84.72

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 0.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 แสดงให้เห็นว่านักเรียนได้ความรู้จากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย จึงส่งผลให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วรณรัตน์ คำขารี [2] ที่ได้ศึกษาเรื่องผลการเรียนรู้การวาดภาพระบายสีโดยใช้บทเรียนสื่อประสมกลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการศึกษาพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนสื่อประสมการวาดภาพพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.6796 แสดงว่าผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 67.96

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการวาดภาพคนเหมือน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.66$, S.D. = 0.51) แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการได้รับการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวาดภาพคนเหมือนซ้ำๆ จนทำให้สามารถมีความสามารถในการปฏิบัติการวาดภาพคนเหมือนได้ดีที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ธนิตย์ เพ็ญรมณีนวศ์ [6] ที่ได้ศึกษาเรื่องหลักการของทฤษฎีสั่งเข้าและการตอบสนองที่กล่าวถึงการฝึกฝน (Practice) ได้แก่ การให้ทำแบบฝึกหัดหรือการฝึกซ้ำ เพื่อให้เกิดทักษะในการแก้ปัญหาที่สัมพันธ์กันโดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวาดภาพคนเหมือนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.13 คิดเป็นร้อยละ 87.11 ของคะแนนเต็ม จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังกล่าวทำให้ทราบว่านักเรียนมีความรู้จริงจากการปฏิบัติกิจกรรมในเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการวาดภาพคนเหมือนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย ได้ผ่านการตรวจ กลั่นกรองจากผู้เชี่ยวชาญเป็นอย่างดีประกอบกับแบบทดสอบแต่ละข้อได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อสอบหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับมาแล้ว จึงถือได้ว่าเป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ ทำให้นักเรียนได้ทำแบบทดสอบที่ดีและทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ [7] ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเป็น 11.93 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเป็น 16.17 ซึ่งสูงจากเดิม แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง จึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

5. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.74$, S.D. = 0.45) แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสุข สนุกสนานและยอมรับวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ [7] ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การใช้เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อยควรเตรียมสื่อประกอบอื่น ๆ พร้อมทดสอบการใช้ตามกิจกรรมในเกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อยกำหนดไว้

1.2 ควรกำกับการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนอย่างใกล้ชิดเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อย สำเร็จตามเวลาที่กำหนด

1.3 บางกิจกรรมมีการศึกษานอกสถานที่ ครูควรเตรียมสถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้และเตรียมผู้เรียนให้พร้อม

1.4 เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อยนี้ ไม่เหมาะที่จะปล่อยให้ผู้เรียนดำเนินการตามกิจกรรมเองโดยไม่มีกำกับการกำกับดูแลของผู้สอน เพราะในบางกิจกรรมจะมีส่วนของผู้สอนร่วมด้วย

1.5 เกมและสถานการณ์จำลองจิตรกรน้อยนี้ เป็นแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่น ๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรเลือกกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่นมาใช้เปรียบเทียบการเรียนรู้เช่น แบบโครงงาน แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2 ควรศึกษาตัวแปรอื่นในการวิจัยเพิ่มเติม เช่น ความฉลาดทางอารมณ์พัฒนาการด้านพุทธิปัญญา ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ(CEFR) พุทธศักราช2551**. กรุงเทพฯ:สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.
- [2] วรณรัตน์ คำซารี.(2550). **ผลการเรียนรู้การวาดภาพระบายสีโดยใช้บทเรียนสื่อประสมกลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- [3] *ทีศนา เขมมณี. (2544). วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- [4] *สุวิทย์ มูลคำ,อรทัย มูลคำ.(2552). 19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- [5] ประวีณา ชะลุย. (2539). **ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- [6] ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์. (2556). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ**. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์ศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- [7] อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). **การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต (ศิลปศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

.....

**การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้พื้นฐาน
เกี่ยวกับดนตรีสากลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนสุบรรณวิทยา**

The Development of Games and Simulations “Let’s Compose The Song” for Improving Basic Skills on
Music of Mathayom Suksa 1 Students at Kuan Suban Wittraya School

วิชณู แพทย์คดี¹, ปานชนก พลับจิ้น², สิทธิกร เพ็ชรรัตน์³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, krunu_112@hotmail.com

²วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, desposito3539@gmail.com

³โรงเรียนควนสุบรรณวิทยา, bigjiw1989@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2556 ของโรงเรียนควนสุบรรณวิทยา จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t – test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนจากการทดสอบระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 85.95 และมีคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 83.00 แสดงว่า เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ มีประสิทธิภาพ 85.95/ 83.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (2) การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.07 คะแนน และ 16.60 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ ในภาพรวมระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.63)

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/ ดนตรีสากล

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to investigate an effectiveness of games and simulations “Let’s compose the song” for Mathayom Suksa 1 students, (2) to compare learning achievement of the students between pre- and post-learning with the games and simulations “Let’s compose the song”, and (3) determine the satisfaction of students after learning with the games and simulations “Let’s compose the song”. The sample consisted of 30 Mathayom Suksa 1 students selected by simple random sampling in Kuan Suban Wittraya School, Nakhon Si Thammarat province, during the second semester, academic year 2017. The instruments used for collecting data were: (1) the achievement test, and (2) the

questionnaire on attitudes. The data were analyzed by dependent sample t-test, mean and standard deviation.

The results were as follows: (1) The efficiency of games and simulations “Let’s compose the song” was 85.95/83.00, which is higher than the standard criterion 80/80. (2) The students’ result after using games and simulations “Let’s compose the song” was significantly higher than before at 0.05 level. (3) The students had a high level of satisfaction toward learning through games and simulations “Let’s compose the song” (mean = 4.25, SD = 0.63).

Keyword: Games and Simulations, Musical Instruments

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้าน ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ โดยสาระวิชาดนตรีสากล เป็นสาระที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ องค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าทางดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกทาง ดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรียะ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับ ประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ [1]โดยจุดมุ่งหมายของการเรียนดนตรีซึ่ง อรวรรณ บรรจงศิลป์ [2] ได้ กล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนวิชาดนตรีเพื่อให้นักเรียนสามารถแยกแยะโครงสร้างต่างๆ ของดนตรีได้มีทักษะพื้นฐานและสนุกกับการเรียน สามารถนำความรู้ที่ได้จากการ เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในการเลือกฟัง หรือชมการแสดงดนตรีเกิด เจตคติที่ดีต่อดนตรีและรู้ถึงคุณค่าของดนตรีอย่างแท้จริง ทั้งนี้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ดนตรีและศิลปะนั้น ครูผู้สอนจะต้องมีการ สอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ อธิบายรายละเอียดต่างๆ แล้วให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง และจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝน ซ้ำๆ บ่อยๆ จนเกิดความชำนาญ [3]

การเรียนการสอนดนตรีสากลของ โรงเรียนมัธยมศึกษาในปัจจุบัน เป็นวิชาพื้นฐานที่อิงอยู่ในมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้น และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง นักเรียนในแต่ละช่วงชั้นจะ ต้องเรียน คือวิชาศิลปะพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย 3 สาระคือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ เวลา เรียน 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ โรงเรียนมัธยมศึกษา ที่มีความพร้อมสามารถเปิดกิจกรรม ดนตรีสากลได้ โดยเฉพาะโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ แต่จะ ต้องยึดกรอบแนวทางในการจัดกิจกรรมนักเรียน ตาม เป้าหมายของหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้ พัฒนานตนเองตามศักยภาพ ซึ่งสถานศึกษาจะต้อง ดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มี รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม[4] จากผลการศึกษาสภาพปัญหาการสอนวิชาดนตรีของ สันติ ยิ้มปลื้ม [5]

ที่พบว่า ครูขาดความรู้ความชานาญในการขับร้อง ร้อยละ 2.08 ไม่มีสื่อการสอน ร้อยละ 20.83 เครื่องดนตรีไม่เพียงพอ ร้อย ละ 54.16 ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้อเครื่องดนตรี ร้อยละ 22.91 ไม่มีความสามารถทางด้านดนตรี ร้อยละ 20.38 นักเรียน ขาดความตื่นตัวในการเรียนวิชาดนตรี ร้อยละ 4.16 การจัดการเรียนการสอนไม่ต่อเนื่อง ร้อยละ 2.08 ชั่วโมงเรียนวิชาดนตรี น้อยเกินไป ร้อยละ 10.40 ไม่มีห้องเรียนวิชาดนตรีโดยเฉพาะ ร้อยละ 10.41 ขาดการสนับสนุนจากผู้บริหาร ร้อยละ 10.41 ขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถทางดนตรี ร้อยละ 8.33 หลักสูตรขาดความเหมาะสม ร้อยละ 2.8 และนักเรียนไม่มี พื้นฐานทางวิชาดนตรีมาก่อน ร้อยละ 4.16

จากความสำคัญของการสอนดนตรีและสภาพปัญหาการสอนดนตรีสากลของโรงเรียนควนสุบรรณวิทยา ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำวิธีการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดนตรีสากลอย่างถูกต้อง และแม่นยำ

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนสุบรรณวิทยา อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มีทั้งหมด 30 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนสุบรรณวิทยา อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับสลากรายชื่อนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือทดลองและเครื่องเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้: ดนตรีสากล
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. หลังจากเลือกกลุ่มตัวอย่างแล้วทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ทำการสอนกลุ่มตัวอย่างตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ หลังจากเสร็จสิ้นการสอน ทำการทดสอบ (Post – test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน และเก็บข้อมูลความพึงพอใจทางการเรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ
3. นำคะแนนที่ได้ไปจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. การทดสอบสมมติฐาน เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างด้วยการคำนวณจากสูตร t-test for Dependent sample

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนจากการทดสอบระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 85.95 และมีคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 83.00 แสดงว่า เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ มีประสิทธิภาพ 85.95/ 83.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.07 คะแนน และ 16.60 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ ในภาพรวมระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.63)

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนจากการทดสอบระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 85.95 และมีคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 83.00 แสดงว่า เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ มีประสิทธิภาพ 85.95/ 83.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ จากการวิเคราะห์เนื้อหา ผ่านการหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความถูกต้องจึงทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิภาพร อ่ำไพพิทักษ์วงศ์ [6] ที่ได้ศึกษาเรื่องสื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดาน แนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อสอนอ่านโน้ตของนักเรียนเปียโนขั้นต้น ผลการศึกษาพบว่าสื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐี เพื่อใช้สอนอ่านโน้ต สำหรับนักเรียนเปียโนขั้นต้น มีประสิทธิภาพ 91/82 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.07 คะแนน และ 16.60 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะมีประโยชน์ต่อนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนได้ดี รวดเร็วและมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กานนท์ เวชกามา [7] ที่ได้ศึกษาถึงการพัฒนากอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ รายวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตก 1 ของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผลการศึกษาพบว่า นิสิต ที่เรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ วิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตก 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะ ในภาพรวมระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.63) แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองมาแต่งเพลงกันเถอะเป็นวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี [8] ที่กล่าวถึง การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวความคิดทางด้านแรงจูงใจ เกมเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา มีความสนุกสนาน มุ่งฝึกทักษะนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นอย่างเป็นระบบและนำผลการเล่นเกมมาสรุปการเรียนรู้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิทยา โพธิ์ทอง [9] ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่อง มาสร้างโลกสีเขียวกันเถอะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจทางการเรียนต่อรูปแบบการสอนโดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเกมและสถานการณ์จำลองอยู่เสมอ เนื่องจากมีการพัฒนาเทคโนโลยีการสร้างสื่อดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

1.2 ควรมีการกำหนดเนื้อหาในแต่ละหน่วยของเกมให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับระยะเวลา ในการใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองดังกล่าวให้สามารถทำงานแบบ Online ได้ เนื่องจากจะทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองและการเรียนการสอนแบบต่างๆ เช่น การสาธิต การสอนตามปกติ ในวิชาดนตรีสากลหรือวิชาดนตรีไทย ที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- [1] วิภาพร อำไพพิทักษ์วงศ์.(2556). **สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานตามแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อสอนอ่านโน้ตของนักเรียนเปียโนขั้นต้น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาดนตรี). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [2] พิทยา โพธิ์ทอง. (2549). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่องมาสร้างโลกสีเขียวกันเถอะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ที่เรียนโดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน**. สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาการมัธยมศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [3] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [4] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [5] ทิศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- [6] ทิศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- [7] กานนท์ เวชกามา. (2554). **การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์มีลติมีเดีย เพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ รายวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตก 1 ของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ดุริยางคศิลป์): มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [8] ทิศนา แคมมณี. (2551). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์
- [9] พิทยา โพธิ์ทอง. (2549). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่องมาสร้างโลกสีเขียวกันเถอะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ที่เรียนโดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน**. สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาการมัธยมศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [10] สันติ ยิ้มปลื้ม.(2552). **การศึกษาสภาพการสอนวิชาดนตรีในหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ช่วงชั้นที่ 3 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาดนตรีศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- [11] พิทยา โพธิ์ทอง. (2549). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่องมาสร้างโลกสีเขียวกันเถอะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ที่เรียนโดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน**. สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาการมัธยมศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [12] อรวรรณ บรรจงศิลป์. (2551). **การสอนดนตรีในระดับประถมศึกษาทฤษฎีและปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยดุริยางคศิลป์มหาวิทยาลัยมหิดล.

**การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงาน
คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี**

**The Effectiveness of Game and Simulation to Create Computer Work
in Learning Area of Occupations and Technology of Mathayomsuksa 1 Students in Suphanburi
Sports School**

มนัส บุญประกอบ¹, สราวุธ ตั้งคล้าย²

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, manatboo@swu.ac.th

²โรงเรียนเทศบาลวัดดอนไก่ดี (สังวรจันทรราชวรวิทยา), kunwoody@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/25560 ของโรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลอง แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t – test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.08/ 94.08 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสร้งงานคอมพิวเตอร์ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.73)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน / เกมและสถานการณ์จำลอง/ คอมพิวเตอร์

ABSTRACT

The purposes of this research were : (1) to create and find the efficiency of game and simulation to create computer work of Mathayomsuksa 1 students at 80/80, (2) to compare the achievement of students before and after teaching by using game and simulation to create computer work , and (3) to study students' satisfaction by using games and simulations to create computer work. The sample was a Mathayomsuksa 1 students studying in semester 2, academic year 2017 of the Suphanburi Sports School acquired by cluster random sampling. The data were analyzed by mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The results were as follows: (1) The average of game and simulation about create computer work was 82.08 /94.08. The efficiency of the test was at the highest level. (2) The students' result after

using game and simulation about create computer work was significantly higher than before at .05 level. (3) The students had a high level of satisfaction toward learning game and simulation about creating computer work ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.73).

Keywords: Achievement / Game and Simulation / Computer

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิชาความรู้ในด้านต่างๆ ความเจริญก้าวหน้านี้ได้ส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการศึกษา ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ซึ่งสมรรถนะที่สำคัญ 1 ใน 5 สมรรถนะ นั้นคือสมรรถนะทางด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม [1]

สภาพการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่านักเรียนไม่สนใจในเนื้อหา เบื่อหน่ายการเรียน ไม่สนุกกับการเรียน ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนดไว้ โดยพบว่า ในปีการศึกษา 2559 ซึ่งนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 มีคะแนนผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 73.21 ต่ำกว่าเกณฑ์ตามที่โรงเรียนกำหนดไว้ร้อยละ 80.00 เมื่อพิจารณาในส่วนภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัตินั้นพบว่า นักเรียนมีคะแนนภาคทฤษฎีร้อยละ 21.53 และภาคปฏิบัติร้อยละ 51.68 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้ภาคทฤษฎีร้อยละ 80.00 และภาคปฏิบัติ ร้อยละ 60 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิริรัตน์ กระจาดทอง [2] ที่พบว่า สภาพการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้นประกอบด้วยเนื้อหาการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ และด้วยบริบทของเนื้อหาวิชา ซึ่งมุ่งเน้นทางการปฏิบัติจึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความต้องการในการเรียนรู้ แต่ทางด้านเนื้อหาทฤษฎีจะเห็นว่านักเรียน เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาวิชาที่เป็นทฤษฎี ต้องใช้ความจำความเข้าใจสูงเพราะเป็นการเรียนรู้เรื่องต่างๆ โกลดัว และนักเรียนไม่เห็นคุณค่าความสำคัญ เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ พรพจน์ แสงวงดี [3] ที่กล่าวว่า สภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเทศบาลวัดเวฬุวัน พบว่านักเรียนไม่สนใจในเนื้อหา เบื่อหน่าย ไม่สนุกกับการเรียน เรียนไม่เข้าใจ เป็นสาเหตุให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนในเรื่องการสืบค้นข้อมูลขาดความกระตือรือร้นในการเรียนและการค้นคว้า คนเรียนเก่งยังขาดโอกาสที่จะได้รับการเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้มากขึ้นตามความสามารถ ส่วนนักเรียนที่เรียนอ่อนก็เรียนไม่ทันเพื่อนทำให้เกิดความท้อแท้และเบื่อหน่ายการเรียนครูคนเดียวสอนหลายชั้นหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้ขาดสื่อการสอนที่เป็นรูปธรรมและเร้าความสนใจ สื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ที่ผลิตขึ้นยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร อันเนื่องมาจากขาดความรู้และเทคนิคในการผลิตสื่อการสอน วิธีสอนที่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีสอนแบบปกติหลายวิธี ดังเช่น ทิศนา แคมมณี [4] ได้กล่าวว่า การใช้เกมและสถานการณ์จำลอง เนื่องจากเกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ รวมทั้งวิธีการสอนแบบสถานการณ์จำลองเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจ เกิดความเข้าใจ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ที่เห็นประจักษ์ชัดด้วยตนเอง และเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุกสนานการเรียนรู้อาจมีความหมายต่อตัวผู้เรียน รวมทั้งเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะ

กระบวนการต่างๆจำนวนมาก เช่น กระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการสื่อสาร กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการคิด เป็นต้น

จากประเด็นดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการเลือกใช้เกมและสถานการณ์จำลองและมีความประสงค์ที่จะสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง รายวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจะพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ สร้างความสนุกสนาน และแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนได้ รวมทั้งใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มีทั้งหมด 3 ห้อง จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ซึ่งนักเรียนแต่ละห้องมีผลการเรียนไม่แตกต่างกัน เนื่องจากโรงเรียนได้จัดห้องเรียนโดยผลความสามารถของนักเรียน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์

ตัวแปรตาม คือ (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน (2) ความพึงพอใจต่อการใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ระยะเวลาในการทดลองครั้งนี้ใช้เวลา 4 ครั้ง ๆ ละ 2 ชั่วโมง

4. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีหน่วยการเรียนรู้ที่1: คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1: ความหมายและรูปแบบของคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2: ความสำคัญของคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 3: บทบาทของคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 4: ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi experimental research)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้สร้างเกมจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint โดยมีค่า IOC เท่ากับ 0.67
2. แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) เรื่องคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87
3. แบบทดสอบหลังเรียน (post-test) เรื่องคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 0.83
4. แบบวัดความพึงพอใจต่อเกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เตรียมสถานที่และเครื่องมือในการทดลองโดยใช้ห้องคอมพิวเตอร์
2. ทำการนัดหมายผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง
3. นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) แล้วกลุ่มทดลองเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์
4. เมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนการสอนทั้ง 4 แผน ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังเรียน (posttest) หลังจากนั้นให้ทำแบบวัดความพึงพอใจ
5. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียนกับแบบทดสอบวัดหลังเรียน และแบบวัดความพึงพอใจต่อการเล่นเกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์
6. นำคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตามเกณฑ์ 80/80 ใช้สถิติค่าร้อยละ
2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง โดยวัดก่อนและหลังการสอน คำนวณจากสูตร $t - test$ for dependent Samples

ผลการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.08/ 94.08 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ 80/80
2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.73)

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการศึกษาที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพเท่ากับ 82.08/ 94.08 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ เนื่องจากจากผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้ง จึงทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีข้อบกพร่องน้อยที่สุด สามารถนำเกมและสถานการณ์จำลองไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้ โดยสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สาวิตรี ตีสินธุ์ (2551: 90) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สารการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/84.75 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. จากการศึกษาที่พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ แกรมบัส และคณะ [5] ที่กล่าวว่า เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน ช่วยจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก ช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และช่วยให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรทัย วิมลโนธ และคณะ [6] ได้ทำการศึกษา เรื่อง การวิจัยและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์สารพันเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เรื่องการสร้างเกมของนักเรียนหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ สารพันเกมสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เรื่องการสร้างเกมของนักเรียนก่อนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์สารพัน เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากการศึกษาที่พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.73) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเล่น เกมและสถานการณ์จำลองที่มีความน่าสนใจ เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายากจึงง่ายต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัมพิกา ชุมมธยา [7] ที่กล่าวว่า เกมทำให้เยาวชนสามารถสร้างความเข้าใจและสามารถสร้างความเพลิดเพลินให้กับเยาวชนได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับวิจัยของ ศิริรัตน์ กระจาดทอง [2] ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกม วิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกม วิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” อยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยภาพรวม ($\bar{x} = 4.35$, S.D. = 0.56)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจะต้องกำหนดเวลาให้เหมาะสม และจะต้องจัดกลุ่มนักเรียนแบบคละความสามารถและสติปัญญา เพราะจะทำให้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้งไม่พอและนักเรียนในแต่ละกลุ่มจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทำให้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน

1.2 ควรตั้งรางวัลเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ เช่น ให้รางวัลเป็นสิ่งของ คำชมเชย ทั้งในระหว่างเรียนและหลังจบการเรียนในแต่ละเรื่องแล้ว

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นต่างๆ เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับอาชีวศึกษา เพื่อศึกษาว่ารูปแบบการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับใดมากที่สุด

2.2 ควรนำการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองไปศึกษากับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อศึกษาว่ารูปแบบการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความเหมาะสมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ใดมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [2] ศิริรัตน์ กระจาดทอง. (2554). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกมวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” จังหวัดสุพรรณบุรี**. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา): มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [3] พรพจน์ แสงดี. (2551). **การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง เทคนิคการสร้างเว็บเพจ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนบนเว็บแบบการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองกับการสอนปกติ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [4] ทิศนา ขัมมณี.(2552). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**.พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- [5] Grambs, Jean Dresden. ; Carr, John C.; & Fitch, Robert M. (1970). **Modern Methods in Secondary Education**.3rd ed. U.S.A. : Holt, Rinehart and Winston.
- [6] อรทัย วิมลโนธ , ภคนันท์ อุ่มแจ่ม , ยุรวัดน์ คล้ายมงคล . (2553). **การวิจัยและพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์สารพันเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- [7] อัมพิกา ชุมมธยา.(2552).**การสร้างเกมจำลองเพื่อการวางแผนการจัดการขยะมูลฝอยโดยชุมชน : กรณีศึกษาโครงการเคหะชุมชนคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร**.วิทยานิพนธ์ปริญญา สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (การผังเมือง): มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองวัฒนธรรมไทย 4

ภาค ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยา

The Results of Teaching Thai Culture in 4 regions Through Games and Simulations in Social
Studies, Religions and Culture of Mathayom Suksa I

Students in Prajadhipok School

ไพรัช จุ่นเกตุ¹, วชิรินทร์ สดชื่น², จิรพงศ์ ธาราเคหะกุล³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, phairat_1255@hotmail.com

²โรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยา, Watcharin252641@gmail.com

³โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนครปฐม, jirapong.tsrakehakul@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาใน ภาคการศึกษาที่ 2/2560 ของโรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยา ประกอบด้วยกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวนกลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t - test แบบ Independent Samples และแบบ One Sample

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนการสอน/ เกมและสถานการณ์จำลอง/ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to compare the achievement of students in experimental group who studied by using games and simulations and the controlled group who studies by normal learning in Learning Area of Social Studies, Religion and Culture, and (2) to compare achievement of students in Learning Area of Social Studies, Religion and Culture after learning by using games and simulations with the standard criterion. The sample consisted of 30 grade-1 students selected

by simple random sampling in Prajadhipok School, Suphanburi province, during the second semester, academic year 2017. The instruments used for collecting data were: games and simulations about the Thai culture in 4 regions, lesson plans, and the achievement test. The data were analyzed by independent sample t-test, one sample t-test, mean and standard deviation.

The results were as follows: (1) The students' result after using game and simulation about Thai culture in 4 regions was significantly higher than the controlled group's at .05 level. (2) The students' result after using game and simulation about Thai culture in 4 regions was significantly higher than the standard criterion (70%) at .05 level.

Keywords: Teaching activities/ Games and simulations/ Learning Achievement/ Social Studies, Religion and Culture

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึง การพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และ สังคมโลก [1] การเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยในการพัฒนา ความสามารถทางการเรียนของผู้เรียนให้บรรลุตามความคาดหวังของหลักสูตรการศึกษา สภาพปัญหาอุปสรรคที่ทำให้ ผู้เรียนเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่เน้นด้านเนื้อหาได้ไม่ดีเท่าที่ควรนั้นเกิดจากสาเหตุหลาย ประการเช่น สภาพแวดล้อม วิธีการสอนของครู การวัดผลประเมินผล ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือตัวผู้เรียนเอง เป็นต้น ซึ่งสาเหตุที่เกี่ยวกับ รูปแบบวิธีการสอนนั้นน่าจะมีสำคัญที่สุดเพื่อเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนให้บรรลุ จุดมุ่งหมาย ของการเรียนการสอนซึ่งจะทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเอง [2] การ จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในปัจจุบันไม่ประสบผลสำเร็จเนื่องมาจากวิธีการ สอนของครูจะใช้การอธิบายเนื้อหาตามบทเรียนหรือการสอนบรรยาย ซึ่งส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการทำงานกลุ่ม ขาดความ เชื่อมมั่นและไม่กล้าแสดงออก มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนภายในห้องเรียนน้อยมาก โดยเป็นผู้รับความรู้อย่างเดียว นักเรียนขาดโอกาสที่จะร่วมเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกัน ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะทางสังคมที่ดีด้วยนักเรียนที่เรียนเก่งจะ แข่งขันกันเอง ส่วนนักเรียนที่อ่อนมักจะถูกทอดทิ้งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมค่อนข้างต่ำ [3]

ดังนั้นเพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงได้ ทำการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้และวิธีสอนแบบต่างๆ โดยผู้วิจัยพบว่าวิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์เป็นวิธีการสอนที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยวิธีการสอนแบบเกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ [4] และสถานการณ์จำลองเป็นการเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะกระบวนการแก้ปัญหา การสื่อสาร การคิดซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงมากสนุกสนานเรียนรู้อย่างมีความหมายสามารถเพิ่มประสิทธิภาพความทรงจำได้ดี ถ้ายทอดสถานการณ์จริงได้อย่างดีเรียนรู้แบบแก้ปัญหาและประเมินผลได้อย่างแม่นยำ [5]

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยา เพื่อนำผลการวิจัยไปปรับปรุงคุณภาพการสอนและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ
2. และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยา อ.อุททอง จ.สุพรรณบุรี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 110 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภาวนาภิรมย์พิทยา อ.อุททอง จ.สุพรรณบุรี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 60 คน ประกอบด้วยกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด

2. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรจัดกระทำ ได้แก่ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

2.1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

2.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองสอนครั้งนี้เป็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 4 : หน้าที่พลเมือง เรียนรู้วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4: สานมิตรภาพกับเพื่อนบ้านเรา ประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 วัฒนธรรมทางภาษา

เรื่องที่ 2 วัฒนธรรมทางอาหาร

เรื่องที่ 3 วัฒนธรรมการแต่งกาย

เรื่องที่ 4 วัฒนธรรมการละเล่น

4. ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เวลาการทดลองวันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 สัปดาห์ละรวม 8 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ในลักษณะ Control

Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่

- (1) เกมภาษาถิ่น
- (2) เกมอาหารน่าชิม
- (3) เกมแต่งกายอย่างไทย
- (4) เกมการละเล่นไทย

และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่

- (1) สถานการณ์จำลองภาษาสื่อสารสัมพันธ์
- (2) สถานการณ์จำลองเทศกาลงานอาหาร
- (3) สถานการณ์จำลองงามอย่างไทย
- (4) สถานการณ์จำลองย้อนยุคสายใยรัก

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ โดยมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.30 – 0.75 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประสานงานกับผู้บริหาร และครูประจำชั้น เพื่ออนุญาตในการทดลอง
2. ปฐมนิเทศนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปดำเนินการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง
4. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยการหาค่าเฉลี่ย \bar{X} , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบ t-test แบบ Independent Samples

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน สนใจบทเรียนและมีส่วนร่วมในการกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ แกรมบัส และคณะ [6] ที่กล่าวว่า เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน ช่วยจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก ช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และช่วยให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กุลธิดา เส็งส่ง และคณะ [7] ที่ได้ศึกษาเรื่อง เกมเศรษฐี : สื่อการเรียนการสอนแนวใหม่เพื่อการศึกษาภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดธาตุทองมีค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ในด้านภูมิอากาศ แต่ต่ำกว่าในด้านภูมิประเทศ ด้านอุทกวิทยา และด้านประชากร สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) สูงกว่าค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในโรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กนกทิพย์ พลเสน [2] ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสามโก้ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลองช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ เพราะนักเรียนต้องค้นพบความรู้และข้อเท็จจริงต่างๆ ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กาเย [8] ที่กล่าวว่า การจำนั้นเป็นผลที่ได้จากการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นเก็บไว้ในส่วนของความจำ และสามารถนำสิ่งที่เรียนแล้วนั้นมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กนกทิพย์ พลเสน [2] ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสามโก้ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนหลังเรียนที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกับเกณฑ์ สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจะต้องกำหนดเวลาให้เหมาะสม และจะต้องจัดกลุ่มนักเรียนแบบความสามารถและสติปัญญา เพราะจะทำให้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้งไม่พอและนักเรียนในแต่ละกลุ่มจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทำให้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน

1.2 ควรตั้งรางวัลเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ เช่น ให้รางวัลเป็นสิ่งของ คำชมเชย ทั้งในระหว่างเรียนและหลังจบการเรียนในแต่ละเรื่องแล้ว

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นต่างๆ เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับอาชีวศึกษา เพื่อศึกษาว่ารูปแบบการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับใดมากที่สุด

2.2 ควรนำการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองไปศึกษากับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อศึกษาว่ารูปแบบการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความเหมาะสมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ใดมากที่สุด

2.3 ควรต่อยอดงานวิจัยนี้ด้วยการด้วยการนำตัวแปรอื่นๆ มาร่วมศึกษา เช่น วิธีการสอนแบบแก้ปัญหา การใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับวิธีการเรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [2] กนกทิพย์ พลเสน. **ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสามโก้**.วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- [3] จีรวรรณ ทอนฮามแก้ว. **การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- [4] ทิศนา แคมมณี. **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**.พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัลพับลิเคชั่น.
- [5] ฆนัท ธาตุทอง. **การออกแบบการสอนและบูรณาการ**. นครปฐม : เพชรเกษม.
- [8] Gagne', R.M. and Briggs, L.J. **Principle of instruction design**. New York Holt: Rinehart and Winston.

.....

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองการเสริมทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวีรสุนทร กรุงเทพมหานคร

The Development of The Analytical Thinking with Game and Simulations in Mathematical Process of Matthayom 3

In Weerasoonthon School Bangkok

นภวรรณ แยมชุตี¹, เกตุดาว สุทธิวรรณ²

¹บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธนบุรี, Nophawan-nui@hotmail.com

²โรงเรียนวีรสุนทร, gedmjuka@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง (2) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ (3) เปรียบเทียบความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวีรสุนทร จำนวนกลุ่มละ 28 คน แยกห้องเรียนเป็น 2 ห้อง ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t – test for Dependent Samples และ t-test for One Sample

ผลการศึกษาพบว่า (1) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) คะแนนเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 15.11 คิดเป็นร้อยละ 75.54 (3) ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหา/ เกมและสถานการณ์จำลอง/ กระบวนการทางคณิตศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to compare the students' ability to solve the mathematical problem of the students before and after learning by games and simulations, (2) to compare the students' ability to solve mathematical problem of the students before and after learning by game and simulations with school standard (70 %), and (3) to compare the students' ability in reasoning before and after students learning by game and simulations. The sample consisted of 28 students selected by simple random sampling in Weerasoonthon School. The

instruments used in this study were: (1) learning plans, (2) ability to solve mathematical problems test, and (3) ability in reasoning to solve test. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, t – test for dependent samples and t – test for one sample.

The study indicated that (1) The students' the ability to solve mathematical problems of students in Mattayom 3 after using game and simulation was significantly higher than before at 0.05 level, (2) the ability to solve mathematical problems of students in year 3 after learning activities using games and simulations higher than 70 percent, and (3) The ability to mathematical reasoning of the students in in Mattayom 3 after using games and simulations was higher than before at 0.05 level.

Keyword : The ability to solve problems / Game and Simulation / Mathematical process

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบมีแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบช่วยให้คาดการณ์วางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข [1]

จากการศึกษาสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์พบว่าปัญหาที่ควรเร่งแก้ไขคือ นักเรียนขาดทักษะการแก้ปัญหา เมื่อวิเคราะห์สาเหตุย่อยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การจำแนกแยกแยะเรื่องราวในโจทย์ การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์ได้ถูกต้อง ทั้งนี้สาเหตุหนึ่งที่ทำให้การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ยังไม่พัฒนาอาจเกิดจากการจัดกิจกรรมของครูยังไม่เอื้อต่อการพัฒนา นักเรียน วิธีการสอนที่เป็นการสอนเนื้อหาวิชาและเป็นการท่องจำมากกว่าการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทำให้นักเรียนทำข้อสอบแบบใช้ความจำได้ดีกว่าการคิดวิเคราะห์ อันเนื่องมาจากไม่ได้เน้นกระบวนการให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ [2] ซึ่งสอดคล้องกับการติดตามผลการประเมินการสอนของครูของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [3] ที่พบว่าวิธีการจัดกิจกรรมของครูส่วนใหญ่ไม่ให้ออกาสนักเรียนในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการฝึกคิดวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการดำเนินการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังพบว่า ครูไม่ได้ฝึกให้นักเรียนในการให้เหตุผลด้วยการอธิบายเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน ทำให้นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ ความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้

ผลการประเมินมาตรฐานการศึกษา การประเมินคุณภาพภายนอกของระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของสำนักงานรับรองมาตรฐาน และการประเมินคุณภาพการศึกษาในโรงเรียนรอบสองปี 2558 – 2559 พบว่า โรงเรียนวิรสุนทร มีผลการประเมินมาตรฐานด้านผู้เรียนในมาตรฐานที่ 4 คือ ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณมีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ อยู่ในระดับปานกลาง การประเมินคุณภาพนักเรียน (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นั้นเป็นข้อทดสอบเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ หากคำตอบ หาเหตุและผลปรากฏว่า ผลการประเมินคุณภาพนักเรียน อยู่ในระดับปานกลางอีกเช่นกัน และจากประสบการณ์ของผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนดร้อยละ 70 โดยในปีการศึกษา 2560 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 70

วิธีการจัดการเรียนการสอนที่นิยมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ในปัจจุบันมีอยู่หลายวิธี ดังเช่น เทคนิค เกม [4] ได้กล่าวว่า วิธีการสอนแบบใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตาม

วัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี [5] ได้กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยให้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจในการแก้ปัญหาต่างๆซึ่งการตัดสินใจนั้น จะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

จากสภาพปัญหาและความสำคัญของการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบมีทักษะการคิดวิเคราะห์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิสุทธิสุนทร จำนวน 56 คนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิสุทธิสุนทร จำนวน 28 คน ใน 1 ห้องเรียน จากจากทั้งหมด 2 ห้องเรียน โดยจัดการเรียนการสอนแบบ 1 ท่านต่อ 1 กลุ่ม ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลาก

2. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : ทักษะกระบวนการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 : การให้เหตุผลแบบอุปนัย

เรื่องที่ 2 : การให้เหตุผลแบบนิรนัย

เรื่องที่ 3 : ลำดับเรขาคณิต

เรื่องที่ 4 : อนุกรมเรขาคณิต

3. ระยะเวลาการทดลอง ผู้วิจัยใช้เวลาการทดลอง วันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 วัน รวม 8 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

ตัวแปรตาม ได้แก่

(1) ผลการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนจากการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

- (2) พฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยแบบ One group pretest posttest design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองการเสริมทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) จำนวนที่หายไป (2) ตาชั่งสมดุล (3) ออมเงินวันละนิด (4) Cash flow (กระแสเงินสด) และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์จำลองความยุ่งยากกับข้าง (2) สถานการณ์จำลองซึ่งพิททองและฝรั่ง (3) สถานการณ์จำลองคำนวณเงินเดือน (4) สถานการณ์จำลองเกมกระแสเงินสด

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.29 – 0.88 มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25 – 0.78 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.65

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ จำนวน 10 ข้อ แบบอัตนัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ และบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียน

2. ดำเนินการฝึกคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองทางคณิตศาสตร์ ปฏิบัติทุกวันวันละ 60 นาที โดยเล่นเกมทีละ 1 เกมและสถานการณ์จำลอง

ทีละ 1 สถานการณ์ ให้ผู้เรียนศึกษาเกมและสถานการณ์จำลองระหว่างเรียน โดยครูคอยให้คำแนะนำ พร้อมสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะปฏิบัติเกมและสถานการณ์จำลอง

3. ทดสอบหลังเรียนจากการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ชุดเดียวกัน

4. ตรวจสอบให้คะแนน นำไปวิเคราะห์ผลต่างก่อนเรียนและหลังเรียน

5. การจดบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนหลังจากที่ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t – test for Dependent Samples และ t-test for One Sample

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 15.11 คิดเป็นร้อยละ 75.54

3. ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มุ่งเน้นให้นักเรียนฝึกคิดวิเคราะห์ที่ฝึกลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง รวมทั้งมีโอกาสดำเนินการ สนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจแล้วจะทำให้ให้นักเรียนกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษา จากตุฟักตร์ พากเพียร [6] ที่ศึกษาถึง การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้โมเดลแอบสแตรกต์โคตเป็นฐาน สำหรับเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังการฝึกสูงกว่าก่อนการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้กลุ่มที่ฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มเรียนตามปกติในช่วงชั่วโมงซ่อมเสริมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า คะแนนเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 15.11 คิดเป็นร้อยละ 75.54 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากก่อนที่นักเรียนจะได้รับการพัฒนาจากการจัด กิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น นักเรียนอาจยังไม่มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องทักษะกระบวนการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และ ขั้นตอนการดำเนินการในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ และการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ โดยเมื่อนักเรียนได้ผ่านการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแล้ว ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่เพิ่มมากขึ้น โดยกิจกรรมนั้นได้เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากการตอบคำถาม มีการทบทวนเนื้อหาพื้นฐานที่จำเป็นโดยเริ่มจากสถานการณ์หรือข้อความสั้นๆและใช้คำถามเริ่มต้นที่ไม่ยาก ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าลงมือทำด้วยตนเอง ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีบัตรสถานการณ์ปัญหาที่มีลักษณะข้อมูลขาดหรือเกินเพื่อเป็นเรื่องให้นักเรียนวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555: 148) ที่กล่าวว่าปัญหาที่ใช้ควรเป็นปัญหาที่มีข้อมูลขาดหาย มีข้อมูลเกินจะส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดเกี่ยวกับปัญหา สามารถตัดสินใจได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ต้องการและอะไรที่กำหนดมาให้ได้ จากนั้นดำเนินการแก้ปัญหาตามกระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษา มัทนา ดวงกลาง [7] ที่ศึกษาถึง การพัฒนาเกมแก้ปัญหาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอกเซล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 : กรณีศึกษา โรงเรียนองค์กรักษ์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้เกมแก้ปัญหาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอกเซล มีพัฒนาการความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง สูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ทำให้รู้จักการวางแผนของความคิด ลำดับ ขั้นตอนของการแก้ปัญหาได้

.....

อย่างมีเหตุผล จากโจทย์ปัญหาที่เป็นตัวตั้งของสถานการณ์ที่ต้องแก้ไข ต้องอาศัยวิธีการทำกิจกรรม ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การแสดงความคิดเห็นการอภิปราย การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกเป็นไปอย่างอิสระในระบบประชาธิปไตย เป็นการสอนให้เห็นคุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการทำกิจกรรม เป็นไปตามลักษณะของการพัฒนาทักษะทางความคิดร่วมกันในการค้นหาคำตอบของปัญหาร่วมกันและเป็นหัวใจของการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง [8] ที่ได้ศึกษาถึง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน แบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภายหลังจากได้รับการสอนโดยใช้การสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรศึกษาผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับนักเรียนห้องอื่นๆ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมควบคู่ไปกับการฝึกความสามารถในการแก้ปัญหาและการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์

1.2 การปลูกฝังให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์นั้น ต้องหมั่นฝึกฝนบ่อย ๆ และสามารถจัดกิจกรรมแบบนี้ในทุกสาระการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความคงทนของความรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาครั้งต่อไปควรมีการนำตัวแปรอื่นๆ มาร่วมศึกษา เช่น วิธีการสอนแบบแก้ปัญหา ชุดฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา โครงงาน เป็นต้น

2.2 ควรทำวิจัยในลักษณะการให้ผู้เรียนได้สร้างเกมและสถานการณ์จำลองด้วยตนเอง นอกเหนือจากการให้นักเรียนเรียนรู้จากเกมและสถานการณ์จำลองที่ครูได้สร้างไว้แล้ว

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : การศาสนา.
- [2] สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์.(2554). **ทักษะการอ่าน คิด วิเคราะห์และเขียน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี : ซีซี นอลลิคัลจิงคส์.
- [3] สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.(2555). **ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ : 3-คิว มีเดีย.
- [4] ทิศนา แคมมณี. (2544). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [5] ----- . (2552). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- [6] จาดุกภัคตร์ พากเพียร. (2559). **การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้โมเดลแอบสแตรกโคดเป็นฐาน สำหรับเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น**. ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา): มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [7] มัทนา ดวงกลาง. (2555). **การพัฒนาเกมแก้ปัญหาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอกเซล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 : กรณีศึกษา โรงเรียนองครักษ์**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต(หลักสูตรและการสอน)มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- [8] พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง. (2552). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน แบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล**. สารนิพนธ์ ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต (การมัธยมศึกษา) :มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวีรสุนทร กรุงเทพมหานคร

The Development of Analytical Thinking by Using Geometric Games and Simulations of Matthayom 1

Students in Weerasoonthon School Bangkok

มังกร หริรักษ์¹, สุดารัตน์เครือเสน²,กรรณิกา แซ่เล่า³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, mangkorn_h@yahoo.com

²โรงเรียนวีรสุนทร, krukoi1989@gmail.com

³โรงเรียนวีรสุนทร, marin_njn@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ(1)สร้างและประเมินคุณภาพเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (2) พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้น(3) ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้นกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 โรงเรียนวีรสุนทร จำนวน 30 คนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานครได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต แผนการสอน แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการประเมินคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับคุณภาพดีได้แก่ ด้านสื่อ ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.63) ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.72) ด้านแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.67) และด้านแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.67) (2) ผลพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากการใช้เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตในภาพรวมมีผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนเท่ากับ 237 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ307 คะแนนโดยมีผลต่างของคะแนนเพิ่มขึ้น 70 คะแนน (3) ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้นนักเรียนมีความสนใจตื่นเต้นตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมและตั้งใจเมื่อปฏิบัติหาคำตอบได้

คำสำคัญ : เกมและสถานการณ์จำลอง/ รูปเรขาคณิต

Abstract

The purposes of this study were: (1) to create and quality assessment the Mathematics Geometric games and simulation for analytical thinking development of Matthayom 1 students, (2) to development analytical thinking by using the Mathematics Geometric games and simulation, and (3) to observe the students' while using Mathematics behavior games and simulation. The sample consisted of 30 students in in Weerasoonthon School under Bangkok Primary Educational Service Area Office, selected by simple random

sampling. The instruments used for collecting data were: Geometric game and simulation, lesson plans, and pretest-posttest. Statistics used in research percent, mean, and standard deviation.

The results were as follows: (1) The overall level of the geometric game and simulation quality was good ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.65). When considering each side, it was found that all aspects are in good quality, including media ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.63), content ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.72), analytical thinking questionnaire ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.67), and the behavioral observation pattern ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.67). (2) The results of analytical thinking development of students using geometric game and simulation was higher (Pretest = 237, Posttest = 307), the score increases by 70. (3) The observation of student behavior while learning through geometric games and simulation shows that students were interested and accentuated in this activity, and glad when found the answers.

Keywords : Games and simulation/ Geometric

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบมีแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถ่องถ้วนรอบคอบช่วยให้คาดการณ์วางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข[1] การที่ผู้เรียนจะสามารถคิดเป็นจำเป็นต้องมีการส่งเสริมแนะแนวให้มีความสามารถในการคิดซึ่งก็จะต้องมีทักษะการคิดขั้นสูงหรือทักษะการคิดที่ซับซ้อนที่สำคัญๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การที่จะให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดจำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิธีหรือกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการคิดอยู่เสมอ เน้นทั้งเรื่องการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ เช่น การจัดการเรียนการสอนโดยการให้ทดลองทางวิทยาศาสตร์ การเรียนรู้แบบโครงงานแบบฝึกการคิดต่างๆ เกม การศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ การตั้งคำถามควรเป็นคำถามปลายเปิดที่มีความหลากหลายในการแสดงความคิดเห็นปลอดจากการถูกตำหนิ ในการตอบคำถามนั้นๆ จะผิดก็ไม่ใช่ไร บรรยายภาคการเรียนการสอนควรเติมไปด้วยการให้กำลังใจเทคนิควิธีการคิดจึงจะมีผลสำคัญมากที่จะก่อให้เกิดกลไกทางความคิดได้อย่างเป็นรูปธรรมและให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สำคัญเมื่อผู้เรียนมีกระบวนการคิดที่ถูกต้องและเป็นระบบแล้วจะทำให้ความรู้ที่ติดทนอยู่ในตัวนักเรียนได้อย่างถาวรมากกว่าการเรียนหรือเชื่อตามความบอกเล่าของผู้อื่นโดยที่ไม่มีความเข้าใจ[2]

จากการเรียนการสอนคณิตศาสตร์นั้น ถ้านักเรียนได้เรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์อย่างถูกต้องแล้วย่อมจะช่วยให้เขามีทักษะในการเรียน การคิดคำนวณและการคาดคะเน รู้จักสังเกต รู้จักคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ และรู้จักตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จึงทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถแสดงความรู้สึกรู้สึกดีได้อย่างมีระบบ เป็นระเบียบ ประณีต แม่นยำ และรวดเร็ว อันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม จึงจะช่วยทำให้คนเราสามารถประกอบวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพและดำรงชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข[3] จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิสุทธิสุนทร 2 ปีย้อนหลังคือ 2558-2559

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 65.19 และ 68.21 ซึ่งไม่เป็นไปตามเป้าหมายของโรงเรียนที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 70.00 [5] ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จึงควรปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วิธีการจัดการเรียนการสอนที่นิยมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ในปัจจุบันมีอยู่หลายวิธี ดังเช่น ทิศนา ขัมมณี [3] ได้กล่าวว่า วิธีการสอนแบบใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ส่วนสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ให้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจในการแก้ปัญหาต่างๆซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

จากความสำคัญของการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคณิตศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบมีทักษะการคิดวิเคราะห์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและประเมินคุณภาพเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิสุทธิสุนทร
2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนจากการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้น
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิสุทธิสุนทร จำนวน 56 คน จาก 2 ห้องเรียน

ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิสุทธิสุนทร จำนวน 30 คนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานครได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด

2. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : เรขาคณิตประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 : ชนิดรูปเรขาคณิต

เรื่องที่ 2 : การสร้างรูปเรขาคณิต

เรื่องที่ 3 : แทนแกรม (Tangram)

เรื่องที่ 4 : รูปทรงเรขาคณิต

3. ระยะเวลาการทดลอง ผู้วิจัยใช้เวลาการทดลองวันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 วัน รวม 8 ชั่วโมง ในชั่วโมงกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

4. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

ตัวแปรต้น ได้แก่

- (1) แผนการจัดการเรียนรู้
 - (2) เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต
- ตัวแปรตาม ได้แก่
- (1) ผลการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนจากการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต
 - (2) พฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิต

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน ได้แก่ (1)แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดรูปเรขาคณิต (2)แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างรูปเรขาคณิต (3)แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องแทนแตรม (4)แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องรูปทรงเรขาคณิต
2. เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) เกมแยกของตามรูปเรขาคณิต (2) เกม ปริศนาไม้ไอศกรีม (3) เกมตัวการ์ตูนจากแทนแตรม (4)เกมต่อให้ได้รูป และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์จำลองแบ่งยังงให้เท่ากัน (2) สถานการณ์จำลอง นักออกแบบ (3) สถานการณ์จำลอง นิทานแทนแตรม (4) สถานการณ์จำลอง บ้านทันสมัย
3. แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนจำนวน 20 ข้อ โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.29 – 0.88 มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.25 – 0.78และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.65
4. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 - 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ และบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียน
2. ดำเนินการฝึกคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองทางคณิตศาสตร์ ปฏิบัติทุกวัน วันละ 60 นาที โดยเล่นเกมทีละ 1 เกม และสถานการณ์จำลองทีละ 1 สถานการณ์ ให้ผู้เรียนศึกษาเกมและสถานการณ์จำลอง ระหว่างเรียน โดยครูคอยให้คำแนะนำ พร้อมสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะปฏิบัติเกมและสถานการณ์จำลอง
3. ทดสอบหลังเรียนจากการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ชุดเดียวกัน
4. ตรวจสอบให้คะแนนนำไปวิเคราะห์ผลต่างก่อนเรียนและหลังเรียน
5. การจดบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนหลังจากที่ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและประเมินคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับคุณภาพดีได้แก่ ด้านสื่อ ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.63) ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.72) ด้านแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.67) และด้านแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.67)

2. ผลพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากการใช้เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตในภาพรวมมีผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนเท่ากับ 237 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ 307 คะแนนโดยมีผลต่างของคะแนนเพิ่มขึ้น 70 คะแนน

3. ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้นนักเรียนมีความสนใจตื่นตัวตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมและตั้งใจเมื่อปฏิบัติหาคำตอบได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1. พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับคุณภาพดีได้แก่ ด้านสื่อ ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.63) ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.72) ด้านแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.67) และด้านแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.67) การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตเป็นสื่อที่เหมาะสมกับเนื้อหาสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพวรรณจักรกรินทร์ [2] ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธิ์เลื่อนผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินด้านเนื้อหาแบบทดสอบแบบสังเกตพฤติกรรมและสื่ออยู่ในระดับดีมาก

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2. พบว่า ผลพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากการใช้เกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตในภาพรวมมีผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนเท่ากับ 237 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ 307 คะแนนโดยมีผลต่างของคะแนนเพิ่มขึ้น 70 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับ เพลนสกี [4] ที่กล่าวว่า เกมมีกติกทำให้ผู้เล่นมีลักษณะการคิดที่มีแบบแผน มีผลลัพธ์และผลป้อนกลับทำให้ผู้เล่นได้เกิดการเรียนรู้ มีเป้าหมาย ที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจให้กับผู้เล่นเกม เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ พิริยพงศ์เตชะศิริยีนง [5] ที่ได้ศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์เรื่องการให้เหตุผล ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3. พบว่าผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเล่นเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตที่สร้างขึ้นนักเรียนมีความสนใจตื่นตัวตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมและตั้งใจเมื่อปฏิบัติหาคำตอบได้ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา เขมณฉวี [3] ที่กล่าวถึง การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวความคิดทางด้านแรงจูงใจ เกมเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ ทิพวรรณจักรกรินทร์ [2] ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธิ์เลื่อน ผลการศึกษาพบว่าผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกมคณิตศาสตร์ที่สร้างขึ้นผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะฝึกฝนคิดหาคำตอบสงสัยสอบถามให้ความสนใจต่อการหาคำตอบเมื่อได้คำตอบที่ถูกต้องจะมีความภูมิใจมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 การพัฒนาการคิดวิเคราะห์จำเป็นต้องพัฒนาคุณธรรมและส่งเสริมในเรื่องของความซื่อสัตย์เกมและสถานการณ์จำลองต่างๆในลักษณะที่มีการแข่งขันตัวต่อตัวหรือเป็นกลุ่มเล็กเพราะถ้ามีการแข่งขันกันเกิดขึ้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระตือรือร้นสนใจในเกมมากยิ่งขึ้นซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการเล่นรายกลุ่มผู้เรียนแข่งขันกับกลุ่มอื่น

1.2 การปลูกฝังให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์นั้นต้องหมั่นฝึกฝนบ่อยๆและสามารถจัดกิจกรรมแบบนี้ในทุกสาระการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความคงทนของความรู้

1.3 การออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองควรถูกออกแบบให้มีความน่าสนใจเร้าใจมีทั้งภาพ อุปกรณ์การเล่นที่น่าสนใจซึ่งสามารถจูงใจให้ผู้เรียนสนใจมากยิ่งขึ้นเนื่องจากผู้วิจัยสังเกตพบว่าผู้เรียนต้องการให้มีอุปกรณ์การเล่นที่สวยงามน่าสนใจ ฉะนั้นควรนำสื่อเกมและสถานการณ์จำลองรูปเรขาคณิตสร้างมาใช้ในการออกแบบบทเรียนให้เกิดประโยชน์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการเรียนการสอนอย่างกว้างขวางต่อไป

1.4 การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเป็นการสร้างสื่อที่ต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างผู้สร้างควรมีการวางแผนและเตรียมความพร้อมให้มากที่สุดจึงจะทำให้เกมและสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกมและสถานการณ์จำลองต่างๆในลักษณะที่มีการแข่งขันตัวต่อตัวหรือเป็นกลุ่มเล็กเพราะถ้ามีการแข่งขันกันเกิดขึ้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระตือรือร้นสนใจในเกมมากยิ่งขึ้นซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการเรียนรายกลุ่มผู้เรียนแข่งขันกับกลุ่มอื่น

2.2 ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อที่จะได้ให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขันทักษะกับเวลาทำให้มีสมาธิผู้เรียนต้องพยายามเล่นให้ครบทุกเกมและสถานการณ์จำลองและให้เสร็จทันเวลา

2.3 ควรมีการศึกษาความคงทนในการคิดวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับการเล่นเกมภายหลังจากได้เล่นเกมและสถานการณ์จำลองแล้วนักเรียนสามารถที่จะจำเนื้อหาที่อยู่ในเกมได้หรือไม่เมื่อวันเวลาผ่านไป

2.4 ควรมีการวิจัยศึกษาการใช้เกมและสถานการณ์จำลองในเนื้อหาวิชาอื่นระดับชั้นต่างๆเพื่อศึกษาถึงความเหมาะสมในการนำไปใช้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : การศาสนา.
- [2] ทิพวรรณจักรกรินทร์. (2556). **การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ด้วยเกมคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธิ์เลื่อน**. ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- [3] ทิศนา ขงมณี. (2544). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [4] Prensky, M. (2001). **Digital game-based learning**. United State: McGraw-Hill.
- [5] พิริยพงศ์ เตชะศิริยิณยง. (2552). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์เรื่องการให้เหตุผล**. ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (การมัธยมศึกษา): มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลอง “ ว่างไหมถามใจดู ” ประกอบการเรียนการสอนรายวิชา
อาหารว่าง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม

The Development of Game and Simulation “ Wang Mai Tarm Jai Doo ” in Appetizer Course for the
First Year of Certificate Students in Nakhonpathom Vocational College

อุไรรัตน์ แยมชุตี¹, รุ่งราตรี อึ้งเจริญ²,ธีรวุฒิ ขอบปารัง³

Urairat Yamchuti¹, Rungratree Ungjarean², Theerawut Chopparang³

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี¹, วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม(สยามเทค)², วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม³

Urairat-y@hotmail.com¹, rungratree_ung@siamtech.ac.th², Teera.w@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู (3) หาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลอง และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t dependent test

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการหาคุณภาพเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู หน่วยการเรียนรู้ หลักการประกอบอาหารว่าง พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดูมีผลการประเมินด้านสื่อเกมและสถานการณ์จำลอง 4.70 และค่าความครบถ้วนของเนื้อหา 4.75 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดูสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ผลค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู เท่ากับ 0.62 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.62 หรือคิดเป็นร้อยละ 62 และ t dependent test มีค่าเท่ากับ 16.48

คำสำคัญ : เกมและสถานการณ์จำลอง / อาหารว่าง / ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

Abstract

The purposes of the research are : (1) to develop game and simulation titled “ Wang Mai Tarm Jai Doo ” for the First Year of Certificate Students, in appetizer course (2) to compare the achievement of the first year of certificate students in Nakhonpathom Vocational College before and after using game and simulation “Wang Mai Tarm Jai Doo” study activity (3) to find the effectiveness index of the game and simulation “Wang Mai Tarm Jai Doo” for the first year of certificate students in the appetizer course. The sample used were 20 first year of certificate students in the second semester of 2017, major in food and

nutrition, Nakhonpathom Vocational College. The sample was simple random sampling. The tools used consisted of (1) game and simulation (2) achievement tests. Statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, and t dependent test.

The results were concluded as follows : (1) the quality result of game and simulation “Wang Mai Tarm Jai Doo” showed that the number of the evaluation result of game and simulation “Wang Mai Tarm Jai Doo” was 4.70 from 5.00 and the number of content integrity result was 4.75 from 5.00 (2) The achievement results of the student after studied by game and simulation “Wang Mai Tarm Jai Doo” was increased rather than before studying with the significance at the 0.05 level (3) the effectiveness index of game and simulation “Wang Mai Tarm Jai Doo” was 0.62 which showed that the students had more knowledge 62 percent.

Keywords: Game and Simulation / Appetizer / Vocational Certificate

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อาหารว่างเป็นอาหารระหว่างมื้อและอาหารประเภทเบาๆมีปริมาณอาหารน้อยกว่าอาหารประจำมื้ออาจจะเป็นอาหารน้ำหรืออาหารแห้งมีทั้งคาวและหวาน หรือเป็นอาหารชิ้นเล็กๆขนาดพอคำ หยิบรับประทานได้ง่ายจัดให้สวยงามน่ารับประทานเป็นทั้งอาหารไทยและอาหารนานาชาติหรือรับประทานควบคู่กับเครื่องดื่มร้อนหรือน้ำผลไม้ได้อย่างหนึ่งในการเรียนการสอนของนักศึกษาอาหารว่างเป็นอีกหนึ่งวิชาที่นักศึกษาจะต้องได้เรียนโดยผู้เรียนจะได้รับความรู้จากการในห้องเรียนและการเข้าครัวเพื่อลงมือปฏิบัติจริงโดยให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะความชำนาญและผู้สอนจะให้ความรู้พื้นฐานเบื้องต้นก่อนการปฏิบัติจริง [1]

จากปัญหาในการเรียนการสอนนักเรียนที่ผู้วิจัยประสบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน คือ นักเรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการเรียนในรายวิชาอาหารว่างนักเรียนไม่เข้าใจในประเด็นที่ศึกษาและไม่สามารถตอบคำถามได้ตรงจุดประสงค์ตามที่คุณสอนได้ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กลอยใจ เขยกลิ่นเทศ [2] ที่พบว่า นักศึกษายังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์การอาหารขาดองค์ความรู้ของเนื้อหาการเรียนจึงทำให้ผลการเรียนไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่คุณสอนได้กำหนดไว้ ทั้งนี้ สื่อการเรียนการสอนที่คุณสอนได้จัดเตรียมไว้ให้กับผู้เรียนคือเอกสารการสอนที่บรรจุความรู้ในเชิงหลักการและทฤษฎีใช้ควบคู่ไปกับการเรียนในชั้นเรียนและยังสามารถให้ผู้เรียนนำไปศึกษาล่วงหน้าหรือทบทวนนอกเวลาเรียน นอกเหนือจากการปฏิบัติจริงและสื่อการสอนอื่นๆที่ได้รับความนิยมที่คุณสอนนำมาใช้ในการสอนผู้สอนจึงมีแนวคิดที่จะสร้างรูปแบบการเรียนที่มีความหลากหลายซึ่งเกมยังเป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน (วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น.) [3] และการสร้างสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่คุณสอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาทข้อมูลและกติกากการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานการณ์นั้นโดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง (ทิศนา แฉมมณี.) [4] ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองว่าใหม่ตามใจ ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาอาหารว่าง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม เพื่อใช้ควบคู่กับการเรียนการสอนหรือใช้

เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและเป็นแนวทางให้การพัฒนาสื่อการศึกษาและพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพในการเรียนสูงสุด และสามารถนำไปใช้ต่อยอดในการดำเนินชีวิตได้ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู
3. เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 120 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 20 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากรายชื่อ นักเรียน

2. เนื้อหา ผู้วิจัยนำเนื้อหาจากรายวิชาอาหารว่างจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : หลักการประกอบอาหารว่าง ประกอบด้วยเรื่องย่อย 4 เรื่อง ได้แก่

- 2.1 หลักการของอาหารว่าง จำนวน 2 ชั่วโมง
- 2.2 เทคนิคการประกอบอาหารว่าง จำนวน 2 ชั่วโมง
- 2.3 ประเภทของอาหารว่าง จำนวน 2 ชั่วโมง
- 2.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาหารว่าง จำนวน 2 ชั่วโมง

โดยการสอนจะมีการกำหนดเนื้อหาของแต่ละหัวข้อมาใช้สอนและนำเกมมาใช้เป็นสื่อร่วมสอนเพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในหัวข้อนั้นได้ง่ายขึ้น

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ตัวแปรอิสระ คือ ผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนหน่วยการเรียนรู้ หลักการประกอบอาหารว่าง ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนหน่วยการเรียนรู้ หลักการประกอบอาหารว่าง

4. ระยะเวลาการดำเนินงานทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง วันละ 4 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากรายชื่อ นักเรียน โดยการวัดผลก่อนและหลังการทดลอง แบบแผนการวิจัยเป็นการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างใหม่ถามใจดู

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างใหม่ถามใจดู โดยมี เกมจำนวน 4 เกม ดังนี้

- 1.1 รอบรู้เรื่องอาหารว่าง

1.2 ทำอะไรยังไงกัน

1.3 ฉันทันเป็นอะไร

1.4 จะให้ฉันทันไปทำอะไร

2. สถานการณ์จำลองจำนวน 4 สถานการณ์ ดังนี้

2.1 ณ สตูดิโอ ปรีศนาฟ้าเปรี้ยว

2.2 ณ ห้องอาหาร

2.3 ณ ห้อง Demo

2.4 ณ ห้องครัว

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารว่าง เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างไหมถามใจดู มีขั้นตอนในการสร้าง ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเนื้อหาเรื่องอาหารว่างจากเอกสารและหนังสือคู่มือการเรียนการสอนเรื่องอาหารว่าง

1.2 วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับอาหารว่างเรียงเรียงเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการใช้ในการวิจัยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา

1.3 ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างไหมถามใจดู ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ผ่านการประเมินความถูกต้องเหมาะสม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

1.4 ดำเนินการให้มีการจัดทำเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างไหมถามใจดู โดยควบคุมและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ถูกต้องตามรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้

1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างไหมถามใจดู ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

2.1. ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ 4 ตัวเลือก

2.3 ประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

2.4 วิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.60 - 0.75 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.20 - 0.40

2.5 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามแบบของคูเดอริชาร์ดสันจากสูตร KR-20 โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง “ว่างไหมถามใจดู” โดยใช้ t dependent test

2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ว่างไหมถามใจดู วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่างเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.76) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านความครบถ้วนของเนื้อหา มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.92) รองลงมาเป็นด้านสื่อเกมและสถานการณ์จำลอง มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.90) ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดูสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนและมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ t dependent test มีค่าเท่ากับ 16.48

3. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู เท่ากับ 0.62 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.62 หรือคิดเป็นร้อยละ 62 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่า 0.50

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง ที่พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่างเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.76) ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู ที่กระตุ้นให้นักศึกษาอยากเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการประกอบอาหารว่าง โดยสร้างแรงกระตุ้นให้นักศึกษากระตือรือร้นอยากจะทำฝึกลงและเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงทำให้ทำให้การเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : หลักการประกอบอาหารว่าง เป็นเรื่องสนุก ตื่นเต้น และนักศึกษารู้ว่าสิ่งที่อาจารย์สอนนั้นสำคัญกับชีวิตพวกเขาได้ จึงทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีคุณภาพเหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรุณ เถรจิบ [5] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่ พบว่า ผลจากการประเมินคุณภาพแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคแหล่งการผลิตแหล่งการเรียนรู้ มีคุณภาพตามเกณฑ์คือ มีค่า 3.89 และ 4.33 ตามลำดับซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และ t dependent test มีค่าเท่ากับ 16.48

2. จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างไหมถามใจดู ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดูสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดูที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของนักการศึกษา กาเย่ (Gagne) จะมีองค์ประกอบที่สำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ 13 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ผู้เรียน (Learner) มีระบบสัมผัสและระบบประสาทในการรับรู้ 2) สิ่งเร้า (Stimulus) คือ สถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ 3) การตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ 4) เร้าความสนใจ มีโปรแกรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น ใช้บรรยากาศที่ดึงดูดสายตา 5) ความอยากรู้อยากเห็นจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนการตั้งคำถามก็เป็นอีกสิ่งหนึ่ง 6) บอกวัตถุประสงค์ ผู้เรียนควรทราบถึงวัตถุประสงค์ ให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนเพื่อให้ทราบว่าบทเรียนเกี่ยวกับอะไร 7) กระตุ้นความจำผู้เรียน สร้างความสัมพันธ์ในการโยงข้อมูลกับความรู้อีกก่อน เพราะสิ่งนี้สามารถทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวได้เมื่อได้โยงถึงประสบการณ์ผู้เรียน โดยการตั้งคำถาม เกี่ยวกับแนวคิด หรือเนื้อหาอื่นๆ 8) เสนอเนื้อหา ขั้นตอนนี้จะเป็นการอธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียน โดยใช้สื่อชนิดต่างๆ เช่น บรรยากาศและคลิปวิดีโอ 9) การยกตัวอย่าง การยกตัวอย่างสามารถทำได้โดยยกกรณีศึกษา การเปรียบเทียบ เพื่อให้เข้าใจได้ซาบซึ้ง 10) การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดทักษะหรือพฤติกรรม เป็นการวัดความเข้าใจว่าผู้เรียนได้เรียนถูกต้อง เพื่อให้เกิดการอธิบายซ้ำเมื่อรับสิ่งที่ผิด 11) การให้คำแนะนำเพิ่มเติม เช่น การทำแบบฝึกหัด โดยมีคำแนะนำ 12) การสอบ เพื่อวัดระดับความเข้าใจ 13) การนำไปใช้กับงานที่ทำการทำสื่อควรมี เนื้อหาเพิ่มเติม หรือหัวข้อต่างๆ ที่ควรจะต้องรู้เพิ่มเติม และหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู ผลปรากฏว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชัชพงศ์ เพียรดี [6] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่อง การทำขนมเค้กประเภทชีฟฟอนเค้ก สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลอง เรื่องการทำขนมชีฟฟอนเค้กสูงกว่าก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3. จากผลการหาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาอาหารว่าง ที่พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดูเท่ากับ 0.62 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.62 หรือคิดเป็นร้อยละ 62 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่า 0.50 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดและเวลาเรียน ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับอาชีวศึกษา ทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีคุณภาพ มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพมากขึ้น ทำให้นักศึกษาเรียนอย่างสนุกสนาน ไม่เครียด เข้าใจง่าย มีภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา นักเรียนสามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน และเข้าใจเนื้อหาเป็นอย่างดี ทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ดีมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการประกอบอาหารว่างสูงขึ้นตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชัชพงศ์ เพียรดี [6] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่อง การทำขนมเค้กประเภทชีฟฟอนเค้ก สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า เกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลองเรื่องการทำขนมชีฟฟอนเค้ก มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.65

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรนำเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาอาหารครบครัน ดังตัวอย่างเช่นการมอบหมายให้ผู้เรียนเล่นเกมแล้วทำความเข้าใจกระบวนการพื้นฐานของการทำอาหารครบครันเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

1.2 ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจวิธีการใช้งานและการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความผิดพลาดของเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสามารถให้คำแนะนำกับผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้มากยิ่งขึ้น

1.3 เกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู หลังจากให้ผู้เรียนได้นำเกมไปเล่นตามอชยาศัยแล้ว เมื่อเข้าสู่ชั่วโมงเรียนปกติผู้สอนควรมีการอธิบายเนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงไปยังหัวข้ออื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาและรายละเอียดของบทเรียนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 แนะนำให้มีการทำเป็นเกมคอมพิวเตอร์เกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดูที่ประกอบด้วยชุดการสอน เช่น คู่มือการใช้งาน และคำอธิบายการเล่นที่เป็นเอกสารแยกออกจากกัน ผู้วิจัยสามารถที่จะออกแบบให้เนื้อหาในชุดการสอนบรรจุอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้นำไปใช้สามารถเข้าใจวิธีการใช้งานได้จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างสะดวก

2.2 แนะนำให้มีการทำเกมและสถานการณ์จำลองว่างใหม่ถามใจดู มาในรูปแบบอื่นๆเพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ผู้เรียน เช่น เป็นเกมที่สามารเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (โปรแกรม Kahoot) หรือทำให้สามารถเล่นได้กับอุปกรณ์พกพาเช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์แทปเล็ต เป็นต้น

2.3 การสอนให้ผู้เรียนเข้าใจในกระบวนการทำงานต่างๆ ตัวอย่างเช่น การใช้งานของอุปกรณ์สื่อสารหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หากต้องการสอนในลักษณะการสาธิตแล้วผู้วิจัยยังสามารถจัดทำสื่อในลักษณะของการ์ตูนวิดีโอแล้วทำการอัปข้อมูลลงใน Youtube เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นรายละเอียดในขั้นตอนการทำงานได้อย่างต่อเนื่องและชัดเจนมากขึ้นและต้องศึกษาวิจัยของผู้เรียนเพื่อจะได้ทำสื่อได้อย่างเหมาะสมกับวัยผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- [1] สถาบันวิจัยสิกรไทย, (2554). สืบค้นเมื่อ 9 ธ.ค.60 สืบค้นจาก <https://www.kasikornresearch.com/th/k-econanalysis/pages/Search.aspx?cid=5>
- [2] กลอยใจ เขยกลิ่นเทศ. (2554). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบ research-base learning ในสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- [3] วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น,(2540).หน้า 21.การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักศึกษาประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผน.ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- [4] ทิศนา แคมมณี,(2545). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ.กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] อรชุน เณรจิบ. (2552). การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์กรณีศึกษาธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (ครุศาสตร์เทคโนโลยี) : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [6] ชัชพงศ์ เพียรดี. (2556). การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่อง การทำขนมเค้กประเภทชีฟฟอนเค้กสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่า 1-10 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก เพื่อเตรียม
 ความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
 โรงเรียนนานาชาติมุลตรีภักดี จังหวัดชลบุรี

Learning number 1-10 using the fun number games and simulations for preparing in Mathematic for

Kindergarten Mooltripakdee international school Chonburi province

ชิริมาโวร์ บุญมา¹, ศักดา ทนเฮียง², พรพรรณ อุปันน³

Sitimawo Bunma¹, Sakda Tonhueng², Pornpan Aupanan³

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี¹, วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู², โรงเรียนนานาชาติมุลตรีภักดี³

Sitimawo@hotmail.com¹, tsakda3@gmail.com², pornpan582@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) หาคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก สำหรับเด็กปฐมวัย (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก และ (3) ประเมินความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ของโรงเรียนนานาชาติมุลตรีภักดี จำนวน 25 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย และ (2) ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ แบบประเมินคุณภาพ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t – test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกมีคุณภาพด้านเนื้อหาและการออกแบบ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) และด้านสื่อเกมและสถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.30) (2) เด็กปฐมวัยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (3) เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.74$, S.D.= 0.24)

คำสำคัญ: การเรียนรู้ค่า 1-10 / เกมและสถานการณ์จำลอง/ คณิตศาสตร์/ เด็กปฐมวัย

Abstract

The Purposes of this research were : 1) to fine out the qualities of the fun number games and simulations, 2) to find out the learning achievement of games and simulations, and 3) to assess the satisfaction of learning by using games and simulations. Two samples were, selected by (1) Sample sampling technique, were 25 students in Kindergarten Mooltripakdee international school in the second semester of academic year 2017 and (2) Three professional teachers were specifically chosen to correct the test. The tools used in this research were: the assessment forms in quality, the learning achievement tests and the

satisfaction questionnaires. The Statistics used in this research were: statistical data analysis, average and standard deviation, and t-test in dependent samples.

The result has shown that 1) the expert has commented that the fun number games have good content quality and design ($\bar{x} = 4.90$, S.D = 0.30) and games and simulations are at the higher level ($\bar{x} = 4.83$, S.D = 0.30) 2). The achievement in the early year learning after using the fun number games and the simulations is higher than before using them (0.05) 3). The early year students are satisfied with the fun number games and simulations at the higher level ($\bar{x} = 4.74$, S.D = 0.24).

Keywords: Learning Number 1-10 / Games and Simulations / Mathematic / Early Year Students

ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

การเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการเรียนรู้เริ่มจากการสัมผัสและการกระทำเด็กสามารถสังเกตและสัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวเลขคณิตศาสตร์เด็กสามารถเข้าใจการนับจำนวน การรู้ค่าของจำนวน การจำแนกสิ่งต่างๆ การเปรียบเทียบ และการเรียนรู้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้โดยการทำกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวัน เช่น การนับของเล่น การเลือกสิ่งของ การซื้อของ และถ้าหากเด็กได้รับการฝึกอย่างถูกต้องสอดคล้องกับวัยและวุฒิภาวะของเด็กแล้วจึงจะทำให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเต็มศักยภาพ ชาญสุดา จิรกิตตยากร [1] และ กุลยา ต้นติผลาชีวะ[2] อธิบายว่า นอกจากการที่เด็กได้สัมผัสสิ่งของแล้ว การคิดจินตนาการ การค้นคว้า และได้ลงมือปฏิบัติตามความต้องการของเด็กจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และเกิดความงอกงามทางสติปัญญาอย่างรวดเร็ว เด็กในวัย 6 ปีแรก จะมีความอยากรู้อยากเห็นสนใจค้นหาสิ่งที่ไม่เคยเห็นอยากเห็นอยากรู้ การให้โอกาสเด็กได้สัมผัสได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะทำให้เด็กซึมซับประสบการณ์โดยกระบวนการปรับโครงสร้างทางสมอง (Adaptation) เด็กจะชอบทำอะไรซ้ำๆ เมื่อเป็นที่พอใจแล้วก็จะเลิกสนใจซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็ก

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนระดับปฐมวัยได้ศึกษาสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนนานาชาติติมุลตรีภักดี พบว่า เด็กส่วนใหญ่ไม่สามารถบอกหรือนับจำนวนตัวเลข บอกค่าของจำนวนตัวเลขไม่ถูกต้อง และไม่สามารถเปรียบเทียบจำนวนตัวเลขได้ ซึ่งส่งผลให้เด็กมีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ไม่เพียงพอต่อการศึกษาระดับชั้นที่สูงขึ้น ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นอาจจะมาจากสาเหตุต่างๆ เช่น เด็กอาจจะไม่พร้อมตามวัย หรือเด็กบางคนไม่สนใจเรียน รวมถึงวิธีการสอนที่ไม่ดึงดูดเด็ก ไม่ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ความคิดและสื่ออาจจะไม่ดึงดูดความสนใจของเด็ก บางครั้งกิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้เด็กอาจไม่ทั่วถึงและมีนักเรียนบางคนอาจไม่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนั้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความตระหนักว่า อาจจะส่งผลต่อแนวโน้มในการเรียนรู้ทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กที่ลดต่ำลงในอนาคต ดังนั้นจึงต้องมีการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

จากเหตุผลดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่า 1-10 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก เพื่อเตรียมความพร้อมทางด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนนานาชาติติมุลตรีภักดี เพราะเกมและสถานการณ์จำลองมีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะและพัฒนาความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญา พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาและยังช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ สนุกมีชีวิตชีวา ช่วยให้ผู้เรียน

สามารถเรียนรู้ได้ง่าย แก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้และมีความสุข สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายและตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สมมติฐานของการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกสำหรับเด็กปฐมวัย มีคุณภาพที่ดีขึ้นไป
2. เด็กปฐมวัยหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก อยู่ในระดับดีขึ้นไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกของเด็กปฐมวัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ของโรงเรียนนานาชาติมิชวลตรีภักดี จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 50 คน (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการสอนคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัย จำนวน 3 คน

กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ของโรงเรียนนานาชาติมิชวลตรีภักดี จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากรายชื่อนักเรียน จากประชากรทั้งหมด (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการสอนคณิตศาสตร์ระดับปฐมวัย จำนวน 3 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. ขอบเขตของเนื้อหา

ผู้วิจัยนำเนื้อหาการจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์มาจากหลักสูตร Collins โดยเลือกมา 1 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : จำนวนตัวเลข 1-10 ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

- เรื่องที่ 1 : การนับจำนวนตัวเลข 1-10 (90 นาที)
- เรื่องที่ 2 : การนับจำนวนสิ่งของ 1-10 (90 นาที)
- เรื่องที่ 3 : การเติมจำนวนตัวเลขที่หายไป 1-10 (90 นาที)
- เรื่องที่ 4 : การบวกจำนวนสิ่งของ 1-10 (90 นาที)

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์ด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก

ตัวแปรตาม ได้แก่

- (1) คุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก
- (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
- (3) ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก

ประกอบด้วย เกมจำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) Running Game (2) Block Show (3) Missing Number (4) Dice Throw สถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) Let's Go The Zoo (2) Shopping At The Fruit Shop (3) Walking In The Jungle (4) Market Day

2. แบบประเมินคุณภาพ เป็นแบบประเมินคุณภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่า 1-10 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก แบ่งการประเมินคุณภาพเป็น 2 ด้าน คือ (1) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา (2) แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก โดยมีค่า IOC = 0.67 - 1.00

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 20 ข้อ สำหรับใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.54-0.72 ค่าอำนาจจำแนก 0.47-0.78 และค่าความเชื่อมั่น 0.81

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยมีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 และค่าความเชื่อมั่น 0.86

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก โดยใช้สถิติ t-test for Dependent

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกของเด็กปฐมวัย โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. การหาคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกด้านเนื้อหาและการออกแบบ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) และด้านสื่อเกมและสถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.30) แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกมีคุณภาพสูงเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก พบว่า ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกของเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.30 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.00 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. การประเมินความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกของเด็กปฐมวัย พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุกของเด็กปฐมวัยในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (\bar{x}

= 4.74, S.D. = 0.24) แสดงว่าหลังนำเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกไปใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์แล้วนั้น เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุก

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการประเมินคุณภาพของเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกด้านเนื้อหาและการออกแบบ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) และด้านสื่อเกมและสถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.30) แสดงให้เห็นว่า เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยยึดหลักจิตวิทยา เรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก มีความน่าสนใจ และตอบสนองพัฒนาการของนักเรียนนั้นทำให้เกมและสถานการณ์จำลองมีคุณภาพเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ รวีพร จรุงภูพันธ์เกษม[3] ที่กล่าวว่า กระบวนการในการพัฒนาเกมสำหรับเด็กปฐมวัย ต้องทำให้เด็กเกิดความสนใจและมีความสุขสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหา ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัด ไม่ซับซ้อนในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง อุปกรณ์ในการเล่นควรเป็นสิ่งที่ไม่แพงหรือประดิษฐ์ขึ้นเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปริญญา อุบลกาญจน์ [4] ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างชุดฝึกทักษะแบบใช้เกมการศึกษาเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 22 (ได้ร่มเย็น) ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของชุดฝึกทักษะแบบใช้เกมการศึกษาเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยมีคุณภาพสูงอยู่ในระดับดี

2. จากผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกของเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.30 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.00 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า การจัดประสบการณ์เตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกในแต่ละเรื่องที่จะมีการสื่ออุปกรณ์ที่หลากหลาย ทำให้เด็กมีความสนใจ ให้ความร่วมมือในการจัดประสบการณ์เป็นอย่างดี และเด็กมีโอกาสนับเลขและการเรียนรู้ค่า 1-10 พร้อมทั้งลงมือปฏิบัติโดยใช้สื่อต่างๆ มาประกอบการเล่นและสถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงอันนำไปสู่การเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ด้วยการกระทำ จึงทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี[5] ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการตามวัยต่างๆเป็นลำดับขั้น พัฒนาการเป็นสิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรที่จะเร่งเด็กให้ข้ามจากพัฒนาการขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง เพราะจะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในช่วงที่เด็กกำลังจะพัฒนาไปสู่ขั้นที่สูงกว่า สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุจิตรา จรรยา [6] ที่ได้ศึกษาถึง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิตมีทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. จากผลการประเมินความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกของเด็กปฐมวัยในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.24) แสดงให้เห็นว่าเกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมาสนุกที่ผู้วิจัยนำมาจัดประสบการณ์ให้กับเด็กนั้นเป็นการจัดประสบการณ์ที่ทำให้เด็กได้รับการพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน เป็นไปตามเป้าหมายและหลักการจัดประสบการณ์

สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เยาวพา เดเซคูปต์[7] ที่กล่าวถึงเป้าหมายและหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยว่า การจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กปฐมวัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ครูจึงควรมีความรู้ ความเข้าใจสาเหตุที่มาของพฤติกรรม และพัฒนาการโดยทั่วไป เพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดประสบการณ์ที่จะส่งเสริมพัฒนาการดังกล่าวให้สอดคล้องกับความพร้อม วุฒิภาวะ ความสนใจ ความต้องการและความสามารถของเด็ก หลักการจัดประสบการณ์และกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความต้องการ และความสนใจของเด็ก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วินารา ศรีคำมี [8] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมบทเรียนแบบเกมการสอนเรื่องตัวเลขแสนกลของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วย โปรแกรมบทเรียนแบบเกมการสอน เรื่องตัวเลขแสนกล ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4$, S.D. =72)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนที่ครูจะนำเกมและสถานการณ์จำลองมาทดลองกับเด็ก ควรศึกษาวิธีการเล่นในแต่ละเกมและแต่ละสถานการณ์จำลองอย่างละเอียด จนเกิดความเข้าใจและชำนาญ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่าตัวเลข 1-10 ซึ่งในเกมและสถานการณ์จำลองบางเกมและบางสถานการณ์จำลองสามารถพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ได้หลายด้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนจะดัดแปลงเกมและสถานการณ์จำลองให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ

1.2 ในขั้นตอนอธิบายวิธีเล่นเกมและสถานการณ์ ครูควรมั่นใจว่าเด็กมีความเข้าใจถึงวิธีการเล่น หากพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจ ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กซักถามปัญหาจนเกิดความเข้าใจ พร้อมกับขออาสาสมัครมาสาธิตให้เพื่อนดู

1.3 ในการเล่นเกม สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ ไม่ควรเน้นในเรื่องของการแพ้ชนะของเด็ก แต่ควรส่งเสริมให้เด็กเข้าใจและเคารพกฎกติกา รู้จักแบ่งปัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เน้นการเข้าร่วมกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่าตัวเลข 1-10 ควบคู่ไปด้วย

1.4 การเรียนรู้คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเป็นการฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล การจัดกิจกรรมการเล่นเกมและสถานการณ์จำลอง เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ต้องสอดคล้องกับวัย และพัฒนาการของเด็ก ในการจัดบรรยากาศในการเรียนต้องไม่เครียด มีกิจกรรมเกมและสถานการณ์จำลองที่หลากหลายให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติและได้คิด

1.5 ควรมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของนักเรียน ครู และโรงเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ค่า 1-10 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองตัวเลขมหาสนุก เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนนานาชาติมูลตรีภักดี ผู้วิจัยพบว่ามีข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

2.1 ควรสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านอื่นๆ ของเด็ก เช่น ทักษะด้านภาษา ทักษะด้านสังคม ทักษะด้านวิทยาศาสตร์ และทักษะด้านการคิดแก้ปัญหา เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาเชิงเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนของความรู้ทางคณิตศาสตร์จากการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับรูปแบบการสอนปกติ หรือรูปแบบอื่นๆ

2.3 ควรสร้างเกมและสถานการณ์จำลองการแบบจำลองที่มีเดียสำหรับพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างสูงสุด

11. เอกสารอ้างอิง

- [1] ัณสุตา จิรกิตตยากร, 2549. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อสร้างเสริมการคิดตรรกคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย): มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [2] กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2547. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอดีส์น เพรส โปรดักส์.
- [3] รวีพร จรูญพันธ์เกษม. (2558). กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- [4] ปริญญา อุบลกาญจน์. (2553). การสร้างชุดฝึกทักษะการใช้เกมการศึกษาเตรียมความพร้อมคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 22 (ไทร่มเย็น). วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (ครุศาสตร์เทคโนโลยี): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [5] ทิศนา แหมมณี. (2544). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [6] สุจิตรา จรรยา. (2555). การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- [7] เยวพา เดชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอพี กราฟฟิกส์ ดีไซน์.
- [8] วินารา ศรีคำมี. (2555). ผลการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมบทเรียนแบบเกมการสอนเรื่องตัวเลขแสนกลของ นักเรียนชั้นอนุบาล 2. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, สำนักวิทยบริการ.

ผลของการใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป ที่มีต่อระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี

The Effects of Games “Yu Yu Ko Hai Pai” Achievement Level of Science Subjects of Prathomsuksa VI
Students, Sarsasa Witaed Thonburi School

มาริษา เทศปลื้ม¹, สรัญพร ลีละประสพโชค², ปณณณสิทธิ์ วงศ์นรามัยกุล³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Marisa1912008@hotmail.com

²โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี, yim_upeip@hotmail.com

³โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี, punn_n_b@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาคุณภาพของเกมอยู่ อยู่ก็หายไปเป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (2) เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ที่แตกต่างกัน (3) เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี จำนวน 45 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) เกมอยู่ อยู่ก็หายไป (2) แบบประเมินคุณภาพเกมอยู่ อยู่ก็หายไป (3) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกม (4) แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ANOVA และการทดสอบค่า t – test for dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการประเมินคุณภาพของเกมอยู่ อยู่ก็หายไปเป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.57 (2) นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง ปานกลางและต่ำภายหลังการเรียนรู้จากการทดลองใช้อยู่ อยู่ก็หายไป เป็นสื่อเสริมมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มสูง ปานกลาง และต่ำหลังการทดลองใช้อยู่ อยู่ก็หายไปเป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ต่ำมีการเปลี่ยนแปลงทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ปานกลาง และนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงตามลำดับ

คำสำคัญ: เกมอยู่ อยู่ก็หายไป/ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to study quality of games Yu Yu Ko Hai Pai of media Saturday for grade6 students, (2) to compare the effect of scientific process skills of grade6 students toward achievement in science learning and (3) to compare scientific process skills of grade 6 before and after supplementing with game “Yu Yu Ko Hai Pai” as a media in science learning. The sample consisted of 45

students in Sarasas Witaed Thonburi School selected by multi – stage random sampling. The instruments used for conducting the research and collecting data were: (1) the game “Yu Yu Ko Hai Pai”, (2) quality assessment questionnaire, (3) learning plan and (4) scientific skills test. The data was analyzed by ANOVA and t – test for dependent samples.

The results were as follows: (1) the quality of the game “Yu Yu Ko Hai Pai” was assessed to achieve the highest level of quality with mean at 4.57 (2) learning achievement of all students implemented with the games were significantly increased at a level of .05 (3) scientific process skill of all students learning with the game “Yu Yu Ko Hai Pai” were significantly increased a confidential level of .05.

Keywords: Game Yu Yu Ko Hai Pai / Scientific process skills / Achievement

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เป็นกลุ่มสาระที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับทุกคนทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพต่างๆตลอดจนเทคโนโลยี เครื่องมือเครื่องใช้และผลผลิตต่างๆที่มนุษย์ได้ใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตและการทำงานเหล่านี้ล้วนเป็นผลของ ความรู้วิทยาศาสตร์ ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และศาสตร์อื่น ๆ วิทยาศาสตร์ช่วยให้มนุษย์ ได้พัฒนาวิธีคิดทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลหลายที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพที่ตรวจสอบได้วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (knowledge-based society) ดังนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์เพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผล สร้างสรรค์ และมีคุณธรรม [1]

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตประจำวันและอาชีพต่าง ๆ เครื่องมือเครื่องใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงาน ล้วนเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และศาสตร์อื่นๆ ซึ่งวิทยาศาสตร์ทำให้มนุษย์มีศักยภาพในการคิดเป็นเหตุผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์วิจารณ์ มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทำให้เกิดองค์ความรู้และความเข้าใจในปรากฏการณ์ธรรมชาติ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางเทคโนโลยีและการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง [2] การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ยังประสบปัญหาไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการดังที่ สมบัติ การจนารักพงศ์ [3] ได้กล่าวว่า โรงเรียนส่วนใหญ่มีจุดอ่อนเหมือนกันในเรื่องการคิดวิเคราะห์ กระบวนการคิดแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร การใฝ่รู้ใฝ่เรียนและการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และจากการสำรวจความพึงพอใจของครูวิทยาศาสตร์พบว่า ปัญหาการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ คือนักเรียนไม่สามารถประยุกต์ความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

วิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่มีผู้วิจัยมีความสนใจที่นำมาแก้ไขปัญหาดังกล่าว เนื่องจากเกมไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความตื่นตัวในการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างกว้างขวาง จากทักษะพื้นฐานสู่ความสามารถในการแก้ปัญหา [4] และสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง [5]

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อประเภทเกมที่เล่นบนโทรศัพท์มือถือโดยยึดหลักการสร้างตามแนววิธีสอนแบบใช้เกม ซึ่งผลการวิจัยสามารถนำไปแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางจากเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ต่ำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณภาพของเกมอยู่ๆ ก็หายไปเป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ที่แตกต่างกัน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกันเมื่อใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป
3. นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ปานกลาง มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป
4. นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่ำ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี แขวงบางไผ่ เขตบางแค กรุงเทพมหานคร จำนวน 113 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี แขวงบางไผ่ เขตบางแค กรุงเทพมหานคร จำนวน 45 คน โดยแบ่งตามระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับสูง ปานกลาง ต่ำ กลุ่มละ 15 คน รวม 45 คนโดยมีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

2. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ มาตรฐาน ว 1.1 ป.6/2 อธิบายการทำงานที่สัมพันธ์กันของระบบต่างๆ ประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 ระบบย่อยอาหาร

เรื่องที่ 2 ระบบหายใจ

เรื่องที่ 3 ระบบหมุนเวียนเลือด

เรื่องที่ 4 ระบบกล้ามเนื้อของมนุษย์

3. ระยะเวลาการทดลอง ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 8 คาบ

4. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

4.1 ตัวแปรต้น: การใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.2 ตัวแปรตาม: ผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมอยู่ อยู่ก็หายไป โดยวัดทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ 3 ทักษะ ได้แก่ (1) ทักษะการสังเกต (2) ทักษะการจำแนกประเภท และ (3) ทักษะการลงความคิดเห็นจากข้อมูล

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ Pretest-Posttest Design

ตารางที่ 1 แผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
H	T1	X	T2
M	T1	X	T2
L	T1	x	T2

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมอยู่ อยู่ก็หายไป จำนวน 1 ชุด
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกม จำนวน 4 แผน
3. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67- 1.00 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.2 – 0.69 มีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.34 – 0.71 และค่าความเชื่อมั่น 0.72
4. แบบประเมินคุณภาพเกมอยู่ อยู่ก็หายไป จำนวน 7 ข้อ โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 และมีค่าเฉลี่ยทั้งหมด 0.78

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ช่วงที่ 1 การดำเนินการก่อนการทดลอง

1. ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของตัวงานวิจัยให้นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องได้ทราบถึงความเป็นมา วัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่จะได้รับ พร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนทราบว่าการทดลองครั้งนี้ไม่มีผลต่อการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
2. ผู้วิจัยเริ่มเก็บข้อมูลด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน

ช่วงที่ 2 การดำเนินการระหว่างการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการให้นักเรียนทดลองเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองอยู่ อยู่ก็หายไป ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ ทั้ง 4 แผน
2. เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

ช่วงที่ 3 การดำเนินการหลังการทดลอง

1. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว
2. ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดลองมาทดสอบด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน คือ คะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูล
2. เปรียบเทียบตัวแปรด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ระหว่างกลุ่มโดยใช้ ANOVA
3. เปรียบเทียบตัวแปรด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ภายในกลุ่มโดยใช้ t-test สำหรับ dependent sample

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพของเกมอยู่ อยู่ก็หายไปเป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 4.57, S.D. = 0.51$)
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง ปานกลางและต่ำภายหลังการเรียนรู้จากการทดลองใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 1 โดยนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง เมื่อใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ปานกลางและต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 2 และนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ปานกลางเมื่อใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไม่มีความแตกต่างกันกับนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่ำซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 3
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มสูง ปานกลาง และต่ำหลังการทดลองใช้อยู่ๆ ก็หายไปเป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ต่ำมีการเปลี่ยนแปลงทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ปานกลาง และนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงตามลำดับซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 4

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของเกมอยู่ อยู่ก็หายไปเป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 4.57, S.D. = 0.51$) ทั้งนี้อาจเนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างเกมอยู่ อยู่ก็หายไปอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการตั้งแต่ ศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือครู เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร การวิเคราะห์เนื้อหา เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการวัดผลและประเมินผลอย่างละเอียด จึงทำให้เกมที่มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศรีัญญา ผาแก้ว [2] ที่ศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์แตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 เกม มีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อและเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับดีมาก
2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง ปานกลางและต่ำภายหลังการเรียนรู้จากการทดลองใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะ

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีผลการทดสอบค่า $F = 11.74$ โดยนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง เมื่อใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ปานกลางและต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ปานกลางเมื่อใช้เกมอยู่ๆ ก็หายไป เป็นสื่อเสริมบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไม่มีความแตกต่างกันกับนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ไฮเมอร์ และ ทูบลัด [4] ที่กล่าวว่า เกมไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความตื่นตัวในการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างกว้างขวาง จากทักษะพื้นฐานสู่ความสามารถในการแก้ปัญหาซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุญมาศ ทองหล่อ [6] ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาศาสตร์ต่างกันพบว่า นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งความแตกต่างนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีความสามารถในการเลือกใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในการแสวงหาความรู้ด้านทักษะต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม จึงทำให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้น พื้นฐานสูงไปด้วย

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มสูง ปานกลาง และต่ำหลังการทดลองใช้อยู่ๆ ก็หายไปเป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีผลการทดสอบค่า ($t = 5.99, 9.61, 10.41$) โดยนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ต่ำมีการเปลี่ยนแปลงทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ปานกลาง และนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ดวงจันทร์ แก้วกวงพาน [7] ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกม มีความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ.(2552).**ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- [2] ศรีัญญา ฝาเป้า.(2551). **ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน**.ปริญญาานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [3] สมบัติ การจนารักพงศ์.(2549).**เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5 E ที่เน้นพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง : กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์**.กรุงเทพฯ : ชารอักขร.
- [4] Heimer, Raph T;& Trueblood, Cecil R. (1977). **Strategies for Teaching Children Mathematics**. Washington D.C. : Addison – Wesley Publishing Company.
- [5] ทิศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอน**.พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธการพิมพ์จำกัด.

ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่นี้ประเทศไทย ที่มีผล
ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา

The Effect of Teaching the Game and Simulation “ Thailand ” Achievement in Socialstudies, Religion
and Culture for Pratomsuksa Five Students at
Watbangpla School

ไพโรจน์ แจ่มศรี¹, วิชญาพร แก้วเลขาขวัญ², จิตรลดา บุญธรรม³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี¹, Pairot_mak@hotmail.com

²กคน.อำเภอบางเลน², keawbra500@gmail.com

³กคน.อำเภอบางเลน³, kikogo_prew@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา จำนวน 30 คน ประกอบด้วยกลุ่มทดลองจำนวน 15 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 15 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่า t-test แบบ Dependent Samples และ แบบ One Sample

ผลการวิจัย พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง ที่นี้ประเทศไทย สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบเกมและสถานการณ์จำลองที่นี้ประเทศไทยสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง, ประเทศไทย, สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to compare the learning achievement in Social studies, Religion and Culture of students who learned through the Game and Simulation with those who learned through the regular instruction and 2) to compare the learning achievement in Social studies, Religion and Culture of students who learned through the Game and Simulation with criterion The sample consisted of 30 students selected by simple random sampling in Prathomsuksa 5, Watbangpla School. The simple samplings were drawn to obtain 15 students of Watbangpla school as an experimental group using the Game and

Simulation and 15 students of Watbangpla school as a control group using regular instruction. The instruments used in this research consisted of the lesson plan using the Game and Simulation, regular instruction lesson plan, and social studies, religion and culture achievement test.

The data analyzed by dependent t-test, One Sample t-test, mean and standard deviation.

The research results were as follows : (1) The students who learned through the Game and Simulation “This is Thailand” had higher learning achievement in social studies, religion and culture than the students who learned through the regular instruction at the 0.01 level. The learning achievement in the social studies, religion and culture of the students studying in the game and the simulated situation here is higher than the criterion (70%) in Thailand at the 0.01 level.

Keyword: The Game and Simulation, Thailand, Socialstudies Religion and Culture

ความเป็นมาปัญหาและความสำคัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการ พัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย มีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศและโลก [1] การเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยในการพัฒนาความสามารถทางด้านการเรียนของผู้เรียนให้บรรลุตามความคาดหวังของหลักสูตรการศึกษา ปัญหาอุปสรรคที่ทำให้ผู้เรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่เน้นด้านเนื้อหาได้ไม่ดีเท่าที่ควรนั้นเกิดจากสาเหตุหลายประการ ซึ่งเกี่ยวกับรูปแบบวิธีการสอนนั้นมีความสำคัญที่สุดเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนซึ่งจะทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเอง [2] การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในปัจจุบันไม่ประสบผลสำเร็จเนื่องมาจากวิธีการสอนจะใช้การอธิบายเนื้อหาหรือการสอนบรรยาย ซึ่งส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการทำงานกลุ่ม ขาดความเชื่อมั่นและไม่กล้าแสดงออก โดยเป็นผู้รับความรู้อย่างเดียว นักเรียนขาดโอกาสที่จะร่วมเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์ นักเรียนที่เรียนเก่งจะแข่งขันกันเอง ส่วนนักเรียนที่อ่อนมักจะถูกทอดทิ้งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมค่อนข้างต่ำ [3]

ดังนั้นเพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้และวิธีสอนแบบต่างๆ พบว่าวิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์เป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยวิธีการสอนแบบเกมเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูล พฤติกรรม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ [4] และสถานการณ์จำลองเป็นการเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะกระบวนการแก้ปัญหาการสื่อสาร การคิดซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงมาก เรียนรู้อย่างมีความหมายถ่ายทอดสถานการณ์จริงได้อย่างดีเรียนรู้แบบแก้ปัญหาและประเมินผลได้อย่างแม่นยำ [5]

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ประเทศไทย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา เพื่อนำผลการวิจัยไปปรับปรุงคุณภาพการสอนและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรมหลังเรียนของ นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรมหลังเรียนของ นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์

ขอบเขตของการวิจัย**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา อ.บางเลน จ.นครปฐม จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางปลา อ.บางเลน จ.นครปฐม จำนวน 30 คน ประกอบด้วยกลุ่มทดลอง 15 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียน

2. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สารที่ 2 : หน้าที่พลเมือง เรียนรู้วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4: ประเทศของเรา ประกอบด้วยเรื่องย่อย จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 ภูมิภาคในประเทศไทย

เรื่องที่ 2 ภาษาถิ่น 4 ภาค

เรื่องที่ 3 จังหวัดของเรา

เรื่องที่ 4 ประเพณีไทย

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ใช้เวลาการทดลองวันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 สัปดาห์ละ 1 วัน รวม 8 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ในลักษณะ Control Group Pretest-Posttest Design โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน คือ

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ประเทศไทย

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่นี้ประเทศไทย จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 ภูมิภาคในประเทศไทย

เรื่องที่ 2 ภาษาถิ่น 4 ภาค

เรื่องที่ 3 จังหวัดของเรา

เรื่องที่ 4 ประเพณีไทย

1.1.1 ศึกษาค้นคว้า วิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จากตำรา เอกสารและงานวิจัย

1.1.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พุทธศักราช 2551

1.1.3 ศึกษาสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ในสาระที่ 2 เรื่อง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม จากหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ในสาระที่ 2 เรื่องหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4: ประเทศของเรา ประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ (1) ภูมิภาคในประเทศไทย (2) ภาษาถิ่น 4 ภาค (3) จังหวัดของเรา (4) ประเพณีไทย ตามแนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้การใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลอง แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้

1.1.4.1 ชื่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ และระดับชั้น

1.1.4.2 สาระสำคัญ

1.1.4.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1.4.4 กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนที่เรียนมาแล้ว

ขั้นที่ 2 ครูให้เนื้อหาใหม่

ขั้นที่ 3 ครูนำเสนอเกมและสถานการณ์จำลองที่นี้ประเทศไทย โดยชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ขั้นที่ 4 นักเรียนเล่นตามกติกา

ขั้นที่ 5 ครูและนักเรียนอภิปรายผลการเล่น

1.1.4.5 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1.1.4.6 การวัดและประเมินผล

1.2 ขั้นตอนการสร้างแผนการเรียนรู้แบบปกติ

1.2.1 ศึกษาค้นคว้า วิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนจากตำรา เอกสารและงานวิจัย

1.2.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พุทธศักราช 2551

1.2.3 ศึกษาสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ในสาระที่ 2 เรื่อง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม จากหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ ในสาระที่ 2 เรื่อง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4: ประเทศของเรา ประกอบด้วยเรื่องย่อยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ (1) ภูมิภาคในประเทศไทย (2) ภาษาถิ่น 4 ภาค (3) จังหวัดของเรา (4) ประเพณีไทย ตามแนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ดังนี้

1.2.4.1 ชื่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ และระดับชั้น

1.2.4.2 สาระสำคัญ

1.2.4.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.2.4.4 กิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) นำเข้าสู่บทเรียน (2) สร้างความรู้ (3) ขั้นสรุป (4)

ประเมินผล

1.2.4.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสร็จแล้ว ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจเพื่อขอให้ช่วยตรวจสอบความเหมาะสมและขอรับคำแนะนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.2.4.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเพื่อนำไปปรับปรุง แก้ไขและนำไปใช้เป็นแผนในการทดลองสอนต่อไป จากการที่ได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านพิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์ เนื้อหา วิธีการจัดกิจกรรม การจัดผลประเมินผล และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาหลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 ศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏในบทเรียน สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4: ประเทศของเรา

2.3 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบและจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ และนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.6 นำแบบทดสอบที่อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจแก้ไขไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และนำผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาข้อสอบด้วยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องทั้งฉบับได้เท่ากับ 1.00

2.7 นำแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.30 - 0.75 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.88 แล้วหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร (KR-20) ของ คูเดอร์ริชาร์ดสัน ได้ค่าความเชื่อมั่นของค่าข้อสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.84

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการวิเคราะห์ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ทดสอบหลังการทดลอง

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยประสานงานกับผู้บริหาร และครูประจำชั้น เพื่ออนุญาตในการทดลอง
2. ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้การใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมและสถานการณ์จำลอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปดำเนินการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง
4. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้คะแนนหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบ t-test แบบ Independent Samples
3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองกับเกณฑ์โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ One Sample

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกมและสถานการณ์จำลอง ที่นี้ประเทศไทย สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบเกมและสถานการณ์จำลองที่นี้ประเทศไทยสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

อภิปรายผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ที่นี้ประเทศไทย และกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ พบว่านักเรียนที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ที่นี้ประเทศไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 ซึ่งสอดคล้องกับ สมมติฐานที่ตั้งไว้ว่านักเรียนที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง ที่นี้ประเทศไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กนกทิพย์ พลเสน [2] ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสามโก้ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เนตรา มูลดวง [6] ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง วิถีประชาธิปไตย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนด้วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง วิถีประชาธิปไตย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แตกต่างหรือสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรมหลังเรียนของ นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบเกม และสถานการณ์จำลองที่ประเทศไทยสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) ทั้งนี้เนื่องจาก นักเรียนทุกคนมีบทบาทหน้าที่เป็นของตนเอง และของกลุ่ม มีการฟังพาดูแลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อธิบายขยายความ ตลอดจนการสรุปเรื่องที่เรียนให้กับสมาชิกในกลุ่ม ได้เข้าใจไปพร้อมๆกัน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการติดต่อปฏิสัมพันธ์โดยตรงต่อการจัดการสอนแบบกลุ่มเล็กๆและเอื้ออำนวย ต่อการจัดประสบการณ์ที่จะพัฒนาทักษะทางวิชาการระดับสูง ทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการทำงานกลุ่มต่างจากการสอน แบบครูสอนทั้งชั้นที่กระบวนการปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนมักจะเป็นทิศทางเดียวกันโดยครูเป็นผู้พูด นักเรียนเป็นผู้ฟังซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญพักตร์ นภากุล [7] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มี ปฏิสัมพันธ์แบบเขววงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันมีปฏิสัมพันธ์แบบเขววงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ขั้นพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 รวมทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กนกทิพย์ พล เสน [2] ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสามโก้ ผล การศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนหลังเรียนที่เรียน ด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกับเกณฑ์ สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้กิจกรรมการสอนโดยเกมและสถานการณ์จำลองจะต้องเร่ง กระตุ้นนักเรียนและให้คำชี้แจงตลอดเวลาที่เห็นนักเรียนส่วนใหญ่เกิดปัญหาในการปฏิบัติงานเพราะจะทำให้เวลาในการจัดการ เรียนการสอนแต่ละครั้งไม่พอถ้าหากกิจกรรมใช้เวลามากเกินไป

1.2 ในการจัดกลุ่มสมาชิกจัดกิจกรรมการสอนโดยเกมและสถานการณ์จำลองไม่ควรจัดกลุ่มน้อยเกินไปเนื่องจาก จะไม่มีความหลากหลายทางความคิดและประสบการณ์

1.3 ควรตั้งรางวัลเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการสอนโดยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยเกมและสถานการณ์จำลอง ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับ ต่างๆ

2.2 ควรนำการสอนโดยการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยเกมและสถานการณ์จำลอง ไปศึกษากับทุกกลุ่มสาระ การเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [2] กนกทิพย์ พลเสน.(2551). **ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนสามโก้**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร เกษม.

- [3] จีรวรรณ ทอนฮามแก้ว. (2551). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- [4] ทิศนา ขัมมณี. (2544). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [5] ฆนัท ธาตุทอง. (2550). การออกแบบการสอนและบูรณาการ. นครปฐม : เพชรเกษม.
- [6] เนตรา มูลดวง. (2550). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง วิถีประชาธิปไตย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [7] เพ็ญพัทธ์ นภากุล.(25503).การพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา): มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
เรื่องเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหารของนักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม

The Results of Game and Simulation “KRU HU NGAN KAUN” to
Promote Learning about Tools and Equipment for Cooking of Certificate
Students in Nakhonpathom Vocational College

วีรณัฐ แซ่ฉิน¹, ปิยวรรณ เตชะศิริกุล², มารุตร์ ฮวบจันทร์³

¹บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, loveweeweejung@hotmail.com

²สาขาอาหารและโภชนาการ, วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม, jew_jib@hotmail.com

³สาขาอาหารและโภชนาการ, วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม, tong_marut2532@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว (2) หาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาการประกอบอาหาร (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัวสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) เกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.66 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หงานครัว อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.80)

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง เครื่องมือและอุปกรณ์ ประกอบอาหาร

Abstract

The purposes of the research are : (1) to compare the achievement of certificate students in Nakhonpathom Vocational College before and after using game and simulations “KRU HU NGAN KAUN” (2) to find the effectiveness index of the game and simulation “KRU HU NGAN KAUN” (3) to assess the satisfaction of learning by using game and simulations “KRU HU NGAN KAUN”. The sample used were 30 first year certificate students, Nakhonpathom Vocational College. The sample was simple random sampling. The tools used consisted of (1) achievement tests. (2) the assessment forms in satisfaction of

the game and simulation “KRU HU NGAN KAUN”. Statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation, and t-test of dependent sample

The results were concluded as follows : (1) the achievement results of tools and equipment for cooking of the first year certificate students after studying through game and simulation “KRU HU NGAN KAUN” was before studying with the significance of .05, (2) the first years of certificate students the effectiveness index was 0.66, (3) and the satisfaction of learning by using game and simulation “KRU HU NGAN KAUN” is at very high level ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.80).

Keywords: Game and Simulation, Tools and Equipment, Cooking

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่สอง (2552 – 2561) ให้ความสำคัญกับการปรับคุณภาพ ค่านิยม และมาตรฐานการอาชีวศึกษา เนื่องจากการอาชีวศึกษาเป็นหน่วยงานหลักในการผลิตและพัฒนากำลังคน ในด้านวิชาชีพ ระดับฝีมือ ระดับเทคนิค และระดับเทคโนโลยี ไปทำงานในสถานประกอบการ และประกอบอาชีพอิสระ [1] การศึกษาของอาชีวศึกษาประสบปัญหาด้านภาพลักษณ์ และ มีคุณภาพต่ำ นำไปสู่ปัญหาขาดแคลนกำลังแรงงานที่จะป้อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน ซึ่งตลาดแรงงานมีความต้องการทั้งช่างเทคนิคและช่างฝีมือที่ผ่านอาชีวศึกษาจำนวนมาก ทำให้เข้าใจไปว่าอาชีวศึกษาไทยยังผลิตแรงงานป้อนสู่ตลาดไม่เพียงพอ ซึ่งจะพบว่า การขาดแคลนแรงงานไม่ได้เกิดจากการผลิตแรงงานได้ ไม่เพียงพอแต่เกิดจากปัญหาคุณภาพของระบบอาชีวศึกษา สาเหตุที่ผู้จบการศึกษาต้องเข้าทำงาน ที่ใช้ทักษะความรู้ในระดับต่ำกว่าการศึกษาที่จบมานั้น โดยระบบอาชีวศึกษาไม่สามารถผลิตบุคลากร ที่มีทักษะความรู้ตรงกับความต้องการของนายจ้างได้ ทำให้สถานประกอบการเลือกที่จะจ้างผู้สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีเพื่อทำงานเทคนิค และเลือกจ้างแรงงานการศึกษาพื้นฐานมาทำงานช่างฝีมือ ทำให้นอกจากจะประสบปัญหาขาดแคลนแรงงานแล้ว สถานประกอบการยังต้องแบกรับภาระต้นทุนในฝึกอบรมทักษะให้แก่คนทำงานก่อนปฏิบัติงานจริงเพิ่มขึ้นอีก ทำให้ความสามารถในการแข่งขันลดลง [2]

จากประสบการณ์ในการสอนของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 1 มีปัญหา ในการเรียน ดังนี้ นักเรียนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อุปกรณ์ในการประกอบอาหาร เป็นทักษะจำเป็นต่อการเรียนรายวิชาการประกอบอาหาร เนื่องจากนักเรียนไม่มีพื้นฐานในการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ถูกต้อง จะทำให้การประกอบอาหารไม่ได้มาตรฐาน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำเกมและสถานการณ์จำลองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้แบบเกม คือ การช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน [3] การจำลองสถานการณ์เป็นวิธีที่ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริงที่ต้องตัดสินใจ และมีความพยายามในการคิด ทำให้กระบวนการคิดสามารถ ลงลึกไปได้ เมื่อเกิดกระบวนการคิดขึ้นจะทำให้เกิดการถ่ายโอนกระบวนการคิดไปสู่สถานการณ์จริงในชีวิตซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ [4]

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัย จึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้พร้อมกับความสนุก จูงใจให้ผู้เรียนรู้สึก อยากรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว

2.3 เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองคู่หุงงานครัว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 รายวิชาการประกอบอาหาร

3.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หุงงานครัว

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม จำนวน 120 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการจับฉลากรายชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด

3.2 เนื้อหา

ผู้วิจัยนำเนื้อหาจากรายวิชาการประกอบอาหารจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 รายวิชาการประกอบอาหาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ประกอบด้วยเรื่องย่อย 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ประเภทของเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับการประกอบอาหาร จำนวน 2 ชั่วโมง 2) การเลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับการประกอบอาหาร จำนวน 1 ชั่วโมง 3) การดูแลรักษาเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับการประกอบอาหาร จำนวน 1 ชั่วโมง

3.3 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ เกมและสถานการณ์จำลองคู่หุงงานครัว
2. ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หุงงานครัว

3.4 ระยะเวลาการดำเนินงานทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองวันละ 1 ชั่วโมง จำนวน 4 วัน รวมทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง

4. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดแผนการทดลองเป็นแบบการวิจัยเชิงทดลองที่เรียกว่า Pre- Experimental Design แบบ One group Pretest – Posttest Design

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 เกมและสถานการณ์จำลองคู่หุงงานครัว

5.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5.3 แบบศึกษาความพึงพอใจ

6. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6.1 เกมและสถานการณ์จำลองมีวิธีการสร้าง ดังนี้

6.1.1 ศึกษาเนื้อหา เครื่องมือและอุปกรณ์ในครัว เรื่องประเภทของเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับ การประกอบอาหาร การเลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับการประกอบอาหาร และการดูแลรักษาเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับการประกอบอาหาร

6.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องมือและอุปกรณ์ในครัว นำมาเรียบเรียงเฉพาะเนื้อหา ที่ต้องการใช้ในการวิจัยโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ด้วยการใช้แบบประเมินความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ก่อนนำไปบรรจุในเกมและสถานการณ์จำลอง โดยประกอบด้วยเกม 4 เกม ได้แก่ เกมถามมาตอบไป เกมแยกกันเราอยู่ ทั้งฉันเธอตาย, เกมคู่หูคู่ฮา, เกม Big cleaning และ 4 สถานการณ์จำลอง ได้แก่ สถานการณ์จำลอง ซิงร้อยชิงร้าน ซะ ซะ ซ่า!, สถานการณ์จำลอง Bucher, สถานการณ์จำลอง QC ,สถานการณ์จำลอง หาที่อยู่ให้ฉันที

6.1.3 ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ผ่านการประเมินไว้แล้ว

6.1.4 ดำเนินการให้มีการจัดทำเกมและสถานการณ์จำลอง โดยควบคุมและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ถูกต้องตามรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้

6.1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเพื่อประเมินคุณภาพโดยใช้แบบประเมินคุณภาพเกมและสถานการณ์จำลอง และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

6.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีวิธีการสร้างดังต่อไปนี้

6.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

6.2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ 4 ตัวเลือก ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของเนื้อหาเครื่องมือและอุปกรณ์ในครัว

6.2.3 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลความสอดคล้องของข้อสอบ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

6.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เคยเรียนวิชาการประกอบอาหารในเนื้อหาของเรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร จำนวน 10 คน แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ จากนั้นทำการคัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีความยาก (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.60 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.20 – 0.40

6.2.5 นำแบบทดสอบที่ได้คัดเลือกแล้ว นำไปหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามแบบของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.71

6.2.6 เรียบเรียงข้อสอบที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว ให้พร้อมต่อการนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัวโดยใช้ t-test แบบ dependent

7.2 การวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัวโดยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.)

7.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อการจัดการเรียนการสอนของเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว โดยการค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

8. สรุปผลการวิจัย

8.1 ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัวสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

8.2 เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่สร้างมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.66 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 0.50

8.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.80)

9. อภิปรายผลการวิจัย

9.1 จากผลการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับประกอบอาหาร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัวสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อการสอนมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอรชุน เณรจิ [5] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างแหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่ ผลการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชัชพงศ์ เพียรดี [6] ที่ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่อง การทำขนมเค้กประเภทชิฟฟอนเค้ก นักศึกษาระดับปริญญาตรี กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 34.35 และคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 25.10 ซึ่งคะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

9.2 จากผลการศึกษา พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่สร้างมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.66 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่านักเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพิรุฑร คำชาย [7] ที่ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่องการทำขนมเค้กประเภทชิฟฟอนเค้ก นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่าเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลองเรื่องการทำขนมชิฟฟอนที่ได้มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.65 แสดงว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้น 0.65 หรือคิดเป็นร้อยละ 65 นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ [8] ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เทคนิคการขาย ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปี ที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง ผลการศึกษา พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เทคนิคการขาย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.6361 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 63.61

9.3 จากผลการศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.80) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัมพิกา ชุมมธยา [8] ที่กล่าวว่า เกมทำให้เยาวชนสามารถสร้างความเข้าใจและสามารถสร้างความเพลิดเพลินให้กับเยาวชนได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของอรชุน เณรจิ [5] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างแหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.58$)

10. ข้อเสนอแนะ

10.1 แนะนำให้มีการทำเกมและสถานการณ์จำลองคู่หูงานครัว ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ผู้เรียน เช่น ทำเกมที่สามารถเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือทำให้สามารถเล่นได้กับอุปกรณ์พกพา เช่น คอมพิวเตอร์แท็บเล็ต หรือสมาร์ตโฟน เป็นต้น

10.2 ในการสอนให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการทำงานต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การดูแลรักษาเครื่องมือและอุปกรณ์ หากต้องการสอนในลักษณะเป็นการสาธิตแล้ว ผู้วิจัยยังสามารถจัดทำสื่อในลักษณะของวีดิทัศน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นรายละเอียดในขั้นตอนการทำงานได้อย่างต่อเนื่อง และชัดเจนมากขึ้น และต้องศึกษาวิจัยของผู้เรียนเพื่อจะได้ทำสื่อได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน

11. เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. 2551. **พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- [2] กรุงเทพธุรกิจ.(2560). **มองลึกคุณภาพอาชีวะ ๖ไทย สู่ทางแก้ไขตรงจุด (1)**. สืบค้นเมื่อ 9ธ.ค.60 สืบค้นจาก: <http://www.bangkokbiznews.com /blog/detail/638574>
- [3] ทิศนา แคมมณี. (2545). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [4] เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). **ภาพอนาคต และคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์**. กรุงเทพฯ: สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- [5] อรชุน เณรจิ. (2552). **การสร้างแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเกมจำลองสถานการณ์ กรณีศึกษา ธุรกิจการเปิดร้านเบเกอรี่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาบริหารเทคโนโลยี (ครุศาสตร์เทคโนโลยี) : มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [6] ชัชพงศ์ เทียรดี. (2556). **การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่องการทำขนม เค้กประเภทชิฟฟอนเค้ก สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- [7] พิธสุพร คำชาย. (2553). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เทคนิคการขาย ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง**. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน): มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [8] อัมพิกา ชุมมธยา.(2552).**การสร้างเกมจำลองเพื่อการวางแผนการจัดการขยะมูลฝอยโดชุมชน: กรณีศึกษาโครงการ เคหะชุมชนคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร**.วิทยานิพนธ์ปริญญา สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ผังเมือง): มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

.....

**การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า เพื่อพัฒนา
การเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี**

The Game Development and Simulation Merchant Account Simulation for Developing Transactional Analytics
of Students in High Vocational Level of Nonthaburi Technology College

กมลภพ แก้วศรี¹, รุ่งนภาภรณ์ เลื่อนเพชร², อรทัย พาโนมัย³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Doctorfox34@gmail.com

²วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, mullika_jul@hotmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี, dowja4820@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ (1) สร้างเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าประกอบการสอน (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) เกมและสถานการณ์จำลองการฝึกทักษะการวิเคราะห์รายการค้า (2) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า สถิติ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.75 / 89.63 (2) นักเรียนมีผลการสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.86)

คำสำคัญ : เกมและสถานการณ์จำลอง/ การวิเคราะห์รายการค้า

Abstract

The highest level of student satisfaction has been shown when using game and merchant account simulation The research objectives aimed to: (1) create game and simulation scenarios for analyzing accounts and trading items. (2) compare the learning achievement of students before and after learning by using game and scenario simulator. (3) study student satisfaction using game and simulator accounts. The sample was a student in the Diploma of Vocational Education, 1st year of study in the academic year 2/2017, Nonthaburi College of Technology 40 students were selected Made by simple random technique. The instruments used in the research were: (1) Game and simulation scenarios. (2) Plan to organize learning activities. (3) Satisfaction Questionnaire. Statistics used in data analysis included Percentage, Mean, and Standard Deviation Tests of Dependent Tests.

The research found that (1) Game and simulator of scenario was the effectiveness at 86.75 / 89.63 (2) The test results after game trials and scenario simulations is higher than before the game trial, and accounting simulation scenario helped analyze the trade items at the .05 level. (3) The satisfaction of students by using the Game and simulation of scenarios is highest. ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.86)

Keywords: Game and Simulation / Transactional Analysis

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันทั่วโลกต่างประสบปัญหาการแข่งขันด้านเศรษฐกิจที่รุนแรงประเทศต่างๆ ได้รวมกันเป็นกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจเปิดการค้าเสรี ซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศไทยในการดำเนินธุรกิจทุกองค์กรต้องมีการจัดทำบัญชีตามกฎหมายที่กำหนด ผู้ทำบัญชีมีหน้าที่ในการทำรายงานตามมาตรฐานการบัญชีที่สภาวิชาชีพกำหนดไว้ ดังนั้นผู้ทำบัญชีจำเป็นต้องมีการพัฒนาความรู้ และความสามารถด้านวิชาชีพบัญชีให้มีความเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะผลักดันธุรกิจให้มีรายงานทางการเงินที่มีคุณภาพส่งผลให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานประสบความสำเร็จและบรรลุตามวัตถุประสงค์ตามแผนการดำเนินงานที่วางไว้ [1] ดังนั้นองค์กรต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทั้งภาครัฐและเอกชน ต่างมีความต้องการให้นักบัญชีของตนเป็นมากกว่าผู้จดบันทึกเหตุการณ์เชิงเศรษฐกิจ หรือทำแต่เพียงหน้าที่ในการปิดบัญชีและออกงบการเงิน โดยองค์กรมีความคาดหวังว่านักบัญชีจะเป็นเสมือนหุ้นส่วนทางธุรกิจขององค์กร มีความสามารถในการให้คำแนะนำ พร้อมทั้งนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้อง สนับสนุนการดำเนินงานของผู้บริหารได้เป็นอย่างดี และสามารถพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักบัญชีมืออาชีพ [2]

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะการคิดและการแก้ไขปัญหา และทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ มีความเข้าใจหลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและหลักการของงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพการจัดการสำนักงาน ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี [3] จากการที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายในการสอนวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี เรื่องการวิเคราะห์รายการค้า พบว่า นักศึกษายังไม่สามารถจดจำรายการค้าแยกตามหมวดหมู่บัญชี และการวิเคราะห์รายการค้าได้อย่างถูกต้อง ซึ่งอาจเกิดจากความสับสนในเนื้อหาที่เรียน ประกอบกับเนื้อหาที่เรียนในหน่วยนี้มีมาก อาจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย และไม่ตั้งใจเรียน ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้สอนได้วัดประเมินผลท้ายหน่วยเรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาหาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะพัฒนาทักษะบัญชีของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น โดยพบว่าวิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพในปัจจุบันมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น วิธีการสอนแบบใช้เกม และวิธีการสอนแบบสถานการณ์จำลอง เนื่องจากเกมไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความตื่นตัวในการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างกว้างขวาง จากทักษะพื้นฐานสู่ความสามารถในการแก้ปัญหา [4] และสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกากการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง [5]

จากเหตุผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเป็นเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและให้ประสบการณ์ด้านการตัดสินใจการแก้ปัญหา

การวางแผนแก่ผู้เรียน ครูซึ่งเป็นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้า ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าประกอบการสอน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า

สมมติฐานของการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - ประชากร** เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดมีจำนวน 80 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี
 - กลุ่มตัวอย่าง** เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการจับสลากรายชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด จำนวน 40 คน
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน รวม 8 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที
3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากรายวิชาบัญชีเบื้องต้น 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยการวิเคราะห์รายการค้า ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 ชั่วโมง ดังนี้
 - 3.1 การวิเคราะห์รายการค้า เวลา 2 ชั่วโมง
 - 3.2 การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป เวลา 2 ชั่วโมง
 - 3.3 การจำแนกรายการค้า เวลา 2 ชั่วโมง
 - 3.4 สมการและหมวดหมู่บัญชี เวลา 2 ชั่วโมง
4. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 4.1 ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า
 - 4.2 ตัวแปรตาม คือ
 - (1) ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า
 - (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า
 - (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เกมและสถานการณ์จำลองการฝึกทักษะการวิเคราะห์รายการค้า
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง
3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้าและนำไปบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองการวิเคราะห์รายการค้า

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. เกมและสถานการณ์จำลองเกมบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า

1.1 ศึกษาหลักสูตรของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 สมรรถนะการเรียนรู้วิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการเนื้อหาการบัญชีเบื้องต้น 1 ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 ของนักเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี

1.4 สร้างเกมและสถานการณ์จำลองเกมบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ประกอบการสอนตามเนื้อหา จากรายวิชาบัญชีเบื้องต้น 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยการวิเคราะห์รายการค้า ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 ชั่วโมง ดังนี้

- (1) การวิเคราะห์รายการค้า เวลา 2 ชั่วโมง
- (2) การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไปเวลา 2 ชั่วโมง
- (3) การจำแนกรายการค้า เวลา 2 ชั่วโมง
- (4) สมการและหมวดหมู่บัญชี เวลา 2 ชั่วโมง

แล้วนำมาจัดทำเป็นเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) เกมบัญชีมหาสนุก (2) เกมบันไดงูคำศัพท์บัญชีทรรษา (3) เกมตะขาบหมวดบัญชีเต็มใจ (4) เกมกล่องดนตรีบัญชีลัลลา และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์จำลอง ณ ห้องบัญชีมหาสนุก (2) สถานการณ์จำลองบริษัทต่างชาติ (3) สถานการณ์จำลองกิจการเจ้าของคนเดียว (4) สถานการณ์จำลองสำนักงานบัญชีสุขใจ

1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนบัญชี 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2. แผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอน

2.1 ศึกษาหลักสูตร ของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 คู่มือการสอนบัญชีเบื้องต้น 1 รวมทั้งสมรรถนะรายวิชาการบัญชี ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาการบอกเวลาที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนบัญชีเบื้องต้น 1 เพื่อนำมาสอนบัญชีเบื้องต้น 1 ตลอดจนการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อนำมาใช้ในการฝึกทักษะการวิเคราะห์รายการค้าและนำไปบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

2.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 ของนักเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีธนบุรี

2.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าประกอบการสอนตามเนื้อหาการบัญชีเบื้องต้น 1 จำนวน 4 แผน

2.5 นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนบัญชี 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้า

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและนำสาระการวิเคราะห์รายการค้าและนำไปบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพ

3.3 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.4 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การวิเคราะห์รายการค้า จำนวน 40 ข้อคือตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัย เทคโนโลยีธนบุรี เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

3.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.40 – 0.78 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.51-0.71 ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ 20 ข้อ

3.7 นำข้อสอบที่เลือกมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคำนวณจากสูตร (Kuder Richardson - 20) พบว่า ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 20 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.80

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง เกมบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า

4.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเกมบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

4.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient method) ตามวิธีการของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า โดยการหาประสิทธิภาพจากสูตร E1/E2

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ใช้สถิติ t – test แบบ Dependent Samples

3. การวิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

1. คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบก่อนใช้เกมเท่ากับ 86.75 (E1) โดยมีคะแนนจากการทดสอบหลังการใช้เกมและสถานการณ์จำลอง เท่ากับ 89.63 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80
2. นักเรียนมีผลการสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ($\bar{x} = 17.93$, S.D. = 1.54) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 12.63$, S.D. = 1.81) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.86)

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.75 (E1)/89.63(E2) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้านี้มีลักษณะเด่นคือ สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจค้นหาคำตอบ ตื่นเต้น สนุกสนาน ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียนบัญชี เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองหลากหลายรูปแบบมาประยุกต์ใช้ในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงส่งผลให้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้ามีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ยูพา ภูมินรินโทชาติ [6] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างและพัฒนาเกมเสริมทักษะการบัญชีต้นทุน1 ของ นักศึกษาระดับ ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาร้อยเอ็ด ผลการศึกษาพบว่ามีนักศึกษา 30 คนจาก 38 คน คิดเป็นร้อยละ 81.08 ได้ผลการสอบเกินร้อยละ 50 และผลการทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 91.89 ไม่ผ่านเกณฑ์การทดสอบจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 8.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่พบว่า นักเรียนมีผลการสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ($\bar{x} = 17.93$, S.D. = 1.54) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 12.63$, S.D. = 1.81) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองที่เชื่อมโยงเนื้อหาในบทเรียนเข้ากับเหตุการณ์จริงจึงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนั้นช่วยทำให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฌ็องรูจินดา เนตรสว่าง [7] ที่กล่าวว่าบทบาทของอาจารย์จะเป็นผู้นำกระบวนการ นำเข้าสู่เกม อธิบายกติกา พาเล่น ทำท่ายความคิด และสรุปข้อค้นพบ การเรียนการสอนแบบบรรยายจะเน้นไปที่การสอน (Teaching) ของอาจารย์ แต่การเรียนการสอนแบบใช้เกมจำลองจะเน้นไปที่การเรียนรู้ (Learning) ของผู้เรียน ดังนั้นการถ่ายทอดเนื้อหาจะไม่ได้ขึ้นอยู่กับความเก่งของผู้สอน แต่จะเป็นการแปลงเนื้อหาองค์ความรู้ที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมจับต้องได้ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิกในทีมรวมถึงผู้สอนอีกด้วย เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ นิตยา วงศ์ภินันท์วัฒนา [8] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมความรู้ทางการตรวจสอบระบบสารสนเทศด้วยเกมบทบาท: วิจัยเชิงทดลอง ผลการศึกษาพบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ในความรู้ที่ได้รับช่วงทดสอบก่อนมีค่าเท่ากับ 2.146 และค่าคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ในความรู้ที่ได้รับช่วงทดสอบหลังมีค่าเท่ากับ 3.733 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติของระดับความสอดคล้องของวิธีสอนและกิจกรรมต่อการรับรู้ในความรู้ที่ได้รับที่ $t = 20.835$, $p < 0.001$

3. ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.86) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นิตยา วงศ์ภินันท์วัฒนา [8] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมความรู้ทางการตรวจสอบระบบสารสนเทศด้วยเกมบทบาท: วิจัยเชิง

ทดลอง ผลการศึกษาพบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ถึงความสนุกสนานของการเรียนช่วงทดสอบก่อนมีค่าเท่ากับ 2.840 และค่าคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ถึงความสนุกสนานของการเรียนช่วงทดสอบหลังมีค่าเท่ากับ 3.973 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติของระดับความสอดคล้องของวิธีสอนและกิจกรรมต่อการรับรู้ความถึงสนุกสนานของการเรียนที่ $t = 12.426, p < 0.001$

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนควรมีการพัฒนาการเรียนรู้อีกโดยนำเทคโนโลยีที่ทันสมัย มาจัดทำเกมและสถานการณ์จำลองบัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้า ให้ความยากเพิ่มขึ้นตามเนื้อหาสาระที่กำหนดในแต่ละชั้นปี

1.2 ขั้นตอนการอภิปรายหลังเล่นเกมเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ทบทวนถึงการเล่นเกมและสาระการเรียนรู้ที่ได้รับ ครูจะละเอียดไม่ได้ หากขาดขั้นตอนนี้การเล่นจะไม่ใช่การเรียนรู้ เป็นเพียงการเล่นแบบธรรมดา

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ครูควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้บัญชีช่วยวิเคราะห์รายการค้าโดยใช้เกมให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้อามีประสิทธิภาพสูง

เอกสารอ้างอิง

- [1] อนุรักษ์ธมณ ศรีสุข.(2560).สมรรถนะทางการบัญชีสมัยใหม่ที่มีผลต่อความสำเร็จในการปฏิบัติงานของผู้ทำบัญชี ในพื้นที่จังหวัดนนทบุรี และกรุงเทพมหานคร.รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการและนำเสนองานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 7 “มหาวิทยาลัยเพื่อรับใช้สังคม...พลังขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ยุค 4.0”. วันที่ 6-7 กรกฎาคม 2560 : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- [2] คณะกรรมการวิชาชีพบัญชี.(2556) . ข้อกำหนดสภาวิชาชีพบัญชีว่าด้วยหลักเกณฑ์การรายงานและการพิจารณา การปฏิบัติงานของผู้สอบบัญชีป้อนุญาต พ.ศ. 2556.จดหมายข่าว DBD ACCOUNTING. 19 (ตุลาคม 2556): หน้า 3-6
- [3] วิทยาลัยเทคโนโลยีนนทบุรี.(2557). **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้น พุทธศักราช 2557**.กรุงเทพฯ : ฝ่ายวิชาการ.
- [4] Heimer, Raph T;&Trueblood, Cecil R. (1977). **Strategies for Teaching Children Mathematics**. Washington D.C. :Addison – Wesley Publishing Company.
- [5] ทิศนา แคมมณี.(2552). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**.พิมพ์ครั้งที่ 10.กรุงเทพ :สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [6] ยุพา ภูมินรินทโชติ.(2550).การสร้างและพัฒนาเกมเสริมทักษะการบัญชีต้นทุน1 ของ นักศึกษาระดับ ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาร้อยเอ็ด.รายงานการวิจัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษาร้อยเอ็ด.
- [7] อนุรักษ์รินดา เนตรสว่าง. (2559). การนำเกมจำลองสถานการณ์ (Beer Game) มาใช้ในการเรียนการสอนเรื่อง ปรากฏการณ์แส้ม้า (Bullwhip Effect)ในรายวิชาการจัดการโซ่อุปทานและโลจิสติกส์.วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยพาร์อิสเทอร์น, 10(2) เมษายน-มิถุนายน: 7-16.
- [8] นิตยา วงศ์ภินันท์วัฒนา. (2555). การส่งเสริมความรู้ทางการตรวจสอบระบบสารสนเทศด้วยเกมบทบาท: วิจัยเชิงทดลอง. วารสารวิชาชีพบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 9(26) ธันวาคม: 718-31.

.....

**การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้งานบริการระบบปรับอากาศรถยนต์
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค)**

The Creative Games and Simulations "Cool" to Learning Systems, Automotive Air Conditioning Service

Diploma students of the 3rd year Siam Technological College (Siamtech)

นภวรรณ แยมชุตี¹, อภิภูช บัญญุก², ชัยรัตน์ ประเสริฐ³

¹บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, nophawan-nui@hotmail.com

²แผนกเทคโนโลยียานยนต์, วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค), apiyoot2517@gmail.com

³แผนกเทคนิคพื้นฐาน, วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี, tangzza@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t - test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.17/81.75 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 80/80 (2) นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) มีผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/ ระบบปรับอากาศรถยนต์/ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

Abstract

This research aims to (1) create games and simulations cool Students Diploma Year 3 at Siam Technological College (Siamtech), (2) compare the achievement of students in vocational year 3 at Siam Technological College (Siamtech) before and after using games and simulations "Cool". The sample of 30 students in the 3rd year diploma in automotive applications, Department of Automotive Siam Technological College (Siamtech), who is studying in semester 2/2560, were selected by simple random sampling. The instruments used in this study were simulated game and cooling plan learning activities and the pre-test and post-test. The statistics used in this study were the average, standard deviation, and t - test (dependent).

The results showed as follows: (1) simulation games, and cooling efficiency of 82.17/81.75, which is based on the assumption that 80/80. (2) the statistical significance at level .05

Keywords: Games and Simulation / Automotive Air Conditioning / Diploma.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันรถยนต์รุ่นใหม่จะมีการติดตั้งอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ มาด้วยมากมาย ซึ่งอุปกรณ์อำนวยความสะดวกอย่างหนึ่ง ก็คือระบบเครื่องปรับอากาศรถยนต์ เนื่องจากรถยนต์ที่ผลิตรุ่นใหม่ๆ จะออกแบบติดตั้งเครื่องปรับอากาศมาพร้อมจากโรงงานผลิตและเทคโนโลยีของเครื่องปรับอากาศรถยนต์มีการเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว เมื่อใช้งานรถยนต์ไประยะเวลาหนึ่ง จะเกิดการชำรุดเสียหาย จำเป็นจะต้องทำการซ่อมบำรุงหรือบริการเครื่องปรับอากาศ ดังนั้นเพื่อให้เกิดความถูกต้อง แม่นยำ สะดวก และรวดเร็วในการให้บริการตรวจสอบ ผู้ให้บริการด้านการตรวจสอบบำรุงเครื่องปรับอากาศรถยนต์ก็ต้องปรับกระบวนการตรวจสอบให้ทันกับปริมาณรถยนต์ที่เพิ่มมากขึ้น และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่นำมาใช้กับเครื่องปรับอากาศรถยนต์ [1]

การจัดการเรียนการสอนวิชาอุตสาหกรรมในหลายสถาบันการศึกษา กำหนดให้มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับเครื่องทำความเย็นและปรับอากาศ เช่น อุกฤษฏ์ วัชรพิริยะกุล [2] กล่าวว่า วิชาเครื่องทำความเย็นและปรับอากาศ รหัส 1132-1302 เป็นหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น พุทธศักราช 2540 ในหมวดแผนกเครื่องทำความเย็นและปรับอากาศ ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยเนื้อหาหลักสูตรในภาพรวมเน้นในเรื่องความรู้เบื้องต้นในการบำรุงรักษาเครื่องทำความเย็นและปรับอากาศ พบว่า ปัญหาในการจัดการเรียนการสอน คือนักเรียนขาดการทบทวนบทเรียนทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์การสอนของผู้วิจัยที่พบว่านักเรียนขาดความสนใจในการเรียนทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชางานปรับอากาศรถยนต์ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 73.80 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาของ แผนกเทคโนโลยียานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ซึ่งกำหนดไว้มากกว่าร้อยละ 75.00 [3]

จากสภาพปัญหาและเหตุผลดังกล่าว วิธีแก้ปัญหายังหนึ่งที่น่าจะนำมาใช้คือ การปรับปรุงวิธีการสอนที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองซึ่งเป็นเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ ดังที่ วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น[4] ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย ส่วนวิธีสอนที่ใช้สถานการณ์จำลอง คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง เพื่อช่วยในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง [5]

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมและสถานการณ์จำลองมาใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานยานยนต์ จึงได้จัดทำงานวิจัยเรื่อง การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้งานบริการระบบปรับอากาศรถยนต์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) นี้ขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น

1.4 สร้างเกมและสถานการณ์จำลองเขียน เขียน ประกอบการสอนตามเนื้อหาจากรายวิชางานปรับอากาศรถยนต์ (2101-2103) สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 5 : การบริการระบบปรับอากาศรถยนต์ ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 คาบ ดังนี้ (1) การตรวจสอบแรงดันสารทำความเย็นในระบบปรับอากาศรถยนต์ (2) การตรวจสอบรอยรั่วของสารทำความเย็นในระบบปรับอากาศรถยนต์ (3) การเติมสารทำความเย็นเข้าระบบปรับอากาศรถยนต์ (4) การแก้ไขข้อขัดข้องในระบบปรับอากาศรถยนต์ (ส่วนควบคุมไฟฟ้า) โดยแต่ละเรื่อง ประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) เกมขวดน้ำชวนฝัน (2) เกมฟองสบู่พิศวง (3) เกมตาขี้จิวพิเศษ (4) เกมแรงล่องหน และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์จำลองลานจอดรถยนต์ในโรงเรียน (2) สถานการณ์จำลองหน้าบ้านของสมศักดิ์ (3) สถานการณ์จำลองอยู่ซ่อมรถยนต์ (4) สถานการณ์จำลองร้านซ่อมแอร์รถยนต์

1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองเขียน เขียน ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนด้านระบบปรับอากาศรถยนต์ จำนวน 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2. แผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเขียน เขียน

2.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชางานปรับอากาศรถยนต์

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาการบริการระบบปรับอากาศรถยนต์

2.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ทำการทดลองจากหนังสือเรียนวิชางานปรับอากาศรถยนต์ (2101-2103)

2.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเขียน เขียน ประกอบการสอนตามเนื้อหาจากรายวิชางานปรับอากาศรถยนต์

2.5 นำแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเขียน เขียน ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนด้านระบบปรับอากาศรถยนต์ จำนวน 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง การบริการระบบปรับอากาศรถยนต์

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและนำสาระที่ได้จากการศึกษา เรื่อง การบริการระบบปรับอากาศรถยนต์ จัดทำเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

3.3 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.5 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.4 เถกเถียงการให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การบริการระบบปรับอากาศรถยนต์ จำนวน 40 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ที่เคยเรียนวิชางานปรับอากาศรถยนต์ (2101-2103) ไปแล้วเมื่อภาคเรียนที่ 1/2560 เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ

3.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อด้วยวิธีของ Brennan คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (พงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 123) ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.53-0.63 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.38-0.75 ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ 40 ข้อ

3.7 นำข้อสอบที่เลือกมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคำนวณจากสูตร Kuder Richardson - 20 พบว่า ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 40 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.92 แสดงว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น ใช้สถิติ t - test แบบ

Dependent

สรุปผลการวิจัย

1. ผลจากการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เท่ากับ 82.17 (E_1) คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 81.75 (E_2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) หลังจากใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น แล้ว พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เท่ากับ 82.17 (E_1) คะแนนร้อยละของการทำแบบทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 81.75 (E_2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากเกมและสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้น มีการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก มีการเรียงลำดับขั้นตอนในการนำเสนอ และมีแบบทดสอบประจำหน่วย รวมทั้งเนื้อหาทั้ง 4 เรื่อง ทำในรูปแบบของเกมและสถานการณ์จำลองที่นักเรียนยังไม่เคยเรียนแบบนี้มาก่อน นักเรียนจึงอยากเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จึงทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากแต่ละหน่วยการเรียนรู้มาเชื่อมโยงความรู้ได้อย่างต่อเนื่องจากที่กล่าวมาเป็นผลทำให้เกมและสถานการณ์จำลอง มีประสิทธิภาพของกระบวนการสูงกว่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรทิพย์ เงินไพโรจน์ [6] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง ส่วนประกอบของเครื่องคอมพิวเตอร์และการทำงานของคอมพิวเตอร์ สำหรับช่วงชั้นที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า เกมการสอนแบบมัลติมีเดีย ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.73/80.82 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

2. จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานยานยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) หลังจากใช้เกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น แล้ว พบว่า สูงกว่าก่อนเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากนักเรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองผ่านการเล่นเกมและสถานการณ์จำลองเย็น เย็น และเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจ จึงส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี [5] ที่กล่าวว่า วิธีการสอนแบบใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จงกล ตันตระกูล ชุตินพงศ์ เทพอินทร์ และเพ็ญนุมาศ คำปิ่นคำ [7] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ กรณีศึกษา: นักศึกษาสาขาวิชา

คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยเกมการสอน นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยัง สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กัลยา จันท์สระแก้ว [8] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบเกมการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดเชิงตรรกะ เรื่อง ผังงาน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยของ คะแนนหลังเรียนมีค่ามากกว่าคะแนนก่อนเรียน ได้ค่า t ค่ารวมเท่ากับ 13.61 และจากการเปิดตารางค่า t ที่ $df = 23$ มีค่า 1.71 ระดับ นัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผลของการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนน ค่า t ค่ารวม สูงกว่าค่า t ตาราง จึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรมีการพัฒนาต่อยอดเกมและสถานการณ์จำลองเป็น เป็น ให้มีความยากเพิ่มขึ้นตามสาระการเรียนรู้ของรายวิชาที่ กำหนดในหลักสูตร

2. ครูผู้สอนควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมและสถานการณ์จำลองเป็น เป็นเป็นฐานความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ แรงดันสารทำความเย็นในระบบปรับอากาศรถยนต์ที่ไม่ได้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานใช้งานที่ระบุไว้ในคู่มือซ่อมรถยนต์

เอกสารอ้างอิง

- [1] ชนิตพล วิโชติกรุงไกร. (2547). การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดการฝึกอบรม เรื่อง เครื่องปรับอากาศรถยนต์. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เครื่องกล): สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- [2] อุกฤษฏ์ วัชรพิริยะกุล (2557) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาช่างเครื่องทำความเย็น. วิทยานิพนธ์ คอ.ม. (ไฟฟ้า) กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [3] กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ประเภทวิชา อุตสาหกรรม เล่มที่ 1. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยเทคนิคมีนบุรี
- [4] วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น (2553) การศึกษาผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแบบฝึกทักษะ กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [5] ทิศนา ขัมมณี. (2546). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- [6] พรทิพย์ เงินไพโรจน์. (2552). การพัฒนาเกมการสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และการทำงานของ คอมพิวเตอร์ สำหรับช่วงชั้นที่ 2. ปัญหาพิเศษปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์). มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- [7] จงกล ต้นตระกูล ชุตินพงศ์ เทพอินทร์ และเพ็ญนุมาศ คำปิ่นคำ. (2552). การพัฒนาเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ กรณีศึกษา: นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา): มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [8] กัลยา จันท์สระแก้ว. (2555). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบเกมการสอนเพื่อส่งเสริม ความคิดเชิงตรรกะ เรื่อง ผังงาน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2. ปัญหาพิเศษ ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

.....

**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของ
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและ
สถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ**

A Compare of Learning Achievement on Business and Internet Laws of Vocational Students, Year 1 by Using
Games and Simulations of Relaxing Laws with Typical Teaching

มาริษา เทศปลื้ม¹, ระพีพัฒน์ ศรีทะ², สุทัศน์ ลีเจริญ³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Marisa1912008@hotmail.com

²วิทยาลัยสารพัดช่างสมุทรปราการ, ton0940824591@gmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ, leechalean.jbac@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมจำนวนกลุ่มละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent และแบบ Independent

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.46$, S.D. = 0.62) และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนปกติระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.03$, S.D. = 0.64)

คำสำคัญ : เกมและสถานการณ์จำลอง/ กฎหมาย/ ธุรกิจและอินเทอร์เน็ต

Abstract

The research objectives aimed to: (1) compare internet for business learning achievement on business and internet laws of vocational students, Year 1 by using games and simulation of relaxing laws with typical teaching, (2) study the satisfaction of students who were taught by using games and simulations of relaxing laws with typical teaching. The sample population were 20 vocational students, Year 1, who were studying in the semester 2/2017 at

Jomtien Business Administrator Technological College by using Simple Random Sampling. The instruments used included the games and simulation of relaxing laws, a learning activity lesson plan, an assessment for students learning, and the satisfaction questionnaires. The statistics used were the average, standard deviation, t-test (dependent) and t-test (independent).

The findings found that (1) the internet for business learning achievement on business and internet laws of vocational students, Year 1 students taught by using games and simulations of relaxing laws with typical teaching were statistically significant different at 0.05 level. (2) the opinions of vocational students, Year 1 students taught by using games and simulation of relaxing laws were at the high level ($\bar{x} = 4.46$, S.D. = 0.62) and the opinions of vocational students, Year 1 students taught by typical teaching were at the average ($\bar{x} = 3.03$, S.D. = 0.64).

Keyword: games and simulation, laws, business and internet

1. ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ด้วยประเทศไทยได้มีการประกาศใช้กฎหมายคอมพิวเตอร์ไว้หลายฉบับ และที่มีผลต่อการใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันของนักศึกษามากที่สุดก็คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม 2550 และได้มีการแก้ไข เพิ่มเติม อีกครั้งเมื่อปี พ.ศ. 2560 โดยมีเหตุผลในการกำหนดพระราชบัญญัติฉบับนี้ขึ้นมา เพราะในปัจจุบันระบบคอมพิวเตอร์ได้มีส่วนสำคัญของการประกอบกิจการ การดำรงชีวิตของมนุษย์ และการกระทำความผิดเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ ในบางกรณี กฎหมายแพ่งและกฎหมายอาญาไม่สามารถใช้บังคับคดีได้ จึงต้องมีการประกาศใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกฎหมายคอมพิวเตอร์อื่นๆ มาบังคับใช้ หากมีผู้กระทำความผิดด้วยประการใดๆ ให้ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือทำให้การทำงานผิดพลาดไปจากที่กำหนดไว้ หรือใช้วิธีการใดๆ เข้าล่วงรู้ข้อมูล แก้ไข หรือทำลายข้อมูลของบุคคลอื่นในระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อเผยแพร่ข้อมูลอันเป็นเท็จ หรือมีลักษณะอันลามกอนาจาร ย่อมก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระเทือนต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน [1]

ระบบอาชีวศึกษาไทยถูกปล่อยปละละเลยจึงมีคุณภาพต่ำและมีปัญหาภาพลักษณ์ ก่อให้เกิดปัญหาสำคัญต่อผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย (1) นักเรียนอาชีวศึกษาจำนวนมากขาดโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีเพราะได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพต่ำ ทำให้เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่จบปริญญาตรีแล้ว ผู้จบอาชีวศึกษาจะมีความก้าวหน้าในอาชีพการงานน้อยกว่า ซึ่งส่งผลต่อโอกาสในการเลื่อนขั้นทางสังคมของครอบครัว รายได้น้อยซึ่งส่งลูกเรียนอาชีวศึกษา (2) ภาคธุรกิจประสบปัญหาขาดแคลนแรงงานทักษะไม่ตรงกับความต้องการเข้ามาฝึกในสถานประกอบการ ซึ่งทำให้ธุรกิจมีต้นทุนดำเนินการสูงกว่าที่ควรจะเป็น และความสามารถในการแข่งขันต่ำลง (3) ระบบการศึกษามีต้นทุนสูงชันและผลตอบแทนจากระบบการศึกษาลดลง เนื่องจากนักเรียนต้องเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยเพราะอาชีวศึกษาไม่สามารถรับประกันการได้งานที่ดีได้ สิ่งที่เราหมกมุ่นว่าเป็น “ค่านิยม” แท้ที่จริงแล้วจึงอาจเป็น “ความจำเป็น” ปรากฏการณ์นี้อาจส่งผลให้เกิดปัญหาตามมา 2 ประการ คือ หนึ่ง ระบบการศึกษาโดยรวมมีต้นทุนสูงชันเพราะต้นทุนต่อหน่วยของมหาวิทยาลัยสูงกว่าของอาชีวศึกษา และ สอง การลงทุนในการศึกษาให้ผลตอบแทนที่ต่ำลงในภาพรวม เนื่องจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยมักจะเน้นความรู้เชิงวิชาการ ซึ่งจะมีประโยชน์น้อยหากบัณฑิตที่จบมาไม่ได้ประกอบวิชาชีพชั้นสูงที่ต้องใช้ความรู้ที่เรียนมา [2]

จากประสบการณ์ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอน รายวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งปฏิบัติการสอนในวิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ พบว่า นักศึกษามีความสนใจในการเรียน เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจ

และอินเทอร์เน็ต ค่อนข้างน้อย จึงส่งผลให้มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำ ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้วิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในระดับอาชีวศึกษาดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเคียงกับการสอนปกติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเคียงกับการสอนปกติ

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเคียงกับการสอนปกติแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเคียงอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งสิ้น 60 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 40 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) [3]
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอน 2 วิธี ประกอบด้วย
 - 2.1.1 การสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเคียง
 - 2.1.2 การสอนปกติ
 - 2.2 ตัวแปรตาม
 - 2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
 - 2.2.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคล้ายเคียงกับการสอนปกติ
3. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบเรียนละ 1 ชั่วโมง
4. เนื้อหา

เนื้อหาเป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจาก วิชา อินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งได้เลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 10 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง ดังนี้

- 4.1 ข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เวลา 2 ชั่วโมง
- 4.2 กฎหมายการขายสินค้าออนไลน์ เวลา 2 ชั่วโมง
- 4.3 กฎหมายลิขสิทธิ์ เวลา 2 ชั่วโมง
- 4.4 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เวลา 2 ชั่วโมง

แบบแผนของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง แบบ Randomized Control Group Pretest Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด จำนวน 1 ชุด
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 แผน
3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายที่ควรทราบเกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต จำนวน 40 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดและการสอน

ปกติ ในด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับและการนำไปใช้ จำนวน 10 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองมหัศจรรย์กฎหมายคลายเครียด
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหากฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ตที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนกฎหมายที่ควรทราบเกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ

1.4 สร้างเกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด โดยใช้โปรแกรม Kahoot! ประกอบการสอนตามเนื้อหา จากรายวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 10 เรื่อง กฎหมายที่ควรทราบเกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 ชั่วโมง ดังนี้ (1) ข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (2) กฎหมายการขายสินค้าออนไลน์ (3) กฎหมายลิขสิทธิ์ (4) พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยแต่ละเรื่องประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) เกม มารยาท อินเทอร์เน็ต (2) เกม ขายออนไลน์ไม่ยากอย่างที่คิด (3) เกม ลิขสิทธิ์ กฎน่ารู้ (4) เกม พบคอมชวนคิด และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์จำลอง จดหมายเจ้าปัญหา (2) สถานการณ์จำลอง ขายเกินราคา (3) สถานการณ์จำลอง ซิติเป็นเหตุ (4) สถานการณ์จำลอง ทนายตัวน้อย

2. แผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด
 - 2.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหากฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ตที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนกฎหมายที่ควรทราบเกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาสอนนักศึกษา

2.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ

2.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด ประกอบการสอนตามเนื้อหา จากรายวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

3. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้กฎหมายที่ควรทราบเกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและนิตยสาร เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบได้น้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น

3.3 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.4 เสนอการให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายที่ควรทราบเกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต จำนวน 40 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีจอมเทียนบริหารธุรกิจ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

3.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อด้วยวิธีของ Brennan [3] คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.30 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ 40 ข้อ

3.7 นำข้อสอบที่เลือกมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคำนวณจากสูตร (Kuder Richardson - 20) [3] พบว่า ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 40 ข้อ โดยค่าความเชื่อมั่นที่อยู่เกณฑ์ที่ใช้ได้ จะต้องไม่ต่ำกว่า 0.70 โดยข้อสอบมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.89 แสดงว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด

4.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเกอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ หรือไม่ชอบของนักศึกษาที่มีต่อเกมและสถานการณ์จำลองที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก ชอบปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ ใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ ใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น (Posttest – Pretest) ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Independent

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ ใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการสอนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับกลุ่มควบคุมที่สอนแบบปกติ

วิธีสอน	N	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น (Posttest – Pretest)	S.D.	t-test	Sig
การสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด	20	40	6.30	3.03	6.840*	.000
การสอนแบบปกติ	20	40	1.40	1.05		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลจากการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากต่อการได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลางต่อการได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เมื่อเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในแต่ละด้านจากมากไปหาน้อย สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดมีความพึงพอใจมากในแต่ละด้านของการสอน โดยเรียงจากมากไปหาน้อยพบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดเห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 ในด้านกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ลำดับที่ 2 ด้านบรรยากาศในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และลำดับสุดท้ายด้านประโยชน์และการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ตามลำดับ ส่วนการสอนแบบปกติ

พบว่า นักศึกษาเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 ในด้านประโยชน์และการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.13 ลำดับที่ 2 ด้านบรรยากาศในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 และลำดับสุดท้ายด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดและการสอนแบบปกติ

รายการประเมิน	การสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง กฎหมายคลายเครียด				การสอนแบบปกติ			
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านบรรยากาศในการเรียน	4.50	0.55	มากที่สุด	2	3.02	0.62	ปานกลาง	2
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.53	0.60	มากที่สุด	1	2.93	0.66	ปานกลาง	3
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	4.32	0.70	มาก	3	3.13	0.65	ปานกลาง	1
รวม	4.46	0.62	มาก	-	3.03	0.64	ปานกลาง	-

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้เกี่ยวกับธุรกิจและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน แบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง กฎหมายคลายเครียดกับการสอนปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียด มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการสอนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจมีผลมาจากการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดช่วยสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักศึกษา ส่งผลทำให้นักศึกษาไม่เบื่อหน่ายในการเรียน เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดช่วยกระตุ้นความสนใจให้นักศึกษาได้เป็นอย่างดี นักศึกษาทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนั้นในขณะที่นักศึกษาเล่นเกมและสถานการณ์จำลองยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียนได้เป็นอย่างดี ถึงแม้เกมและสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นจะเป็นการแข่งขันแต่ก็ไม่มีความขัดแย้ง แต่ช่วยสร้างความสามัคคีขึ้นภายในกลุ่ม และผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แชมมณี [4] ที่ว่า การใช้เกมการศึกษาเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของประสงค์ อุทัย และคณะ [5] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนและความชอบจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ ในวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของโรงเรียนอาชีวศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนสูงกว่าการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมาย คลายเครียดกับการสอนปกติ พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองกฎหมายคลายเครียดมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.62) และนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$, S.D. = 0.64) ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมในรูปแบบของการสร้างข้อคำถามแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักศึกษาตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง และออกแบบสถานการณ์จำลองที่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน จึงกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ จดจำ และแก้ไขปัญหา ผลพลอยได้คือผู้เรียนเกิดความท้าทาย สนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของนพอนนต์ ชาศรจิรเกียรติ [6] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกมแบบทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอบ วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระหว่างการใช้โปรแกรม Kahoot! กับการสอบปกติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม Kahoot! มีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก และสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิตยา โชติบุตร [7] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาซี ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 0.80)

ข้อเสนอแนะ

1. อาจารย์ผู้สอนควรมีการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น
2. อาจารย์ผู้สอนควรทำการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอินเทอร์เน็ตเพื่องานธุรกิจ ระหว่างการสอน

โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับการสอนรูปแบบอื่นๆ เช่น การสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน

เอกสารอ้างอิง

- [1] อรสา แนมใส พิเชษฐ์ จันทวี และวีระชัย แสงฉาย. พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่เสี่ยงต่อการกระทำผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลา. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- [2] ญัฐสิฎ รักษ์เกียรติวงศ์.(2557). การปฏิรูปอาชีวศึกษาของประเทศไทย. กรุงเทพฯ:TDRl.
- [3] ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- [4] ทิศนา ขัมมณี. (2544). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [5] ประสงค์ อุทัย และคณะ. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนและความชอบจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติในวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยธนบุรี.
- [6] นพอนนต์ ชาศรจิรเกียรติ. การใช้เกมแบบทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอบ วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระหว่างการใช้โปรแกรม Kahoot! กับการสอบปกติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ. รายงานการวิจัย: วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ .
- [7] นิตยา โชติบุตร. (2558). การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาซี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี .

การพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู กรุงเทพมหานคร

Development of Game and Simulated Safety Situation of Second Year Vocational Certificate Students,

Mubankru Technological College

ปฐมพร อินทรานุกร ฌ อยุธา¹ ธงชัย จ่านงกุล² ตลชนก เล็กสถิน³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, dr.pathomporn@gmail.com

²วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, birdday_10@hotmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, dolchanog2@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน (2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ความปลอดภัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.75/ 88.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/ ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

Abstract

The objectives of this study were 1) to study the effectiveness of learning by using games and simulations situations of second year vocational certificate students. 2) to compare the achievement of students before and after learning by using games and simulations in security operations. The sample were second year diploma students who were studying in the academic year 2/2017 of Mubankru Technological College. Thirty students were selected by simple random sampling techniques. The tools used in this research were: 1) Games and simulations in security operations. 2) Tests about Safty Learning. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation And Dependent t-test. the research found that : 1)the game and the simulated safety situation of the second year diploma students were as effective as 86.75 / 88.00, which meets 80/80 criteria. 2) the achievement of students with games and simulation in security operations is higher than before learning after high school, statistically significant at the 0.05 level.

Keyword : Games and Simulation / Security in Operations

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการมุ่งพัฒนาประเทศเข้าสู่ประเทศอุตสาหกรรม ทำให้ภาคอุตสาหกรรมขยายการตัวอย่างรวดเร็ว ผู้คนส่วนใหญ่ต่างมุ่งหน้าเข้าสู่โรงงานอุตสาหกรรมเพื่อหางานทำ ในอุตสาหกรรมทุกประเภท ทั้งผลิตเพื่อขายในประเทศ และส่งออกต่างประเทศ ทั้งอุตสาหกรรมเบาและอุตสาหกรรมหนัก สิ่งที่มีมักจะเกิดขึ้นในโรงงานอุตสาหกรรมเป็นของควบคู่กัน นั่นก็คือ อุบัติเหตุ ซึ่งอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นนั้น ร้อยละ 80 มักจะเกิดจากการกระทำที่ไม่ปลอดภัยของคน เช่น การไม่สวมใส่อุปกรณ์ป้องกันอันตรายส่วนบุคคลในขณะที่ปฏิบัติงานกับงานที่มีความเสี่ยง การไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยที่องค์กรกำหนด การไม่ปฏิบัติตามขั้นตอนการทำงาน และการซ่อมเครื่องจักรในขณะที่เครื่องจักรกำลังทำงานหรือหยุดไม่สนิท การดัดแปลงหรือถอดอุปกรณ์ป้องกันอันตรายจากเครื่องจักรออก เป็นต้น ส่วนอีกร้อยละ 20 เกิดจากสภาพแวดล้อมในการทำงานที่ไม่ปลอดภัย เช่น พื้นลื่น การไม่จัดเก็บของให้เป็นระเบียบ การวางของสูงเกินกำหนด หรือการจัดวางสารเคมีในพื้นที่อาจก่อให้เกิดประกายไฟ เป็นต้น ความสูญเสียที่เกิดจากอุบัติเหตุนั้นมีมากมาย ทั้งเกิดแก่พนักงานและองค์กร เช่น พนักงานบาดเจ็บ สูญเสียอวัยวะ หรือเสียชีวิต ต้องหยุดงาน สูญเสียรายได้จากการหยุดทำงาน หากพิการหรือทุพพลภาพ ก็ทำให้เป็นภาระแก่ครอบครัวที่ต้องดูแล และที่เกิดกับองค์กร เช่น ต้องจ่ายเงินเข้ากองทุนเงินทดแทนมากขึ้น ขาดพนักงานทำงาน ต้องเสียเวลาสรรหาพนักงานใหม่ ฝึกอบรมพนักงานใหม่ ทำให้ผลผลิตลดลง เป็นต้นทำให้ในแต่ละปีประเทศต้องสูญเสียเงินไปจำนวนมาก [1] คนงานที่ได้รับอันตรายจากการทำงานส่วนใหญ่มักขาดความเอาใจใส่ ในเรื่องของสุขภาพความปลอดภัยทั้งในส่วนตัวคนงานเอง และสถานประกอบการที่ไม่มีนโยบายเรื่องสุขภาพความปลอดภัย รวมถึงการขาดประสิทธิภาพในการตรวจสอบให้ความรู้ บังคับใช้กฎหมายของหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องเข้าใจ และปฏิบัติตามหลักความปลอดภัยโดยเคร่งครัด แล้วเราจะปลอดภัยจากอันตรายหรืออุบัติเหตุต่าง ๆ สาเหตุโดยทั่วไปของอุบัติเหตุ อาจแบ่งได้ดังนี้คือ ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ความประมาท สภาพร่างกายของบุคคล สภาพจิตใจของบุคคล อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องจักร มีข้อบกพร่องอาจเนื่องจากสาเหตุ และสภาพของบริเวณปฏิบัติงานที่ไม่ปลอดภัย

วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู กรุงเทพมหานคร เป็นสถานศึกษาระดับอาชีวศึกษาที่ได้มีการวางพื้นฐานความรู้เรื่องความปลอดภัยในการทำงาน โดยกำหนดให้นักเรียนแผนกช่างกลโรงงาน ได้เรียนในรายวิชาการเครื่องมือกลเบื้องต้นเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเมื่อทำได้ถูกต้องตามที่ครูผู้สอนต้องการจะมีการให้รางวัลเป็นสิ่งตอบแทนและเป็นแรงจูงใจในการเรียนต่อไป ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ของเลวิน ที่ว่า “การเรียนรู้เกิดจากความเปลี่ยนแปลงความรู้ความเข้าใจเดิม หรือเกิดจากการกระทำซ้ำๆ หรือได้มีการแก้ปัญหา หรือมีการเปลี่ยนแปลงการจูงใจทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง” เขาเชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์แสดงออกอย่างมีพลังและทิศทาง (Field of Force) สิ่งที่อยู่ในความสนใจและต้องการจะมีพลังเป็นบวก ซึ่งเขาเรียกว่า Life space สิ่งใดที่อยู่นอกเหนือความสนใจจะมีพลังเป็นลบ Life space ของบุคคลเป็นสิ่งเฉพาะตัว ความสำคัญที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน คือ ครูต้องหาวิธีทำให้ตัวครูเข้าไปอยู่ใน Life space ของผู้เรียนให้ได้ [2]

จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการเครื่องมือกลเบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่ผ่านมา พบว่า มีนักเรียนส่วนใหญ่ได้ผลการเรียนระดับ 2.5 คิดเป็นร้อยละ 62.54 รองลงมาเป็นได้ผลการเรียนระดับ 3.00 คิดเป็นร้อยละ 21.84 และได้ผลการเรียนระดับ 4.00 คิดเป็นร้อยละ 15.62 และจากการศึกษาวิธีการสอนแบบต่างๆ พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่น่านำมาใช้ในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเกมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานรื่นเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ [3] และสถานการณ์จำลองเป็นการเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะ กระบวนการ

แก้ปัญหา การสื่อสาร การคิด ซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงมาก สนุกสนาน เรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถเพิ่มประสิทธิภาพความทรงจำได้ดี ถ่ายทอดสถานการณ์จริงได้อย่างดี เรียนรู้แบบแก้ปัญหา และประเมินผลได้อย่างแม่นยำ [4]

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน วิชางานเครื่องมือกล เบื้องต้นให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

สมมติฐานของการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 320 คน จำนวน 10 ห้องแบ่งออกเป็น ช่างไฟฟ้า 3 ห้อง ช่างยนต์ 4 ห้อง ช่างกลโรงงาน 3 ห้อง นักศึกษาที่กล่าวมาจำเป็นต้องเรียนวิชานี้

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 20 คน เลือกด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยการจับสลากรายชื่อนักเรียนกลุ่มละสองคนเพื่อเป็นตัวแทนของห้องใช้เวลาช่วงพักกลางวันและหลังเลิกเรียนมาทำการสอนเพิ่ม

2. เนื้อหา ผู้วิจัยนำเนื้อหาจากรายวิชางานเครื่องมือกลเบื้องต้น หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 :ความปลอดภัย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 เรื่องได้แก่
 - เรื่องที่ 1 : ความหมายและความเป็นมาในการปฏิบัติงาน จำนวน 2 ชั่วโมง
 - เรื่องที่ 2 : คุณลักษณะที่ดีของอุปกรณ์ป้องกันอันตราย จำนวน 2 ชั่วโมง
 - เรื่องที่ 3 : ประโยชน์ของสัญลักษณ์เตือนอันตรายจำนวน 2 ชั่วโมง
 - เรื่องที่ 4 : ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน จำนวน 2 ชั่วโมง
2. ระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองวันละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง
3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 320 คน จำนวน 10 ห้องแบ่งออกเป็น ช่างไฟฟ้า 3 ห้อง ช่างยนต์ 4 ห้อง ช่างกลโรงงาน 3 ห้อง

ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน และประสิทธิผลทางการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ความปลอดภัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

1.1 ศึกษาหลักสูตรของบชปของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาการงานเครื่องมือกลเบื้องต้น คู่มือการสอนความปลอดภัยรวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้งานเครื่องมือกลเบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

1.2 ศึกษาทฤษฎีหลักการวิธีการเนื้อหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในการปฏิบัติงานซึ่งจะใช้สอน ศึกษาข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนงานเครื่องมือกลเบื้องต้น หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความปลอดภัยประกอบด้วยเนื้อหา 4 เรื่องได้แก่ (1) ความหมายและความเป็นมาในการปฏิบัติงาน เวลา 2 ชั่วโมง (2) คุณลักษณะที่ดีของอุปกรณ์ป้องกันอันตราย เวลา 2 ชั่วโมง (3) ประโยชน์ของสัญลักษณ์เตือนอันตราย เวลา 2 ชั่วโมง (4) ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน เวลา 2 ชั่วโมงเพื่อนำมาสอนงานเครื่องมือกลเบื้องต้น ตลอดจนการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อนำมาใช้ในการฝึกทักษะการวิเคราะห์ความปลอดภัยในการปฏิบัติงานและนำไปปฏิบัติงานทั่วไป

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชางานเครื่องมือกลเบื้องต้น ของนักเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู

1.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานประกอบการสอนตามเนื้อหาเกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอนจำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) เรียงลำดับความปลอดภัย (2) คุณลักษณะที่ดีของอุปกรณ์ป้องกันอันตราย (3) ประโยชน์ของสัญลักษณ์เตือนอันตราย (4) ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน และสถานการณ์จำลองจำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) ห้องฝึกฝีมือ (2) ห้องฝึกฝีมือ (3) ห้องฝึกฝีมือ (4) ห้องฝึกฝีมือ

1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนงานเครื่องมือกลเบื้องต้น 3 คน จากวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไขโดยเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการทำงานมีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ความปลอดภัย

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและนำสาระการวิเคราะห์ความปลอดภัยในการทำงานและนำไปปฏิบัติงานทั่วไป เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้นสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ เท่ากับ 0.70

2.3 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างได้ค่าอำนาจจำแนก 0.27-0.73 ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.43-0.77 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.70

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.75/ 88.00 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.30 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.60 คะแนน โดยมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญในระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.75/88.00 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80 นั้นแสดงให้เห็นว่าเกมและสถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เกิดความสนใจในการเรียนวิชาเครื่องมืองลเบื้องต้น มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการของการจัดการเรียนรู้ วิธีการสร้างสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบเกม และจำลองสถานการณ์จำลอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของราตรี สุภาเฮียง [5] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการสอนบนเว็บ เรื่อง การสื่อสารข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน 2 ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาเกมการสอนบนเว็บ เรื่องการสื่อสารข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพ 82.44/83.11 ทำให้นักศึกษาสื่อสารข้อมูลกันได้ดียิ่งขึ้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญในระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคะแนนสัมฤทธิ์ในการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้น มีส่วนร่วมในการเรียน มีการคิดวิเคราะห์แยกแยะมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของประสงค์ อุทัย และคณะ [6] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความชอบจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ : ในวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของโรงเรียนอาชีวศึกษา 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยนักศึกษาค้นเทคโนโลยีได้ดียิ่งขึ้นสูงกว่าการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 ควรให้นักเรียนได้มีโอกาสเล่นเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงานในเวลาว่างเพื่อทบทวนบทเรียน
- 1.2 ควรมีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

เอกสารอ้างอิง

- [1] วิฑิต กมลรัตน์.(2552). ศึกษาพฤติกรรมการความปลอดภัยในการปฏิบัติงานของพนักงานฝ่ายปฏิบัติการบริษัท อิติตยา เบอร์ล่า เคมีคัลส์ (ประเทศไทย) จำกัด (ฟอสเฟต ดีวีชั่น). สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการสิ่งแวดล้อม): สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์,หน้า5.
- [2] ทิศนา แคมมณี. (2544). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น, หน้า58.
- [3] สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). 19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, หน้า 90.
- [4] ฆนัท ธาตุทอง.(2550). การออกแบบการสอนและบูรณาการ. นครปฐม : เพชรเกษม,หน้า 130.
- [5] ราตรี สุภาเฮียง, (2554). การพัฒนาเกมการสอนบนเว็บ เรื่อง การสื่อสารข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน 2, วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา): มหาวิทยาลัยขอนแก่น.หน้า54.
- [6] ประสงค์ อุทัย และคณะ (2556). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนและความชอบจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ, รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยธนบุรี.หน้า85.

**การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
สำหรับงานช่างเทคนิคของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง**

The comparison of the English listening ability and the Interest in English for Mechanic Technic of the second
year vocational students using games and simulation

เตื่อนจิตต์ จิตต์อารี¹, สง่า ทองสุระวิโรจน์², พลอยพัชร ศรีบุญเรือง³, ณิชกานต์ แยมชุตี⁴

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Tuanjit@yahoo.com

²วิทยาเทคโนโลยียานยนต์, tong1234567892532@hotmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, Lovljengjung@hotmail.com

⁴วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, pzzzplng@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู จำนวน 56 คน ซึ่งอยู่ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 28 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามวัดความสนใจต่อวิชาภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่า t-test แบบ independent samples

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : คำสำคัญภาษาไทย/ ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษ/ ความสนใจต่อการเรียน

ABSTRACT

The purposes of this study were to compare the English listening ability and the interest in studying English of the experimental group of students learning with games and simulation and those of the control group of students learning with traditional teaching. The sample of 56 second year vocational students studying in Mubankru Technological College in the semester 2 of 2017 was divided into the experimental and control group, 28 each. Simple random sampling was used in this study. The instruments were lesson plans, pre and post tests, and the questionnaires. The statistical analyses were mean, standard deviation (S.D.), and t-test. The results showed that the English listening ability and the interest in studying English of the experimental group was higher than those of the control group at 0.05 statistical significance.

Keywords : Traditional Teaching, English Listening Ability, Interest in Studying English

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการช่วยให้ประเทศไทยพัฒนาได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนั้นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนให้มีทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถติดต่อสื่อสาร แสวงหาความรู้ ความร่วมมือ และสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคมได้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนด้าน อาชีวศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนในด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิค และระดับเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขัน ทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้เจริญก้าวหน้ายิ่ง ๆ ขึ้นไป [1] ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษเป็นคุณสมบัติที่สำคัญอย่างหนึ่งของคนยุคใหม่ทั้งนี้ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาหนึ่งที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในเกือบทุกวงการของสังคมโลกเช่น ด้านการทูต การค้าธุรกิจการให้ข้อมูลข่าวสารความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การเมือง และการปกครอง ตลอดจนด้านการศึกษาจะเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษมีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเมืองและเศรษฐกิจ ทั้งยังมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงกับทางด้านสังคมและวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ เป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้ดีจะเป็นผู้มีโอกาสในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารก้าวหน้าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ดี [2] กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางปรับปรุงภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการสื่อสารด้วย ภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (Social Cultural Functions) แล้วสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลักภาษา (Cognitive Linguistic Functions)

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพของ ผู้เรียนและสังคมไทย ด้วยความสำคัญดังกล่าวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 จึงกำหนดให้ผู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อช่วยให้ประชากรไทยได้มีความรู้ ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน [3] ทั้งนี้ พรพิมล ริยา และ ธนากร ขาศรี[4] ได้กล่าวว่า ทักษะการฟัง เป็นทักษะที่สำคัญที่สุด ที่จะนำไปสู่ทักษะขั้นต่อไป คือ การพูด การอ่านและการเขียน การฟัง แยกออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับเริ่มต้นจะเน้นในการฟังเสียงให้นักเรียนจำเสียงได้และสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง รู้จักสังเกต และจับได้ว่าเสียงต่างๆ มีความแตกต่างกันอย่างไร ระดับที่ 2 เป็นการฟังประโยคและเรื่องราวเพื่อความเข้าใจ การฝึกทักษะการฟัง จึงประกอบไปด้วย การฟังเสียง พยางค์ คำศัพท์ ประโยค การสนทนา และฟังเรื่องราวได้เข้าใจเป็นขั้นสุดท้าย แต่จากการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษที่ผ่านมายังคงมีปัญหาและอุปสรรคหลายอย่าง เช่น ปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนขาดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ รวมถึงขาดความมั่นใจในตนเอง อันเนื่องมาจากบุคลิกภาพส่วนตัว ความกลัวจะพูดเพราะสำเนียงไม่ดี ขาดความรู้เรื่องไวยากรณ์ หรือการใช้คำในบริบท รวมถึงขาดคลังคำศัพท์ที่มากพอ การจะแก้ปัญหานี้ได้การจัดการกระบวนการเรียนการสอน ต้องสอดคล้องกับสถานการณ์จริง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย น่าสนใจ และผ่อนคลาย โดยกิจกรรมเหล่านี้ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษา เสริมสร้างความมั่นใจ และรู้วิธีการเรียนภาษาต่างประเทศ [5] ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ในการสอนภาษาอังกฤษของผู้วิจัยที่พบว่า นักเรียนไม่สามารถจับประเด็นใจความหลักจากสิ่งที่ฟังได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน รวมทั้งขาดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำเอาเทคนิคการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิค

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิคหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ

ขอบเขตของการวิจัย**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) แผนกช่างกลอุตสาหกรรม ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 257 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) แผนกช่างกลอุตสาหกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 52 คน ได้มาโดยสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก และแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน 26 คน และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 26 คน

2. เนื้อหา

เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิค หน่วยที่ 3 : Different Uses ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยจำนวน 4 เรื่องได้แก่

เรื่องที่ 1: Do you know how can I use it?

เรื่องที่ 2: Write the name of tools.

เรื่องที่ 3: The meaning and qualification of tools.

เรื่องที่ 4: What type of equipment?

3. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการสอนแบ่งออกเป็น 2 วิธี

- (1) วิธีการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอน
- (2) วิธีการสอนตามปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่

- (1) ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง
- (2) ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิค

4. ระยะเวลาการทดลอง

ใช้ระยะเวลาทดลองวันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 วัน รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) โดยใช้รูปแบบ pretest – posttest control group design คือ รูปแบบที่มีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบก่อนการทดลองและการทดสอบหลังการทดลองใช้วิธีสอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการฟังโดยการใช้เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอน จำนวน 4 แผน และแผนละ 2 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ จำนวน 4 แผน และแผนละ 2 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่าง ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแบบทดสอบแบบเติมคำ ตอบคำถาม และเลือกตอบจำนวน 50 ข้อ
4. แบบสอบถามวัดความสนใจต่อวิชาภาษาอังกฤษแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟังโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอน

- 1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและหลักการในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อวางแนวทางการสร้างแผนการเรียนรู้
- 1.2 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาอังกฤษของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาพุทธศักราช 2546 เอกสารประกอบการสอนและหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารรวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา
- 1.3 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษด้านการฟังโดยการใช้เกมประกอบการสอน ร่วมกับจุดประสงค์การเรียนรู้รายบท
- 1.4 วิเคราะห์เนื้อหาสาระสำคัญ และบริบททั่วไปเพื่อที่จะกำหนดสื่อ คือ เกมและสถานการณ์จำลองในการเรียนการสอน
- 1.5 วิเคราะห์ระดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดเอาไว้ เพื่อกำหนดวิธีและประเมินผลรวมทั้งประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัด
- 1.6 สรุปการวิเคราะห์และการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาผลงานหรือทักษะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน วิธีการ เครื่องมือและเกณฑ์ในการวัดและประเมินผล
- 1.7 นำส่วนของข้อมูลที่รวบรวมได้นั้นมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย จำนวน 4 วันๆ ละ 2 ชั่วโมง
- 1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไข
- 1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการสอนตามปกติ

- 2.1 ศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษของหลักสูตรวิชาสามัญในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 กระทรวงศึกษาธิการในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพื่อนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีจุดประสงค์และเนื้อหาเดียวกันกับเนื้อหา ในแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มทดลอง ต่างกันเฉพาะการนำเกมและสถานการณ์จำลองมาประกอบการสอน โดยกลุ่มทดลองใช้เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการสอน แต่กลุ่มควบคุมใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติ
- 2.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับวิธีการดำเนินการทดลองและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร
- 2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยตรวจสอบความถูกต้องในด้านความคิดรวบยอด เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การดำเนินการในการใช้ภาษาตลอดจนความสอดคล้องและ

เหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ โดยตรวจให้คะแนนแบบจัดอันดับ เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและถูกต้องยิ่งขึ้น

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุม

3. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่าง

3.1 ผู้วิจัยศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังจากหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่าง ๆ

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่าง โดยสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้แบบเติมคำเลือกตอบและตอบคำถาม โดยให้นักศึกษาฟังเรื่องสั้น ข้อความ บทสนทนา ภาษาอังกฤษ จำนวน 50 ข้อ ซึ่งมีลักษณะคำถามที่วัดความสามารถในการสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ฟัง และคำถามที่วัดความสามารถในการตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง

3.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่าง ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

3.4 นำแบบทดสอบไปทดลองกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู

3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่าง มาหาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อโดยใช้เทคนิค 27% โดยมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.42 – 0.78 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.28-0.64

3.6 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR – 20 โดยมีค่าความเชื่อมั่น 0.82

4. แบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

4.1 ศึกษาการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างแบบสอบถาม

4.2 สร้างแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert จำนวน 20 ข้อ

4.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อพิจารณาเรื่องการใช้ภาษาและความเที่ยงตรงของเนื้อหา

4.4 นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

4.5 นำแบบสอบถามที่ได้จำนวน 20 ข้อไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient method) ตามวิธีการของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยมีจำนวนกลุ่มละ 25 คน

2. แจกและให้นักศึกษาทำความเข้าใจกับการเรียนการสอนถึงวิธีการจัดการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียน และวิธีการประเมินผลการเรียนในครั้งนี้

3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) กับกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

4. ดำเนินการสอน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยกำหนดให้กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ส่วนกลุ่มควบคุมใช้การสอนตามปกติ ซึ่งทั้งสองกลุ่มใช้เนื้อหาเดียวกันและระยะเวลาเท่ากันในการวิจัย คือ วันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 วัน รวมทั้งหมด 8 วัน

5. หลังจากเสร็จสิ้นการสอนตามที่กำหนดไว้แล้วทำการสอบหลังเรียน (posttest) กับนักศึกษาทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน (pretest)

6. นำกระดาษคำตอบของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มาตรวจให้คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

7. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากนั้นนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่างหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. เปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับงานช่างของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้คะแนนหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบ t-test แบบ Independent Samples

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ พบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยทั้งสองกลุ่มของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.65 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.96 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิคหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ พบว่า การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยทั้งสองกลุ่มของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 39.85 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.15 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิคหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่า วิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีส่วนช่วยสร้างแรงจูงใจหรือกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาการเรียนการสอนมากกว่าการเรียนในชั้นเรียนปกติ เนื่องจากนักเรียนรู้สึกถึงความเป็นอิสระในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ผ่านทางเกมและสถานการณ์จำลอง โดยความรู้สึกดังกล่าวจะ

ส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในเชิงบวกในการเข้าร่วมโต้ตอบและค้นหาคำตอบภายใต้สถานการณ์ที่ปรากฏในเกมและสถานการณ์จำลอง ซึ่งทำที่ผู้สอนจะส่งอิทธิพลในเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แชมมณี [6] ที่กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วชิพร สุขสมบูรณ์ [7] ได้ศึกษาเรื่องการสร้างชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาเรื่อง Local products in my sub-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนด้านคำในพิทยาคม ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้ชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาเรื่อง Local products in my sub-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.03/73.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พวงมณี ดันติวงศ์ [8] ได้ศึกษาเรื่องการใช้สถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อท่องเที่ยว ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิคหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่า การสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นความน่าสนใจของเรื่องที่เรียน ชี้ให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของสิ่งที่ควรสนใจ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น รวมทั้งมีการใช้สื่อประกอบการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุชาติ ทังสริสิมา [9] ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ด้านประโยชน์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีการฝึกทักษะทางภาษาอย่างบูรณาการ เปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจฝึกแก้ปัญหา และนักเรียนได้นำความรู้ที่เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ด้านรูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความยากง่ายที่เหมาะสม คือไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จิราภรณ์ โกธธรรม [10] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการเรียนการสอนวิชาการอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในการเรียนและสามารถอ่านภาษาอังกฤษเข้าใจได้เพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นั้น อาจารย์ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน มีความยากง่ายและเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน อาจารย์ผู้สอนต้องคำนึงถึงความพร้อมของนักเรียนเพราะทักษะด้านการฟังนี้ต้องใช้เวลานาน ทั้งนี้การสร้างความพร้อมให้กับนักเรียนนั้น อาจารย์ผู้สอนไม่ควรเร่งเพราะจะทำให้เด็กวิตกกังวล ซึ่งมีผลต่อทัศนคติและแรงจูงใจอีกทั้งการช่วยลดความวิตกกังวล (low anxiety) เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษาที่สองเป็นอย่างมาก ควรจะฝึกให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยและคลายความกังวลในการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมและสถานการณ์จำลอง

1.2 จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานช่างเทคนิคหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นั้น

ในระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนควรให้แรงเสริมทางบวกอยู่ตลอดเวลา เพื่อเป็นแรงผลักดันให้นักเรียนได้ค้นพบความรู้ มีความเชื่อมั่นในตัวเองมากยิ่งขึ้น เพื่อผลักดันให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างอัตโนมัติ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของวิธีการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับตัวแปรอื่นๆ เช่น ความสามารถด้านการอ่าน การเขียน ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความคงทนในการเรียนรู้ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ต่อไป รวมถึงการนำไปปรับและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

2.2 ควรศึกษาผลของวิธีการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองกับวิชาที่เป็นภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น เพื่อศึกษาถึงความสามารถด้านการฟัง การพูด แรงจูงใจ และความเชื่อมั่นในตนเองว่ามีผลอย่างไร เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2551). **สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551**. กรุงเทพฯ: กรมอาชีวศึกษา.
- [2] อาภาณี โคตะดี. (2550). **ผลการใช้กลวิธีอภิปัญญาเพื่อเพิ่มความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- [3] กรมวิชาการ. (2551). **กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์จำกัด.
- [4] พรพิมล รียาย และ ธนงกูร ข้าศรี. (2555). **การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่1 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัย นอร์ท-เชียงใหม่.
- [5] วราจกณา เค้าอัน. (2551).**การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- [6] ทิศนา แหมมณี.(2552).**ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**.พิมพ์ครั้งที่ 10.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [7] วจิพร สุขสมบุญ.(2550).**การสร้างชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาเรื่อง Local products in my sub-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนด่านคำในพิทยาคม**.วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิษฐ์.
- [8] พวงมณี ตันติวงศ์.(2550.) **การใช้สถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อท่องเที่ยว**.รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- [9] สุชาติ ทั้งสริสิมา. (2555). “การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5”. **ศึกษาศาสตร์ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. 6(2) ; เมษายน -มิถุนายน : 1168-175.
- [10] จิราภรณ์ โกธธรรม. (2543). **การพัฒนาเกมการเรียนการสอนวิชาการอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปลาย**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยมหิดล.

การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลินเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พฤติกรรมนักท่องเที่ยว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

The Creating Games and simulation for learning about tourist Behavior

For 1st year vocational student of Chonburi

Technological college.

ปฐมพร อินทรานุกร ญ อยุธา¹, หทัยทิพย์ โนนยะโส², ปรีณภา ลีดี³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยชนบุรี, Pathomporn@gmail.com

²โรงเรียนปัญญาพรพิทยา, hataithip.abc@gmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี, Preenapha.ni 1985@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้การสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน แผนการสอน แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/87.50 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.65)

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาชีวศึกษา

Abstract

The research objective aims to: (1) creative games and simulations about tourist behavior (2) study the achievement of students who studied from the games and simulation and (3) study the satisfaction of students who studied about tourist behavior from the games and simulations. The sample populations were 30 1st year vocational students who studying in semester 2/ 2017 and selected by using Simple Random Sampling.

The instruments included the games and simulations a lesson plan, pre-tests, post-tests, and the satisfaction questionnaires. The statistics were percentage, average, standard deviation, and t-test (dependent)

The findings found that (1) games and simulations was effective at 87.50/ 87.50 (the hypothesisists 80/80.) (2) The post-test for the achievement of students who were studied by the creative games and simulations was higher than

the pre-test with the significant of statistics at. 05. (3) The satisfaction of students using the games and simulations is high. (\bar{x} = 4.30, S.D. = 0.65)

Keyword: game and simulation about tourist behavior learning achirement vocational eucation

1. ความเป็นมาความสำคัญของปัญหา

พฤติกรรมนักท่องเที่ยว (Tourist Behavior) เป็นเรื่องสำคัญสำหรับผู้ที่อยู่ในสาขาอาชีพการท่องเที่ยวและการโรงแรม เพราะไม่ว่าจะเป็นธุรกิจใดในธุรกิจบริการ จะเป็นธุรกิจการโรงแรมหรือธุรกิจที่พัก ธุรกิจท่องเที่ยว ธุรกิจขนส่ง ธุรกิจร้านอาหารและภัตตาคาร เป็นต้น ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวจึงเป็นเรื่องที่จำเป็นสำหรับการจัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยวและนำมาใช้ในการวางแผนพัฒนาและปรับปรุงทางการท่องเที่ยวให้เหมาะสมและเป็นที่พอใจของนักท่องเที่ยวก่อนที่จะทำการศึกษาดูพฤติกรรมนักท่องเที่ยว นั้น ควรศึกษาถึงคำว่า ” นักท่องเที่ยว ” ให้ชัดเจนถึงความหมาย ประเภทและรูปแบบของนักท่องเที่ยว เนื่องจากนักท่องเที่ยวนั้นมีหลายกลุ่มหลายประเภทสามารถแยกแยะความแตกต่างออกได้ชัดเจน[1]ปัจจุบันตลาดท่องเที่ยวมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านโครงสร้างประชากรและพฤติกรรมตลาดท่องเที่ยวที่สำคัญจะมีประชากรที่สูงอายุเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวกำลังเติบโตจากพฤติกรรมการเดินทางในลักษณะเคยเดินทางไปครั้งเดียวแต่พักนานก็จะแปรเปลี่ยนเป็นลักษณะการเดินทางท่องเที่ยวที่บ่อยครั้งขึ้นแต่เที่ยวในระยะเวลาที่สั้นลงและยังแนวโน้มที่จะเป็นการท่องเที่ยวที่ให้ความสนใจในกิจกรรมทางสันทนาการและการกีฬามากขึ้นชอบที่จะเรียนรู้และมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นๆอันนำไปสู่รูปแบบการท่องเที่ยวแบบผจญภัย (Adventure tourism) และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Ecotourism) [2]

จากการศึกษาสภาพปัญหาการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาของประเทศไทยถูกปล่อยปละละเลยจนมีคุณภาพต่ำและมีปัญหาภาพลักษณ์ ก่อให้เกิดปัญหาสำคัญต่อผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้แก่ (1) นักเรียนอาชีวศึกษาจำนวนมากขาดโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีเพราะได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพต่ำทำให้เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่จบปริญญาตรีแล้วผู้จบอาชีวศึกษาจะมีความก้าวหน้าในอาชีพการงานน้อยกว่าซึ่งส่งผลต่อโอกาสในการเลื่อนขั้นทางสังคมของครอบครัวรายได้น้อยซึ่งส่งลูกเรียนอาชีวศึกษา (2) ภาคธุรกิจประสบประสบปัญหาขาดแคลนแรงงานไร้ทักษะหรือแรงงานที่มีทักษะไม่ตรงกับความต้องการเข้ามาฝึกในสถานประกอบการเอง ซึ่งทำให้ธุรกิจมีต้นทุนดำเนินการสูงกว่าที่ควรจะเป็นในความสามารถในการแข่งขันตกต่ำลง (3) ระบบการศึกษามีต้นทุนสูงขึ้นเพราะผลตอบแทนจากระบบการศึกษาลดลงเนื่องจากนักเรียนต้องเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยเพราะอาชีวศึกษาไม่สามารถรับประกันการได้งานที่ดีได้สิ่งที่เราเฝ้ามองว่าเป็น “ ค่านิยม ” แท้ที่จริงแล้วจึงอาจเป็น “ ความจำเป็น ” ปรากฏการณ์นี้อาจส่งผลให้เกิดปัญหาตามมา 2 ประการคือหนึ่งระบบการศึกษาโดยมีต้นทุนสูงขึ้นเพราะต้นทุนต่อหน่วยของมหาวิทยาลัยสูงกว่าของอาชีวศึกษาและ สอง การลงทุนในการศึกษาให้ผลตอบแทนที่ต่ำลงในภาพรวม เนื่องจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยมักจะเน้นความรู้เชิงวิชาการซึ่งจะมีประโยชน์น้อยหากบัณฑิตที่จำมาไม่ได้ประกอบวิชาชีพขั้นสูงที่ต้องใช้ความรู้ที่เรียนมา [3] ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ผู้วิจัย ที่ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการท่องเที่ยวซึ่งปฏิบัติการสอนอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี ปัญหานี้จึงนำไปสู่การศึกษาและหารูปแบบวิธีการสอนพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลองมาใช้พัฒนาการเรียนรู้อพฤติกรรมนักท่องเที่ยวของนักเรียนในระดับอาชีวศึกษาดังกล่าว

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลินเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พฤติกรรมนักท่องเที่ยวสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 54 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วยได้แก่หน่วยที่ 1 เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ที่ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง 8 ชั่วโมง ดังนี้

เรื่องที่ 1: ความหมายของพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

เรื่องที่ 2: แนวคิดสำหรับการศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 3: ความหมายของนักท่องเที่ยว

เรื่องที่ 4: ประเภทของนักท่องเที่ยว

4. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

ตัวแปรตาม คือ

- (1) ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน
- (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน
- (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พฤติกรรมนักท่องเที่ยว
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

1.1 ศึกษาหลักสูตรขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวรวมทั้งสมรรถนะการเรียนรู้พฤติกรรมนักท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

1.2 ศึกษาทฤษฎีหลักการวิธีการ เนื้อหาที่จะใช้สอนข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเพื่อนำมาสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ของนักเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

1.4 สร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน ประกอบการสอนตามเนื้อหาจากรายวิชา พฤติกรรมนักท่องเที่ยว ประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) นักท่องเที่ยวพาเพลิน (2) เพลิดเพลินแนวคิดพฤติกรรมนักท่องเที่ยว (3) ถอดรหัสนักท่องเที่ยว

(4) จิ๊กซอว์ ทรรศนะและสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) สถานการณ์จำลองหนุ่มสาวทัวร์ (2) สถานการณ์จำลองแอร์โฮสเตส&สจ๊วตส์ การบินไทย (3) สถานการณ์จำลองมัคคุเทศก์พาเที่ยว (4) สถานการณ์จำลอง CTCor Hotel?

1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนการโรงแรมและการท่องเที่ยว 3 คน จากมหาวิทยาลัยธนบุรีตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2. แผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

2.1 ศึกษาหลักสูตรขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รวมทั้งสมรรถนะการเรียนรู้พฤติกรรมนักท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

2.2 ศึกษาทฤษฎีหลักการวิธีการเนื้อหาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่จะใช้สอนข้อเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยเพราะอาชีพศึกษาไม่สามารถรับประกันการได้งานที่ดีได้สิ่งที่เราหมกมุ่นว่าเป็น “ ค่านิยม ” แท้ที่จริงแล้วจึงอาจเป็น “ ความจำเป็น ” ปรากฏการณ์นี้อาจส่งผลให้เกิดปัญหาตามมา 2 ประการคือหนึ่งระบบการศึกษาโดยมีต้นทุนสูงขึ้นเพราะต้นทุนต่อหน่วยของมหาวิทยาลัยสูงกว่าของอาชีพศึกษาและ สอง การลงทุนในการศึกษาให้ผลตอบแทนที่ต่ำลงในภาพรวม เนื่องจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยมักจะเน้นความรู้เชิงวิชาการซึ่งจะมีประโยชน์น้อยหากบัณฑิตที่จำมาไม่ได้ประกอบวิชาชีพชั้นสูงที่ต้องใช้ความรู้ที่เรียนมา (3) ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ผู้วิจัย ที่ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการท่องเที่ยวซึ่งปฏิบัติการสอนอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี ปัญหานี้จึงนำไปสู่การศึกษาและหารูปแบบวิธีการสอนพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการสอนแบบใช้เกมและ สถานการณ์จำลองมาใช้พัฒนาการเรียนรู้พฤติกรรมนักท่องเที่ยวของนักเรียนในระดับอาชีวศึกษาดังกล่าว

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลินเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พฤติกรรมนักท่องเที่ยวสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 54 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 ได้มาโดยการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วยได้แก่หน่วยที่ 1 เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ที่ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง 8 ชั่วโมง ดังนี้

เรื่องที่ 1: ความหมายของพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

เรื่องที่ 2: แนวคิดสำหรับการศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่องที่ 3: ความหมายของนักท่องเที่ยว

เรื่องที่ 4: ประเภทของนักท่องเที่ยว

4. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน

ก่อนเล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในทุกชั้นปี

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลิน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.65) ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของอัมพิกา ชุมมัตยา. [7] ที่กล่าวว่า เกมทำให้เยาวชนสามารถสร้างความเข้าใจและสามารถสร้างความเพลิดเพลินให้กับเยาวชนได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของกฤติยา ศักดิ์ศรีสถาพร. [8] ที่ได้ศึกษาเรื่อง เกมเที่ยวไปในล้านนาผ่านเว็บ พบว่า ด้านการออกแบบและความสวยงามมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 4.10 อยู่ในระดับการแปลผลเกณฑ์ดีมาก ด้านความสามารถของเกมมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 4.12 อยู่ในระดับการแปลผลเกณฑ์ดีมาก ด้านการส่งเสริมและเผยแพร่การท่องเที่ยวล้านนามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 4.31 อยู่ในระดับการแปลผลเกณฑ์ดีมาก ด้านอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 4.25 อยู่ในระดับการแปลผลเกณฑ์ดีมาก

10. ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรมีการพัฒนาต่อยอดเกมและสถานการณ์นักท่องเที่ยวพาเพลินให้มีความยากเพิ่มขึ้นตามเนื้อหาสาระที่กำหนดในแต่ละชั้นปี

2. ครูผู้สอนควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมและสถานการณ์จำลองนักท่องเที่ยวพาเพลินเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

11.เอกสารอ้างอิง

- [1] วชิราภร โลหะชาละ.(2558) **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวพฤติกรรมนักท่องเที่ยว.พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬา**
- [2] กิตติชัย เจริญชัย. (2548). **แนวทางการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดและศักยภาพการท่องเที่ยวเพื่อสัมผัสวัฒนธรรมชนบท (โฮมสเตย์) บ้านชะขอม ตำบลนาโพธิ์กลาง อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี . มหาวิทยาลัยขอนแก่น:ม ป ท**
- [3] ณัฐสิริ รัศมีเกียรติวงศ์. **การปฏิรูปอาชีวศึกษาของประเทศไทย. กรุงเทพฯ:สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย.**
- [4] ราตรี สุภาเฮียง . [2554] **การพัฒนาเกมการสอนบนเว็บ เรื่องการสื่อสารข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน**
- 2.วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต(เทคโนโลยีการศึกษา): มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- [5] Heimer, Raph :& Trueblood ,Cecil R.(1997). **Strategies for Teaching Children Mathematics. Washington D.C. :Addison-Wesley Publishing Company.**
- [6] ภัทรวาท สรรพคุณ.(2559).**การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการใช้ยาปฏิชีวนะอย่างสมเหตุผล.วิทยานิพนธ์ปริญญาเภสัชศาสตรมหาบัณฑิต(สารสนเทศศาสตร์ทางสุขภาพ): มหาวิทยาลัยศิลปากร.**
- [7] อัมพิกา ชุมมธยา.(2552).**การสร้างเกมจำลองเพื่อการวางแผนการจัดการขยะมูลฝอยโดยชุมชน : กรณีศึกษาโครงการเคหะชุมชนคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์ ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (การผังเมือง) : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.**
- [8] กฤติยา ศักดิ์ศรีสถาพร.(2551).**เกมเที่ยวไปในล้านนาผ่านเว็บ วิทยานิพนธ์: มหาวิทยาลัยบูรพา.**

.....

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูท ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู**

The Studying Achievement Development by Using Kahoot Ashoot Application in Teaching First Year

Vocaticate Students, Mubankru Technogical college

กมลภาพ แก้วศรี¹, รสริน พันธุ์แดง², ชัยรัตน์ รัตนชื่นอาภา³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Doctorfox34@gmail.com¹

²วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, Go_prem@hotmail.com²

³วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, aoumbk.24gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาประสิทธิภาพของเกมเซียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูท สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู โดยใช้แอปพลิเคชันคาสูท ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2560 จำนวน 30 คน ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมเซียนคอม แผนการสอน แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่า t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมเซียนคอมมีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.75/88.00 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 80/80 (2) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมเซียนคอมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญในระดับ .05

คำสำคัญ: เกม/ คอมพิวเตอร์/ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ABSTRACT

The objectives of this study were 1) to Study the efficiency of Sien Com Game by applying the Kahoot Application to teach the first year vocational certificate students, Mubankru Technogical College' 2) to compare the studying efficiency in Computer subject of the fist year vocational certificate students before and after using kahoot Application. The sample group was 30 first year vocational certificate students which were studying in the semester,2/ 2017 in Mubankru Technogical College by a Simple Random Sampling. The data was statistically analyzed through the percentage, mean (\bar{X}),the standard deviation (S.D.)When compare to Criteria 80/80 the Efficiency of Process-E1 and E-2 is higher than that before studied at the level of 0.05 with statistical significance (relevant to the hypothesis).

The findings found that (1) Sien Com games and simulation was the effectiveness at 86.75/88.00. (the hypothesis 80/80) (2) The post-test for the achievement of students who were studied by the creative Sien Com games and simulation was higher than the pre-test with the significant of statistics at.05

Key word: Games, Computer, Vocational certificate

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกลไกหลักในการพัฒนา ส่งเสริม ปลุกฝัง แนวความคิด ความรู้ ให้กับพลเมือง และสังคมโดยรวมในทุกประเทศ ดังนั้นการศึกษาจึงเป็นตัวแปรหลักของความสามารถในการแข่งขันระยะยาว การออกแบบการศึกษาจึงเป็นข้อต่อสำคัญของการพัฒนาประเทศในทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสังคม บริบทที่สำคัญในการออกแบบการศึกษาในปัจจุบันคือ พลวัตการเปลี่ยนแปลงโลกจากการก้าวผ่านจากศตวรรษที่ 20 เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 กระแสการเปลี่ยนแปลงโลกได้ส่งผลกระทบต่อทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และการเมืองของทุกประเทศ คนในโลกยุคใหม่ที่ท่ามกลางพลวัตการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจึงต้องมีความพร้อมที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนผ่านเหล่านี้หากสังคมหรือพลเมืองขาดความพร้อมในการก้าวผ่านก็จะทำให้ประเทศไม่สามารถเดินต่อไปได้จนเสี่ยงต่อการเป็นรัฐที่ล้มเหลว ประเทศไทยก็จำเป็นต้องก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 เช่นกัน ดังนั้นการเตรียมความพร้อมของคนไทย เพื่อนำพาสังคมและประเทศไปสู่โลกที่หนึ่งจึงเป็นจุดวิกฤต (Critical Point) ของชาติที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ [1]

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีความเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้มีผลกระทบต่อองค์กรทุกหน่วยงาน ตลอดจนมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์ จึงทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนไป ไม่เว้นแม้แต่ระบบการศึกษาของไทยก็จำเป็นต้องนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเพราะระบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน ไม่จำเป็นต้องเรียนแต่เพียงในห้องเรียนเหมือนในอดีต ผู้เรียนสามารถเรียนที่ใดเวลาใดก็ได้ตามต้องการ เช่น ระบบการเรียนการสอนด้วย CAI และระบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ได้ทุกที่และตลอดเวลาตามต้องการ ทั้งยังช่วยลดปัญหาการขาดแคลนครูผู้สอนและเป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาด้วย [2]

เกมเป็นสื่อเทคโนโลยีประเภทหนึ่งที่กำลังขึ้นเพื่อ ดึงดูดความสนใจต่อผู้เรียนและสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อ ผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบ รู้ข้อผิดพลาดระหว่าง เล่นเกม สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนตรง ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ หรืออาจจะกล่าวได้ว่าบทเรียน รูปแบบเกมที่สร้างขึ้นอาจเป็นสื่อที่ใช้ในการสร้างความ บันเทิงแก่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียวก็ได้ โดยในการสร้างเกมจะใช้การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีต่างๆ และระบบ มัลติมีเดีย เช่น เสียง ภาพการเคลื่อนไหวต่างๆ เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากที่สุด เกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นสามารถโต้ตอบกับผู้เรียน มีการวางเงื่อนไข เพื่อ ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเล่นเกมด้วยความท้าทายเกิดความ กระตือรือร้นในการเล่นให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ [3]

จากประสบการณ์ในการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู พบว่านักเรียนขาดความสนใจในการเรียน ไม่กล้าตอบคำถาม และขาดทักษะในการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยที่ 3: หลักการทำงานของอุปกรณ์และการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ ต่ำสุดกว่าทุกหน่วยการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 62.52 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่วิทยาลัยกำหนดร้อยละ 70.00 [4]

ในงานวิจัยนี้จึงได้เสนอการแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการนำแอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ซึ่งผลการวิจัยสามารถนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกมเซียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู โดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

สมมติฐานของการวิจัย

1. เกมเซียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 แผนกคอมพิวเตอร์ จำนวน 64 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 แผนกคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากรายชื่อนักเรียน
2. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ (1) ประสิทธิภาพของเกมเซียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทู
3. เนื้อหา
เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองสอนครั้งนี้เป็นเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: หลักการทำงานของอุปกรณ์และการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 ชั่วโมง ดังนี้
 - เรื่องที่ 1: หน่วยรับข้อมูล และหน่วยแสดงผล (2 ชั่วโมง)
 - เรื่องที่ 2: การเตรียมความพร้อมก่อนประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ (2 ชั่วโมง)
 - เรื่องที่ 3: ขั้นตอนการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ (2 ชั่วโมง)
 - เรื่องที่ 4: ปัญหาและแนวทางการแก้ไข (2 ชั่วโมง)
4. ระยะเวลาในการทดลอง
ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เวลาการทดลองวันละ 2 ชั่วโมง จำนวน 4 สัปดาห์ ละ รวม 8 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมเขียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. เกมเขียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ขอบข่ายของเนื้อหาของรายวิชาคอมพิวเตอร์ และจุดประสงค์การเรียนรู้หน่วยที่ 3: หลักการทำงานของอุปกรณ์และการประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์
 - 1.2 ศึกษาวิธีการใช้งาน โปรแกรม Kahoot! และการเขียนผังงาน (Flowchart)
 - 1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู
 - 1.4 สร้างเกมเขียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท ตามเนื้อหา มีเกมจำนวน 4 เกม ได้แก่ 1) เกมข้อมูลแทนใจ 2) เกมเตรียมให้พร้อม 3) เกมสุดยอดผู้พิชิต 4) เกมปัญหาไว้แก้ โดยมีรายละเอียดการสร้างดังนี้
 - 1.4.1 ผู้วิจัยสมัครใช้โปรแกรม Kahoot
 - 1.4.2 ศึกษารูปแบบการสร้างแบบทดสอบจำนวน 3 รูปแบบ คือ แบบ Quiz แบบ Discussion และแบบ Survey ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกแบบ Quiz
 - 1.4.3 สร้างข้อคำถามและตัวเลือก จำนวนเกมละ 10 ข้อ 4 ตัวเลือก รวมทั้งสิ้น 40 ข้อ ระยะเวลาในการทำข้อละ 30 วินาที
 - 1.5 นำเกมเขียนคอมโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ 3 คน จากวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและนำสาระส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ แก้ไขทศปัญหาเกี่ยวกับส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 26 ข้อ
 - 2.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้
 - 2.3 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยแบบทดสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 -1.00
 - 2.4 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 26 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน
 - 2.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
 - 2.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) เป็นรายข้อด้วยวิธีของ Brennan คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยมีสูตรดังนี้ ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.54-0.69 และมีค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.42-0.58 ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ 20 ข้อ

2.7 นำข้อสอบที่เลือกมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคำนวณจากสูตร (Kuder Richardson - 20) ล้วนพบว่า ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 20 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.84 แสดงว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. เกมเขียนคอมพิวเตอร์มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.75/88.00 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 จึงสรุปได้ว่าเกมเขียนคอมพิวเตอร์โดยใช้แอปพลิเคชันคาซูท สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู นั้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.30 คะแนนและ 17.60 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญในระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมเขียนคอมพิวเตอร์มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.75/88.00 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 นั้นแสดงให้เห็นว่า ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม วิธีการสร้างเกม วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 แผนกคอมพิวเตอร์ รวมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จึงทำให้ได้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ ศิริรัตน์ กระจาดทอง [5] ได้ศึกษาถึง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกม วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” จังหวัดสุพรรณบุรี ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกม วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพ 80.61/82.68 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญในระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า เกมส์และสถานการณ์จำลองเขียนคอมพิวเตอร์ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคะแนนสัมฤทธิ์ในการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ ไฮเมอร์ และ ทูบลัด [6] ที่กล่าวว่า เกมไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความตื่นตัวในการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างกว้างขวาง จากทักษะพื้นฐานสู่ความสามารถในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรทิพย์ เงินไพโรจน์ [7] ได้ศึกษาถึง การพัฒนาเกมการสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และการทำงานของคอมพิวเตอร์ สำหรับช่วงชั้นที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเกมการสอนแบบมัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียนลดลง คิดเป็นร้อยละ 15.36 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ไม่เกินร้อยละ 20 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 ควรให้นักเรียนได้มีโอกาสเล่นเกมและสถานการณ์จำลองเขียนคอมพิวเตอร์ในเวลาว่างเพื่อทบทวนบทเรียน
- 1.2 ควรมีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมและสถานการณ์จำลองเขียนคอมพิวเตอร์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองเขียนคอม

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้เกมและสถานการณ์จำลอง กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). รายงานการวิจัยแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ กศภ.
- [2] ธรีณี มณีศรี.(2554). การพัฒนาสื่อการสอน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชา IEG320 ความน่าจะเป็นและสถิติสำหรับวิศวกร. รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- [3] ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยี มัลติมีเดีย. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
- [4] วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู.(2559).หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ช่างกลอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2556. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการ.
- [5] ศิริรัตน์ กระจาดทอง. (2554). การพัฒนาบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกม วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” จังหวัดสุพรรณบุรี.การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา): มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [6] Heimer, Raph T;& Trueblood, Cecil R. (1977). **Strategies for Teaching Children Mathematics.** Washington D.C. : Addison – Wesley Publishing Company.
- [7] พรทิพย์ เงินไพโรจน์. (2552). การพัฒนาเกมการ สอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และการทำงานของคอมพิวเตอร์ สำหรับช่วงชั้นที่ 2. ปัญหาพิเศษ ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี
ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

The Development of the Simulation game, Principle of Accounting for Accountancy Program
Students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center,
Thonburi University.

พิมพ์นารา อาจคง¹, บุญญฤทธิ์ เกิดมณี², ชัชพงษ์ อำนวยกุล³

¹อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยธนบุรี

วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ, phimnara@stech.ac.th

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบัญชี, ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยธนบุรี

วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ, fon_phim@hotmail.com

³อาจารย์พิเศษสาขาวิชาการบัญชี, ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยธนบุรี

วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ, tutchpong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนวิชา วิชา การบัญชีขั้นต้น โดยใช้
สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ “EasyAcc” ในวิชา การบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี
วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ ใน วิชา การบัญชี
ขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจโดยกลุ่ม
ตัวอย่างเลือกโดยวิธีเจาะจง ได้มาจากซึ่งได้มาจาก นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบัญชี สาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี
วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 จากจำนวนห้องเรียน 3 ห้อง เลือกมา 1 ห้อง จำนวน 30 คน โดย
เลือกห้องที่เป็นนักศึกษาภาควันอาทิตย์ซึ่งสะดวกในการเก็บข้อมูล โดยเครื่องมือในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไป
ด้วย สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ “EasyAcc” สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรี
วัฒนาบริหารธุรกิจ, แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) จำนวน 20 ข้อและแบบทดสอบหลังเรียน(post-test) จำนวน 20 ข้อ รวม
ทั้งหมด 40 ข้อ, แบบประเมินคุณภาพสื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค และ แบบวัดความ
คิดเห็นต่อสื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนา
บริหารธุรกิจ” (Questionnaire) โดยใช้ลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Likert
Scale และใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเมื่อเปรียบเทียบ ” เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนจากการเรียนด้วยสื่อ
เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบัญชี สาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรี
วัฒนาบริหารธุรกิจ พบว่า คะแนนหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ตามการวิเคราะห์ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานที่ตั้งไว้ อีกทั้งในส่วนของระดับความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษ
มหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ต่อการเรียนด้วยสื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ ในวิชา การบัญชีขั้นต้น นั้นมี

ความคิดเห็นว่า ในส่วนของการเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม และความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเกมนั้นได้คะแนนเฉลี่ยมากที่สุด (4.40) อยู่ในระดับดี ภาพรวมของเกมเพื่อการเรียนรู้จึงได้คะแนน 4.37 อยู่ในระดับดี ทำให้เมื่อรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมดแล้วได้คะแนน 4.18 ซึ่งอยู่ในระดับดี

Keywords : เกมเพื่อการเรียนรู้, บัญชีขั้นต้น

Abstract

The research has two objectives. Firstly, it aims to compare the pre-test and post-test score of Principle of Accounting class by learning through the educational game, “EasyAcc”, conducted in Accountancy Program students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. Moreover, the paper searches for opinions from business computer students who studied the educational game, at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. A population is first year students from faculty of Accountancy Program administration, Accountancy Program department, class of 2017. Thirty samples are chosen by specific method. Researchers chose thirty students from one class out of four classes. Students from Sunday class were elected because there are convenient to collecting data. Methods are used in this research including the educational game, for Accountancy Program students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University, twenty points of pre-test and post-test, the quality evaluation form of the educational game, for content and technical specialists and the feedback form of the educational game, for Accountancy Program students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. Statistical data analysis tools including rating scale, liker scale, arithmetic mean and standard deviation are implemented.

When pre-test and post-test are compared by learning with the educational game, for Accountancy Program students at Sriwattana Business Administration Technological Education Center, Thonburi University. The result shows that post-test score is higher than pre-test score which significant at 0.5 and corresponds with the assumption. Furthermore, the level of business computer students’ opinion about learning through the educational game in Principle of Accounting class is that content lesson being sorted appropriately and the enjoyment of playing game have the highest average score (4.40). Finally, an overview of the learning games scored at 4.37

Keywords : An Educational Game, Principle of Accounting

1. ความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในวงการต่างๆมากมายซึ่งรวมไปถึงวงการการศึกษา การนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นมาในด้านการศึกษา การเรียน การสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (COMPUTER - ASSISTED INSTRUCTION: CAI) เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีบทบาทกับการเรียนในหลากหลายวิชา การนำเอาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว เช่น วิชาที่มีเนื้อหามาก เบื่อหน่าย ไม่มีแรงจูงใจให้พอที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจได้ ปัญหาเหล่านี้สามารถแก้ไขได้โดยการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนขึ้นมาใช้กับการเรียนการสอนซึ่งการเรียนผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้อย่างดี

ไพศาล สุวรรณเศรษฐและคณะ (2547) ได้กล่าวถึงบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นมีการจำแนกเป็นประเภทต่างๆนั้นหลายชนิด ซึ่งประเภทหนึ่งที่น่าสนใจคือ ระบบสถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้ศึกษา ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสหรือพบเห็นสถานการณ์ที่มีส่วนคล้ายของสถานการณ์จริงเพื่อเป็นการเรียนรู้หรือฝึกทักษะได้โดยไม่ต้องเสี่ยงภัย หรือเสียงบประมาณเป็นค่าใช้จ่ายมากนัก ซึ่งในปัจจุบันมีเทคโนโลยีในการผลิตสื่อที่ก้าวหน้าและทันสมัยสามารถผลิต บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในลักษณะสถานการณ์จำลองขึ้นมาอย่างมากมายและหลากหลายรูปแบบ เช่น ในวิชาไฟฟ้าก็มีบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนลักษณะสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับวงจรไฟฟ้า ซึ่งให้ผู้เรียนได้ทดลองต่อวงจรไฟฟ้าในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นการลดการสิ้นเปลืองของวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอนและยังเป็นการป้องกันอันตรายต่อผู้เรียนในกรณีทำผิดพลาด ซึ่งการต่อไฟฟ้าผิดพลาดในสถานการณ์จริงอาจส่งผลอันตรายถึงกับชีวิตได้ ดังนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงเป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยแก้ปัญหาด้านการศึกษาให้สำเร็จลุล่วงไปได้ ในการเพิ่มพูนประสิทธิภาพและประสิทธิผลการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

วิชา บัญชีขั้นต้น เป็นวิชาที่ว่าด้วยพื้นฐานในการเรียนรู้เรื่องบัญชีในการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา วิชาบัญชีเบื้องต้น เป็นวิชาที่ผู้เรียนต้องมีทักษะในการวิเคราะห์รายการค้า และเข้าใจกระบวนการของวงจรบัญชี อีกทั้งยังมีการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันผ่านบัญชีแยกประเภท ซึ่งมีขั้นตอนที่ยากและซับซ้อน ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงวงจรบัญชี และวิธีการจดบันทึกในรูปแบบต่างๆ ซึ่งในบางครั้งเนื้อหาที่ต้องสอนค่อนข้างมากประกอบกับตัวอย่างต่างๆที่ได้เรียนหรือแบบฝึกหัดที่ผู้เรียนได้ฝึกทำค่อนข้างน้อยทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่ชำนาญ ซึ่งในความเป็นจริงเมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษาไปเมื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริงบางครั้ง เอกสารทางการบัญชีซึ่งมีรายละเอียดมากยากในการทำงานซึ่งอาจจะทำให้ผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยหรือขาดประสบการณ์อาจจะบันทึกผิดพลาดซึ่งสร้างความเสียหายให้กับองค์กรที่ทำงานได้

ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาคณะบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาและเป็นต้นแบบในการพัฒนาสื่ออื่นๆต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1. เพื่อสร้างเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาคณะบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ที่มีประสิทธิภาพ

2.2 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนวิชา บัญชี โดยใช้เกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาคณะบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาคณะบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 กลุ่มประชากร นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบัญชี มหาวิทยาลัยธนบุรี ศูนย์การศึกษาเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 จำนวน 200 คน

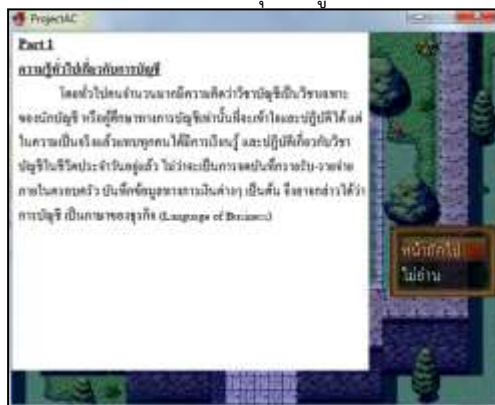
3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากจำนวนห้องเรียน 4 ห้อง เลือกมา 1 ห้อง จำนวน 30 คน โดยเลือกห้องที่เป็นนักศึกษาภาควันอาทิตย์ซึ่งสะดวกในการจัดเก็บข้อมูล

3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ วิชา บัญชีขั้นต้น คณะบัญชี มหาวิทยาลัยธนบุรี ศูนย์การศึกษาเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 สมมติฐานในการวิจัย

คะแนนจากผลทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนด้วยเกมสถานการณ์จำลองวิชาบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาคณะบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ .05



ภาพที่ 1 สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ “EasyAcc” สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ



ภาพที่ 2 สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ “EasyAcc” สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ



ภาพที่ 3 สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ “EasyAcc” สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

4.2 ขอบเขตการวิจัย

4.2.1 พัฒนาเกมสถานการณ์จำลอง ในรูปแบบ RPG

4.2.2 กลุ่มประชากร นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบัญชี มหาวิทยาลัยธนบุรี ศูนย์การศึกษาเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2560 จำนวน 200 คน

4.2.3 กลุ่มตัวอย่าง ได้มาจากซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากจำนวนห้องเรียน 4 ห้อง เลือกมา 1 ห้อง จำนวน 30 คน โดยเลือกห้องที่เป็นนักศึกษาภาควันอาทิตย์ซึ่งสะดวกในการจัดเก็บข้อมูล

4.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกันที่ ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและอธิบายวิธีการใช้งานสื่อเกมการเรียนรู้

4.3.2 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน(pre-test)

4.3.3 ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนด้วยวิธีการใช้สื่อเกมการเรียนรู้โดยใช้เวลา 2 คาบ (1 คาบ : 3 ชั่วโมง)

4.3.4 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน(post-test) มาตรวจให้คะแนนการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูลทำโดยใช้วิธีการแจกแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมการเรียนรู้

4.3.6 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

5. ผลการวิจัย

จากผลวิจัยการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ ในวิชา การบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจสามารถนำผลวิจัยมาอภิปรายได้ดังนี้

1) . เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนวิชา การบัญชีขั้นต้น โดยใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ ในวิชา การบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ” เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนแล้วได้ผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนโดยใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ ในวิชา การบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ

(n=30)

คะแนน	คะแนนรวม	\bar{X}	SD	t
ก่อนเรียน	276	9.2	2.59	16.25*
หลังเรียน	411	13.7	2.61	

* $t_{29} = 1.699$ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 1 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ ในวิชา การบัญชีขั้นต้น โดยการคำนวณและเปิดตาราง t-test พบว่าการวิเคราะห์ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อดิพันธ์ จินต์เกิดเข้ม (2545) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง สสารและความร้อน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้นั้นเป็นบทเรียนที่ประกอบไปด้วย ภาพ ลายเส้น และเสียงดนตรี ซึ่งผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ในวิชา การบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ แสดงให้เห็นว่าในภาพรวม นักเรียนจำนวน 30 คน ที่เรียนโดยใช้สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ มีรายละเอียดจำแนกได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวัฒนาบริหารธุรกิจ ต่อการเรียนด้วยสื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ ในวิชา การบัญชีขั้นต้น

(n=30)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ความชัดเจนของเนื้อหาบทเรียน	4.03	0.67	ดี
2. เกมน่าสนใจช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ	4.20	0.66	ดี
3. ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ของบทเรียน	4.00	0.79	ดี
4. ความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา	4.37	0.76	ดี
5. บทเรียนเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม	4.03	0.67	ดี
6. คุณภาพของภาพประกอบในเกม	4.27	0.45	ดี
7. ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาในบทเรียน	4.10	0.35	ดี
8. การเลือกใช้สีพื้นหลังภายในบทเรียน	4.10	0.35	ดี
9. เสียงประกอบมีความเหมาะสม	4.30	0.59	ดี
10. การควบคุมภายในเกมมีความเหมาะสม	4.07	0.25	ดี
11. ความเหมาะสมของการใช้เวลาเรียน	4.10	0.35	ดี
12. ความสนุกที่ท่านได้รับจากการเล่นเกม	4.40	0.59	ดี
13. ภาพรวมของเกมเพื่อการเรียนรู้	4.37	0.50	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	4.18		ดี

ซึ่งจากตารางที่ 2 ได้แสดงว่าแสดงให้เห็นว่าในภาพรวม นักศึกษาจำนวน 30 คน ที่เรียนด้วยสื่อเกมเพื่อการเรียนรู้ในวิชา การบัญชีขั้นต้น สำหรับนักศึกษาสาขาการบัญชี ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรี วิทยาลัยเทคโนโลยี ศรีวิวัฒนาบริหารธุรกิจ มีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนของการเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม และความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเกมได้คะแนนเฉลี่ยมากที่สุด (4.40) อยู่ในระดับดี ในส่วนอื่นๆ ได้แก่ เสียงประกอบมีความเหมาะสม (4.30) คุณภาพของภาพประกอบในเกม (4.27) เกม น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ (4.20) ความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา (4.10) การเลือกใช้สีพื้นหลังภายในบทเรียน (4.10) ความเหมาะสมของการใช้เวลาเรียน (4.10) ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาในบทเรียน (4.10) การควบคุมภายในเกมมีความเหมาะสม (4.07) ความชัดเจนของเนื้อหาบทเรียน (4.03) และความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ของบทเรียน (4.00) ซึ่งทั้งหมด อยู่ในเกณฑ์ระดับดี ภาพรวมของเกมเพื่อการเรียนรู้จึงได้คะแนน 4.37 อยู่ในระดับดี ทำให้เมื่อรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมดแล้วได้คะแนน 4.18 ซึ่งอยู่ในระดับดี

นอกจากนี้ในส่วนของการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมมีส่วนที่น่าสนใจดังนี้

นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นอื่นๆที่นักศึกษาเสนอมา เช่น ต้องการให้ปรับเกมเพื่อการเรียนรู้ให้เหมาะกับแท็บเล็ตหรือ โทรศัพท์มือถือเพื่อสะดวกในการเล่นได้ทุกสถานที่ และอยากให้นำวิธีการนี้ไปปรับใช้กับเนื้อหาวิชาอื่นๆด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฉนิชาพร สุรินทร์วงศ์ (2551) การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการถ่ายภาพด้วยกล้องจุลทรรศน์ สำหรับนักศึกษาสาขาเวชนิทัศน์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ที่นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่เห็นความคิดเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้น น่าสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

6. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไปในอนาคต

6.1 ในส่วนของผู้เชี่ยวชาญควรเพิ่มผู้เชี่ยวชาญในด้าน Creative เพื่อปรับปรุงในส่วนของความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาให้เกมมีคุณภาพมากขึ้น

6.2 ควรจะทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนอยู่ภายในเกมเพื่อการเรียนรู้

6.3ควรมีการนำเกมเพื่อการเรียนรู้มาปรับใช้ในรูปแบบแอปพลิเคชันในแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์มือถือเพื่อความสะดวกในการใช้งาน

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้คำปรึกษาและเสียสละเวลาในการตรวจสอบ แนะนำแนวทางในการปรับปรุงเครื่องมือในทุกขั้นตอน

สิ่งสำคัญยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้การสนับสนุนทุกๆด้าน และเป็นกำลังใจ ห่วงใยดูแลกันโดยตลอด รวมไปถึงเพื่อนๆ และคนรอบข้างอีกมากที่เป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยสามารถผ่านอุปสรรค และสำเร็จการศึกษาได้ คุณค่าและคุณประโยชน์อันเกิดจากการศึกษาวิจัยเล่มนี้ ขอมอบให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่านและบุคคลที่ผู้วิจัยรักและเคารพทุกท่าน

บรรณานุกรม

กิดานันท์ มลิทอง. (2540). เทคโนโลยีทางการศึกษาร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ไฉไล หมิ่นมี.2550. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การวิเคราะห์รายการค้า วิชา งานบัญชีการบริการ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมวกเหล็กวิทยา อำเภอ มวกเหล็ก จังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ณิชภาพ สุรินทร์วงศ์. 2551. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการถ่ายภาพด้วยกล้องจุลทรรศน์ สำหรับนักศึกษาสาขาเวชنيทัศน์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.กรุงเทพมหานคร: วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

นิตยา กลิ่นโกมุท (2550) การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง “การวิเคราะห์รายการค้า” ในวิชาบัญชีเบื้องต้น 1 โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1/4 โรงเรียนระยองพาณิชย์การ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550

บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น

ไพศาล สุวรรณเศรษฐ์. (2547). เทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย รามคำแหง.

รุจโรจน์ แก้วอุไร (2543).การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายเี่ยงมม. ปริญญาโท การศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสารมิตร.

.....

**การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา
ในจังหวัดนนทบุรีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-
พระนครศรีอยุธยา)**

Parental Involvement in School Management in the 21st Century of Secondary school in Nonthaburi
under The Secondary Education Service Area Office 3 (Nonthaburi - Phra Nakhon Si Ayutthaya).

กัญญารัตน์ วงศ์สาลี

คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, mai.mon28@hotmail.com

บทคัดย่อ

วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) และเพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครองของนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 โรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) จำนวน จำนวน 376 คน ใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือวิจัย ที่มีค่าความสอดคล้องทั้งฉบับเท่ากับ IOC 0.97 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.98 ใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว และการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD ที่ระดับความมีนัยสำคัญที่ .05 ผลการวิจัยพบว่า 1) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) ในภาพรวม ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในระดับมากทุกด้าน 2) ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) พบว่าผู้ปกครองที่มีเพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา และระดับชั้นเรียนของบุตรหลานที่มีระดับชั้นเรียนแตกต่างกัน มีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน ยกเว้นผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในภาพรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ . 05

คำสำคัญ: การพัฒนา, การมีส่วนร่วม, การบริหารสถานศึกษา, ศตวรรษที่ 21

ABSTRACT

This research aims to study a comparison of parents' participation in the management of 21st-year schools of secondary schools in Nonthaburi Province under The Secondary Education Service Area Office 3 (Nonthaburi-PhraNakhon Si Ayutthaya) and to propose ways to develop parents' participation. In the 21st Century Samples were parents. The children are studying at Grade 1 - 6. The 376 questionnaires were used in the Nonthaburi Educational Service Area Office (Nonthaburi - PhraNakhon Si Ayutthaya). The data were analyzed by using computerized statistical program. The frequency, percentage, mean, standard deviation

Testing the value of One-way variance test The difference in LSD was significant at .05. The research found that. 1) Parental Involvement in School Management in the 21st Century of Secondary Schools in Nonthaburi Province under The Secondary Education Service Area Office 3 (Nonthaburi - Phra Nakhon Si Ayutthaya), the parents participated in all aspects at a high level. 2) The comparison of parents' participation in school administration in the 21st century of secondary schools in Nonthaburi province under The Secondary Education Service Area Office 3 (Nonthaburi – PhraNakhon Si Ayutthaya) showed that parents with gender, age, occupation, income Education There is no difference in the level of participation in the 21st-century school administration. Except for parents with different levels of education, participation in school administration in the 21st century is different. Statistically significant at the .05 level. 3) The development of parental involvement in 21st-century school administration has found that 1) Academic should monitor the student's performance from the mentor's teacher through a variety of channels, such as sending mail to the parent's convenience. 2) Budgeting should encourage parents to participate in income generation. In the school's operation, such as charity or charitable work to bring budget and income to develop students and schools to be effective.

Keywords : Development, Participation, School Management, 21st Century

1. รายละเอียดทั่วไป

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นพื้นฐานการดำรงชีวิตที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์มีคุณภาพที่ดี สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข การศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาคนพัฒนาประเทศ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้านในโลกยุคศตวรรษที่ 21 กระทรวงศึกษาธิการจึงมีแนวทางที่จะพัฒนาเยาวชนไทยให้เข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 อย่างเท่าทัน โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานกับผู้อื่นในสังคมโลกอย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ , 2551 หน้า 2)^[1] ความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งด้านธรรมชาติและวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ สมาชิกในสังคมต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์โลก เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วก็ต้องมีการปรับตัวเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปรอบด้าน ผู้เรียนซึ่งเป็นเยาวชนอยู่ท่ามกลางสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงจะต้องรู้เท่าทันในกระแสการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมีทักษะชีวิตที่สำคัญและจำเป็น ดังนั้นวงการศึกษานักเรียนของประเทศไทยทั้งในระดับประเทศและระดับท้องถิ่นหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต่างก็ร่วมกันวางแผนพัฒนาคุณภาพของเยาวชนในรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้เยาวชนมีทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เยาวชนของชาติสามารถอยู่รอดในสังคมปัจจุบันและอนาคตได้อย่างปกติสุข (สุคนธ์ สิ้นพานนท์ ,2552 หน้า 7)^[2] เนื่องจากผู้ศึกษาเป็นผู้ที่ทำงานในโรงเรียนมัธยมและเล็งเห็นถึงปัญหาต่างๆที่พบ คือผู้ปกครองไม่มีเวลา ผู้ปกครองไม่ให้ความสนใจ เนื่องจากสาเหตุความไม่เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของแต่ละฝ่าย ขาดระบบกลไกในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และนับว่ายังไม่มียุทธศาสตร์ที่ควรและต้องได้รับการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษามีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา)

2. เพื่อเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคล คือ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา และระดับชั้นเรียนของบุตรหลาน

1.3 สมมติฐานการวิจัย

ผู้ปกครองที่มี เพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา และระดับชั้นเรียนของบุตรหลานแตกต่างกันมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) แตกต่างกัน

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ปกครอง
1. เพศ
2. อายุ
3. อาชีพ
4. รายได้
5. ระดับการศึกษา
6. ระดับชั้นเรียนของบุตรหลาน



ตัวแปรตาม

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา)
1. การมีส่วนร่วมด้านวิชาการ
2. การมีส่วนร่วมด้านงบประมาณ
3. การมีส่วนร่วมด้านกิจการนักเรียน
4. การมีส่วนร่วมด้านบริหารงานทั่วไป

1.5 ประโยชน์ของงานวิจัย

1. ผู้ปกครองได้เข้ามาสนับสนุน มีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษา ด้านวิชาการ ด้านงบประมาณ ด้านกิจการนักเรียน และด้านการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียน

2. นำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรม ส่งเสริม การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองให้มีความหลากหลาย โดยเน้นรูปแบบการมีส่วนร่วมให้มีความสอดคล้อง และเหมาะสมกับความแตกต่างทางสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ปกครอง

1.6 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ปกครองนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 โรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) จำนวน 18 โรงเรียนรวมจำนวน 37,722 คน (แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณพ.ศ. 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 นนทบุรี - พระนครศรีอยุธยา) ขนาดของกลุ่มตัวอย่างพิจารณาจากตารางสำเร็จรูปของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan) ได้

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 376 คน เพื่อได้ความเป็นตัวแทนประชากรครบถ้วนจึงใช้การเทียบส่วนกับจำนวนผู้ปกครองของแต่ละโรงเรียนและใช้การสุ่มแบบง่าย (Simple sampling random)

ขอบเขตเนื้อหา เป็นการศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยกำหนดเป็นกรอบแนวคิด (Conception frame work) ดังนี้

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทับทิม สร้างคำ (2557)^[3] ทำการวิจัยเรื่อง การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนหอวัง ปทุมธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 ใน 3 ด้าน คือด้านวิชาการ ด้านกิจกรรมนักเรียน และการระดมทรัพยากร และเพื่อเปรียบเทียบระดับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนหอวัง ปทุมธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 ผลการวิจัย พบว่า 1) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนหอวัง ปทุมธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านกิจกรรมนักเรียนด้านการระดมทรัพยากร และด้านวิชาการ 2) การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนหอวังปทุมธานีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 พบว่า 2.1) ผู้ปกครองนักเรียนที่มีเพศ อายุและระดับการศึกษา ต่างกันมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนหอวัง ปทุมธานีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 โดยรวมไม่แตกต่างกัน 2.2) ผู้ปกครองนักเรียนที่มีรายได้ต่างกันมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนหอวัง ปทุมธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 โดยรวมและรายด้าน พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศราวุธ หงส์วิเศษ (2553)^[4] ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาของผู้ปกครองและผู้นำชุมชนในเขตตำบลแหลมกลัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดุสิต พบว่า 1) การมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาของผู้ปกครองและผู้นำชุมชนในเขตตำบลแหลมกลัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดุสิตในภาพรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับ ปานกลาง 2) การวิเคราะห์เปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ในเขตตำบลแหลมกลัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดุสิต จำแนกตามเพศสถานภาพ และวุฒิการศึกษา โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญณภัทร์ เตือนกลาง (2552)^[5] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า 1) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ในภาพรวม ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาในระดับปานกลาง 2) ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผู้ปกครองที่มี อายุ สถานภาพการสมรส และอาชีพต่างกันมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .05 ขณะที่ผู้ปกครองที่มี เพศ ระดับการศึกษา และระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบลลาดใหญ่ต่างกัน มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านลาดใหญ่ ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน

1.8 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ ในส่วนที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ส่วนระดับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อการมี

ส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาจำแนกตาม เพศ ระดับการศึกษา และระดับชั้นเรียนของบุตรหลาน ด้วยการทดสอบค่า t-test ส่วนการจำแนกตาม อายุอาชีพรายได้ของผู้ปกครอง ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวด้วย One-way ANOVA และใช้การทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

1.9 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ปกครองของนักเรียนผู้ปกครองนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) จำนวน 376 คนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 59.31 มีอายุ 41-60 ปี ร้อยละ 61.44 มีระดับการศึกษาปริญญาตรีและต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 85.37 มีอาชีพส่วนตัวหรือบริษัทเอกชน อาชีพรับจ้างทั่วไป รวมถึงอาชีพเกษตรกร ร้อยละ 73.94 มีรายได้ 10,000-50,000บาท/เดือน ร้อยละ 73.14 และมีบุตรหลานอยู่ในระดับชั้น ม.1-ม.3 ร้อยละ 60.90

1. ระดับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) พบว่า ในภาพรวมและรายด้าน ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในระดับมาก เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ย ได้แก่ ด้านวิชาการ ด้านงบประมาณ ด้านกิจการนักเรียน และด้านการบริหารงานทั่วไป

2. ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) พบว่าผู้ปกครองที่มีเพศอาชีพ รายได้ และระดับชั้นเรียนของบุตรหลาน แตกต่างกันมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในภาพรวมไม่แตกต่าง จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ ยกเว้นผู้ปกครองที่มีอายุและระดับการศึกษาต่างกันมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในภาพรวมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.10 อภิปรายผล

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้านทั้งนี้อาจเป็นเพราะ คณะกรรมการและผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำตามหน้าที่ของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้ตามกฎหมาย และเป็นเพราะคณะกรรมการทุกคนได้รับคัดเลือกมา ทำให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ พิมพ์ ทวีนาถ (2550)^[6] ได้ศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐานในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุโขทัย เขต 1 ผลการศึกษาพบว่า ระดับการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุโขทัย เขต 1 พบว่า คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อ พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ทุกด้านอยู่ในระดับมากเช่นกัน เรียงลำดับ ดังนี้ ด้านการบริหารทั่วไป ด้านงบประมาณ ด้านบริหารงานบุคคล และด้านวิชาการ เมื่อพิจารณาการมีส่วนร่วมเป็นรายด้าน พบว่า **ด้านวิชาการ** ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในระดับมาก เป็นอันดับที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับ ทิพย์ทิศา วุฒิชัย (2551)^[7] ได้ศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนลาดบัวหลวงไปโวจน์ อำเภอลาดบัวหลวง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผลการศึกษาพบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในระดับปานกลางเกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านวิชาการ ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในระดับมาก **ด้านกิจการนักเรียน**

ผู้ปกครองมีส่วนร่วมเป็นลำดับที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับ จรรย์ ชูชื่น (2547) ^[8] ได้กล่าวถึง การบริหารงานเกี่ยวกับตัวนักเรียน และกิจกรรมนักเรียนทั้งหมดที่ไม่เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนใน ห้องเรียน แต่เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติพัฒนาตนเองตามความรู้ความสามารถ และเต็มศักยภาพของผู้เรียน **ด้านงบประมาณ** ผู้ปกครองมีส่วนร่วมเป็นอันดับที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริวัฒน์ บาริศรี(2557) ^[9] ได้ศึกษาเรื่อง ความต้องการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนวัดสลักเหนือ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ผลการศึกษาพบว่า ด้านงบประมาณ ความต้องการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองอยู่ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าอยู่ในระดับมาก 4 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อ **ด้านบริหารทั่วไป** ผู้ปกครองมีส่วนร่วมเป็นอันดับที่ 4 ซึ่งสอดคล้องกับ กัญญา นุชหมายดี (2556) ^[10] ได้ศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการมีส่วนร่วมในการบริหารการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาสระแก้ว เขต 2 ผลการศึกษาพบว่า ด้านบริหารทั่วไป ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ผู้ปกครองมีส่วนร่วมเสนอแนะในการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

ส่วนผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา) เมื่อจำแนกตามเพศ อายุ อาชีพ รายได้ และระดับชั้นเรียนของบุตรหลาน ไม่พบความแตกต่างจึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รัตติ พูลพัฒน์ (2553) ^[11] แสดงว่า เพศ อายุ อาชีพ รายได้ระดับชั้นเรียนของบุตรหลาน ไม่มีผลต่อการมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ยกเว้น ระดับการศึกษา ซึ่งพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

1.11 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งเสริมและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21
2. ควรทำวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบของการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง เพื่อให้เกิดรูปแบบที่หลากหลายอันเป็นประโยชน์ต่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 และของชาติสืบไป

2. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยการให้คำปรึกษาจาก รศ.ดร. โกสุม สายใจ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่ได้ให้คำแนะนำด้านต่าง ๆ ในการจัดทำวิจัย ตลอดจนตรวจสอบปรับปรุงและแก้ไขปรับปรุงจนงานสำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ปกครองนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ตอบแบบสอบถามเพื่อให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิจัย ขอขอบพระคุณวิทยาลัยราชพฤกษ์ที่เห็นความสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้และให้การสนับสนุนทุนในการทำวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ที่ให้การอบรมสั่งสอนและให้กำลังใจในการทำงานจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร :

กระทรวงศึกษาธิการ.

[2] **สุนันต์ ตาจันทร์วงศ์** .(2559). การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านนาควาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปางเขต 2. มหาวิทยาลัยเนชั่น.

[3] ทับทิม สร้างคำ. (2557). มีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนห้วง ปทุมธานี สังกัดสำนักงานเขต

-
- พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา.มหาวิทยาลัย
ปทุมธานี.
- [4] ศราวุธ หงส์วิเศษ. (2553). การศึกษาการมีส่วนร่วมในการบริหารสถานศึกษาของผู้ปกครองและผู้นำชุมชนในเขตตำบล
แหลมกลัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราด. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- [5] บุญณภัทร์ เตือนกลาง. (2552).การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้าน
ลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนดุสิต.
- [6] พิมพ์ ทวีนาถ. (2550). การมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานศึกษาสังกัด สำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาลุขไทย์ เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย.
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. 2550.
- [7] ทิพย์ทิวา วุฒิวัย. (2551).การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนลาดบัวหลวงไฟโรจน์วิทยา
อำเภอลาดบัวหลวง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนดุสิต.
- [8] จรรย์ ชูชื่น. (2547).การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมีวินัยในตนเองของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านแก้งคร้อหนองไผ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิเขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [9] ศิริวัฒน์ บาริศรี. (2557). ความต้องการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดการศึกษาของโรงเรียนวัดสลักเหนือ
อำเภopakเกร็ด จังหวัดนนทบุรี.วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยปทุมธานี.
- [10] กัญญาณุช หมายดี. (2556).ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการมีส่วนร่วมในการบริหารการศึกษาระดับประถมศึกษา
โรงเรียนเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ที่ประถมศึกษาสระแก้ว เขต 2.วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต . มหาวิทยาลัยรังสิต
- [11] ราตรี พูลพัฒน์. (2553). การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการ บริหารงานของโรงเรียนสังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์เขต 3. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขายุทธศาสตร์การพัฒนา.
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต

สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

Sufficiency Economy Behavior of Graduate Diploma in Teaching Profession

Students of North Bangkok University

พรณรงค์ สิงห์สำราญ, ธนไชย แพทย์หลักฟ้า

คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, pornnarong.si@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำแนกตามอายุ เพศ ระดับการสอนและประสบการณ์การทำงาน โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครูจำนวน 125 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพรรณนา และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ ค่าสถิติ t-test และ F-test

ผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพโดยภาพรวมอยู่ระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ด้านจิตใจ รองลงมาได้แก่ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ และด้านเทคโนโลยี ตามลำดับ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีระดับการสอนที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพอ แตกต่างกันในด้านสิ่งแวดล้อม และด้านเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และด้านเศรษฐกิจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีประสบการณ์การสอนที่ต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพอ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง, ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู

Abstract

This research aimed to study and compare the sufficiency economy behavior of graduate diploma in teaching profession students of North Bangkok University by age, gender, level of teaching and work experience. The samples were 125 graduate diploma students. The questionnaire was used as a tool to collect data. And data analysis used the descriptive statistics and inferential statistics: t-test and F-test.

The research found that in an overall sufficiency economy behavior of graduate diploma in teaching profession students of North Bangkok University was at very high level. The highest mean was psychology, social, environmental, economic and technological aspects respectively.

The results of hypothesis testing found that graduate diploma in teaching profession students of North Bangkok University with different levels of teaching had sufficiency economy behavior differently in the

environment and technology with the statistical significance at 0.05 level. And the economic was different with statistically significant at the 0.01 level.

Graduate diploma in teaching profession students of North Bangkok University with different teaching experiences had sufficiency economy behavior differently in all parts with statistically significant at the 0.01 level.

Keywords: Sufficiency Economy Behavior, Graduate Students, Teacher Profession

บทนำ

“เศรษฐกิจพอเพียง” เป็นปรัชญาที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงมีพระราชดำรัส ชี้แนะแนวทางการดำเนินชีวิตแก่พสกนิกรชาวไทย ตั้งแต่ก่อนเกิดวิกฤติการณ์ทางเศรษฐกิจ และเมื่อภายหลังได้ทรงเน้นย้ำแนวทางการแก้ไขเพื่อให้รอดพ้น และสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ [1]

เศรษฐกิจพอเพียง”หมายถึง “พอมี พอกิน” โดยเฉพาะอาหารและที่อยู่อาศัย ส่วนที่ไม่สามารถผลิตเองได้ก็แลกเปลี่ยนหรือซื้อจากภายนอกบ้าง แต่ควรซื้อและใช้จากของที่ผลิตได้ในท้องถิ่นหรือในประเทศให้ได้มากที่สุด พยายามกอบกู้ให้ให้น้อยที่สุด และควรมีชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายและพอใจในสิ่งที่ได้รับมาโดยชอบธรรม ไม่ฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย เพื่อให้มีรายจ่ายไม่เกินรายรับ [2]

โดยเฉพาะครู ซึ่งเป็นตัวแทนขององค์พระราชา มีหน้าที่ในการอบรมสั่งสอนศิษย์ให้มีความรู้ความสามารถและทักษะ อันที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายใน ทั้งนี้จะต้องอาศัยความรอบรู้ ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่ง ในการนำเอาวิชาการต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผนและการดำเนินการทุกขั้นตอน ขณะเดียวกันจะต้องส่งเสริมและสร้างพื้นฐานจิตใจของศิษย์ เพื่อให้นำไปพัฒนาบุคคลในชาติต่อไป ให้มีสำนึกในคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต มีความรอบรู้ที่เหมาะสม ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ความเพียร มีสติปัญญาและความรอบคอบ เพื่อให้สมดุลและพร้อมต่อการรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และกว้างขวางทั้งด้านวัตถุ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมจากโลกภายนอกได้เป็นอย่างดี โดยมีแนวทางดังนี้

1. *ใช้จ่ายพอประมาณ* คือการใช้จ่ายอย่างเหมาะสม ไม่ใช้จ่ายเกินรายได้ที่ได้รับ การทำบัญชีครอบครัวเพื่อควบคุมการใช้จ่าย ซื้อสิ่งของที่จำเป็นไม่เบียดเบียนตนเอง เพราะความพอประมาณไม่ใช้ไม่ใช้จ่ายเลย จนต้องทำให้ตนเองเดือดร้อน การประพฤติเป็นแบบอย่างที่ดีกับเพื่อนที่ทำงาน เพื่อนข้างบ้านตลอดจนชุมชนที่อยู่อาศัย ทำบุญที่วัดและทำทานผู้ที่ยากโอกาส เป็นการเสริมสร้างบารมีให้กับตนเอง นอกจากไม่เบียดเบียนตนเองแล้วก็อย่าได้เบียดเบียนผู้อื่น อย่าสร้างศัตรู นอกจากนั้นการปลูกพืชสวนครัวเพื่อบริโภคจะเป็นการประหยัดอย่างดี เป็นการลดรายจ่ายที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน ถ้ามีมากเกินบริโภค นำไปขาย ได้เงินเพิ่ม ก็จะเป็นการเพิ่มรายได้ที่ดีเยี่ยม

2. *ความมีเหตุผล* ในฐานะที่เป็นครู มีอาชีพสอนคนให้มีความรู้ มีทักษะ มีคุณธรรมจริยธรรม ในสังคมทั่วไปครูจะได้รับการยกย่องว่าเป็นปูชนียบุคคล เป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับนับถือของบุคคลทั่วไป ดังนั้นครูต้องเป็นแบบอย่างได้ทุกเรื่อง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับของความพอเพียงหรือเรื่องใด ๆ นั้นจะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ใช้หลักคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าในเรื่องในเรื่องของความมีสติ มีสติในการครองชีวิต การทำงาน การใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล

3. *การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว* ครูต้องเตรียมตัวให้พร้อมในทุกเรื่องที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง การสร้างภูมิคุ้มกัน นั่นคือการสร้างคุณงามความดีไว้เป็นที่ประจักษ์ กับตนเองและบุคคลอื่น การสร้างความดีต้องใช้เวลานานมาก แต่ก็ต้องทำ ความดีจะปรากฏ

บางครั้งตนเองต้องได้รับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ ต่าง ๆ การสร้างภูมิคุ้มกันจะคุ้มได้ทั้งตนเอง ครอบครัวและวงษ์ตระกูล[3]

อาชีพเป็นครู จะต้องเป็นต้นแบบ เป็นตัวอย่าง จะทำอะไรที่เป็นเรื่องเสียหายไม่ได้ เพราะครูจะได้อยู่ในกฎและระเบียบแล้ว ครูต้องยึดถือและปฏิบัติตามจรรยาบรรณของคุรุสภา ครูต้องประพฤติและปฏิบัติตน เป็นตัวอย่างและเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งแบบอย่างทางครอบครัว การทำงาน การดูแลชุมชน โดยเฉพาะการปฏิบัติตนในเรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงครูควรเป็นผู้ที่ทำตนเป็น แบบอย่างในด้านการประพฤติปฏิบัติ แต่ในปัจจุบันสังคมตราหน้าว่าครูเป็นหนี้ ครูใช้ชีวิตไม่พอเพียง นั่นก็เป็นเพียงบางส่วนของครูที่มีภาระมากล้น จนไม่สามารถแก้ไขวิกฤตทางเศรษฐกิจของชีวิตตนเอง ได้ เป็นเพราะครูใช้ชีวิตอย่างฟุ่มเฟือย หนี้สินมากมาย แต่ในมุมมองของคนที่มืออาชีพนี้มายาวนาน ได้มองเห็นว่าเพราะคุณครูมีภาระที่ต้อง รับผิดชอบมาก รวมทั้งครูต้องรักษาภาพลักษณ์ของความเป็นตัวตนของคนที่จะต้องดูดีในสายตา ของศิษย์ ครูจึงทำตัวตกต่ำหรือทำตัวแยกๆไม่ได้ ขณะที่เงินเดือนครูไม่มากมาย แต่ภาระค่าใช้จ่ายที่รุ่มล่อมมากมาย ครูจึงจำเป็นต้องเป็นหนี้

ในการขับเคลื่อนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในภาคการศึกษานั้น จะต้องเริ่มที่ครูก่อนเป็นอันดับแรก เพราะครูถือว่าเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการถ่ายทอดความรู้ และปลูกฝังสิ่งต่างๆ ให้แก่เด็ก ครูก็จะได้เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็กได้ ครูจะสอนให้เด็กรู้จักพอ ครูจะต้องรู้จักพอก่อน โดยอยู่อย่างพอเพียง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ต้องมีสติในการเลือกรับข้อมูลต่างๆ ที่เข้ามา รู้จักเลือกรับและรู้จักต่อยอดองค์ความรู้ที่มีอยู่ หมั่นศึกษา เพิ่มพูนความรู้ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ไม่ก้าวกระโดด ในการเลือกรับข้อมูลนั้น ต้องรู้จักพิจารณาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน รู้จักแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ประเมินความรู้และสถานการณ์อยู่ตลอดเวลา จะได้รับรู้ และเตรียมพร้อมที่จะรับมือกับสภาพ และผลจากการเปลี่ยนแปลงในมิติต่างๆ ได้อย่างรอบคอบและระมัดระวัง[4]

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึง ในการศึกษาการเป็นพฤติกรรมกรอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ ในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาชีพครู ให้แก่นักศึกษาประกาศนียบัตร สาขาวิชาชีพครูต่อไป

นิยามศัพท์

พฤติกรรมกรอยู่แบบพอเพียง หมายถึงการประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในชีวิตประจำวัน โดยยึดหลักความพอดี ด้านจิตใจ ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี และด้านสิ่งแวดล้อม

นักศึกษา หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครูในปีการศึกษา 2560

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรอยู่แบบพอเพียง ของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบ พฤติกรรมกรอยู่แบบพอเพียง นักศึกษาประกาศนียบัตร สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำแนกตามอายุ เพศ ระดับที่สอน และประสบการณ์การทำงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการวางแผนการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของมหาวิทยาลัยเพื่อจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงให้กับนักศึกษาในหลักสูตรต่างๆ
2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกาศนียบัตรสาขาวิชาชีพครู ของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพแตกต่างกัน

กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)

ตัวแปรต้น ประกอบด้วย ปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ เพศ อายุ ระดับที่สอน และประสบการณ์ทำงาน

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย ด้านจิตใจ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านเทคโนโลยีและด้านสิ่งแวดล้อม ดังรูป



ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรสาขาวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 182 คน ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณตามวิธีของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 125 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้คือแบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง (Instructional Questionnaire) นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคที่ 0.97 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 50 ข้อ แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่สอน และประสบการณ์ทำงานหรือการสอน ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง แบ่งเป็น 1) ด้านจิตใจ 2) ด้านสิ่งแวดล้อม 3) ด้านเศรษฐกิจ 4) ด้านเทคโนโลยี 5) ด้านสังคม ด้านละ 10 ข้อ และ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะโดยนำแบบสอบถามไปสอบถามกับนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 125 คน เก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1 สถิติเชิงพรรณนา ใช้อธิบายพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

2 ค่าสถิติ t-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในกรณี 2 กลุ่ม กับพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

3. ค่าสถิติ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One way ANOVA) ใช้เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มกับพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ เมื่อพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทำการทดสอบจำแนกเป็นรายคู่ด้วยวิธี Scheffe

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ด้านปัจจัยส่วนบุคคลพบว่านักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ท กรุงเทพส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 64.00และเป็นเพศชายร้อยละ 36.00 มีอายุประมาณ 20 - 29 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.40 รองลงมาคืออายุระหว่าง 30-39 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.00 ส่วนใหญ่สอนระดับประถมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 48.80 รองลงมาคือสอนระดับมัธยมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 27.73 มีประสบการณ์ทำงาน/สอน อยู่ระหว่าง 1 - 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 64.80 รองลงมาได้แก่ 6 - 10 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.80

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพองานของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ท กรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ด้านจิตใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 อยู่ในระดับมาก รองลงมาได้แก่ ด้านสังคมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 อยู่ในระดับมาก ด้านสิ่งแวดล้อม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 อยู่ในระดับมาก ด้านเศรษฐกิจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 อยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ด้านเทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดแต่ละด้านดังนี้

ด้านจิตใจพบว่า พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพองานของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ พยายามเรียนให้จบภายในระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ตั้งใจเรียนทุกครั้งที่เข้าชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 อยู่ในระดับมาก และ ไม่เอาเปรียบคนอื่นเพื่อให้ได้ผลการเรียนที่ดีที่สุดคนเดียวมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ มีความพอใจกับสภาพความเป็นอยู่ของตนเอง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 อยู่ในระดับปานกลาง

ด้านสิ่งแวดล้อม พบว่าพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพองานของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ การใช้ทรัพยากรที่มีอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดทั้งด้านส่วนตัวและส่วนรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับมาก รองลงมาได้แก่ คัดแยกขยะก่อนทิ้งทุกครั้งและเข้าร่วมในกิจกรรมปลูกต้นไม้หรือรักษาทรัพยากรธรรมชาติทุกครั้งที่มีโอกาสมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ หากนักศึกษาไปเที่ยวและเข้าพักในโรงแรม นักศึกษาคิดว่าควรใช้น้ำไฟฟ้า และเครื่องอำนวยความสะดวกให้คุ้มค่างบเงินที่ต้องเสียเป็นค่าที่พักไปโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.65 อยู่ในระดับน้อย

ด้านเศรษฐกิจ พบว่า พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพองานของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ถ้าเงินไม่พอใช้จะแก้ปัญหาด้วยการยืมเงินเพื่อนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 อยู่ในระดับมาก รองลงมาได้แก่ มีการวางแผนการใช้จ่ายในแต่ละเดือนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 อยู่ในระดับมาก ข้อเสื้อผ้า ข้าวของและเครื่องใช้ต่างๆตามกระแสนิยมเสมอๆ

แม้สิ่งที่ท่านมีอยู่จะยังใช้งานได้ดีมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 อยู่ในระดับมากและข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ มีความเป็นอยู่เหมาะสมกับฐานะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.69 อยู่ในระดับปานกลาง

ด้านเทคโนโลยี พบว่า พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพองของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ไม่ใช้เทคโนโลยีเพื่อทำร้ายเพื่อนหรือคนที่ตัวเองไม่ชอบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 อยู่ในระดับมาก รองลงมาได้แก่ ค้นหาข้อมูลความรู้ทางอินเทอร์เน็ตผ่านมือถือเป็นประจำมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 อยู่ในระดับมากและพยายามเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ เสมอมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ แสดงความคิดเห็นแรงๆเมื่อไม่ชอบในสิ่งที่คนอื่นโพสต์ในสังคมออนไลน์ๆ จนเกิดปัญหามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 อยู่ในระดับปานกลาง

ด้านสังคม พบว่า พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพองของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลแต่ละคนได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 อยู่ในระดับมากรองลงมาได้แก่ พยายามนำส่งคืนเจ้าของเมื่อเก็บของได้ มีความเมตตากรุณาต่อผู้อื่นเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อกันและกัน และทำงานเป็นทีมร่วมกัน เช่น การทำรายงานแบบฝึกหัด และงานที่อาจารย์มอบหมายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ ช่วยเหลือคนที่ประสบอุบัติเหตุครั้งที่พบเห็นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 อยู่ในระดับมาก

ตาราง 1 การทดสอบสมมติฐาน

พฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียงพอ	เพศ	อายุ	การศึกษา	ประสบการณ์
เฉลี่ยด้านจิตใจ	t = -1.260	F=1.39	F=2.26	F=10.59
	p = .210	p= .25	p= .07	p= .00
เฉลี่ยด้านสิ่งแวดล้อม	t = -.544	F= 1.08	F= 2.66	F= 11.64
	p = .587	p= .34	p= .04	p= .00
เฉลี่ยด้านเศรษฐกิจ	t = -.483	F= 1.81	F= 3.41	F= 6.76
	p = .630	p= .17	p= .01	p= .00
เฉลี่ยด้านเทคโนโลยี	t = .039	F= .63	F= 2.73	F= 8.67
	p = .969	p= .53	p= .03	p= .00
เฉลี่ยด้านสังคม	t = -.495	F= 2.28	F= 2.80	F= 13.07
	p = .622	p= .11	p= .03	p= .00

จากตาราง 1 พบว่า นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีเพศและอายุแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง ด้านจิตใจ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี ด้านสังคม ไม่แตกต่างกัน

ระดับการสอนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง ด้านจิตใจ ไม่แตกต่างกัน ด้านเศรษฐกิจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และด้านสิ่งแวดล้อม และด้านเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประสบการณ์การสอนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอมเพียง แตกต่างกัน ด้านจิตใจ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี ด้านสังคม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผล

จากการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการอยู่แบบพอมเพียงของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่า นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู ความยินดีพอใจในสิ่งที่ตนเองมี รู้จักพอประมาณ บริโภคสิ่งของต่างไม่ฟุ่มเฟือยและรู้จักพอเพียง แสวงหาความรู้ ทำตัวให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม และเป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม ทำให้มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอมเพียงอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร [7] ที่ศึกษาเรื่อง การนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินชีวิตของประชาชน ในชุมชนเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร พบว่า โดยภาพรวมมีการนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินชีวิต อยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ วลัยพรรณ จันทร์หอม [8] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตของครูโรงเรียนกาญจนาอนุเคราะห์ จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า การนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตของครูโรงเรียนกาญจนาอนุเคราะห์ จังหวัดกาญจนบุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ครูจะต้องต้นแบบเพราะครูถือว่าเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการถ่ายทอดความรู้ และปลูกฝังสิ่งต่างๆ ให้แก่เด็ก ครูก็จะได้เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็กได้ ครูจะสอนให้เด็กรู้จักพอ ครูจะต้องรู้จักพอก่อน โดยอยู่อย่างพอเพียงและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ต้องมีสติในการเลือกรับข้อมูลต่างๆ ที่เข้ามา รู้จักเลือกรับและรู้จักต่อยอดองค์ความรู้ที่มีอยู่ หมั่นศึกษา เพิ่มพูนความรู้ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ในการเลือกรับข้อมูลนั้น ต้องรู้จักพิจารณาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน รู้จักแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ประเมินความรู้และสถานการณ์อยู่ตลอดเวลา จะได้รู้จักและเตรียมพร้อมที่จะรับมือกับสภาพ และผลจากการเปลี่ยนแปลงในมิติต่างๆ ได้อย่างรอบคอบและระมัดระวัง [9]

ด้านจิตใจ นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอมเพียง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่านักศึกษายกย่องเรียนให้จบภายในระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด และตั้งใจเรียนทุกครั้งที่เข้าชั้นเรียน สอดคล้องงานวิจัย นิสร่า ใจชื่อ [10] ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง พบว่า ปัจจัยด้านจิตใจของทั้งหมู่บ้านศาลาคัดดี และหมู่บ้านบ้านโคกมีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงโดย ปัจจัยด้านจิตใจที่เอื้อต่อการพัฒนาหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงคือการที่สมาชิกในหมู่บ้านมีความภาคภูมิใจในชีวิตของตนเองมีจิตใจเข้มแข็งสามารถต่อสู้กับปัญหาอุปสรรคได้ยึดมั่นในแนวทางคุณธรรมจริยธรรมเสียสละต่อส่วนรวมและผู้อื่นแสวงหาความรู้พัฒนาตนเองอยู่เสมอสอดคล้องกับทฤษฎีการพึ่งตนเองของชุมชนชนบทซึ่งดำเนินการโดย สัญญา สัญญาวิวัฒน์ [11] โดยการที่คนก็ดีสังคมก็ดีจากพึ่งตนเองได้นั้นจะต้องมีปัจจัย 5 ด้านด้วยกันคือพึ่งตนเองได้ทางเศรษฐกิจ พึ่งตนเองได้ทางเศรษฐกิจ พึ่งตนเองได้ทางธรรมชาติพึ่งตนเองได้ทางจิตใจและพึ่งตนเองได้ทางสังคมวัฒนธรรมและสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กานดาพันธุ์ วันทยะ [12] โดยได้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการพึ่งตนเองตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงในจังหวัดเชียงใหม่พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพึ่งพาตนเองตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงคือปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจปัจจัยทางด้านธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมปัจจัยด้านจิตใจและปัจจัยด้านสังคม

ด้านสิ่งแวดล้อม นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอมเพียง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาใช้ทรัพยากรที่มีอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดทั้งด้านส่วนตัว

และคัดแยกขยะก่อนทิ้งทุกครั้งและเข้าร่วมในกิจกรรมปลูกต้นไม้หรือรักษาทรัพยากรธรรมชาติทุกครั้งที่มีโอกาส สอดคล้องงานวิจัย นิสรา ใจชื่อ [10] ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง พบว่า ปัจจัยด้านทรัพยากรธรรมชาติของทั้งหมู่บ้านศาลาศักดิ์และหมู่บ้านบ้านโคกมีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงโดยปัจจัยด้านทรัพยากรธรรมชาติที่เอื้อต่อการพัฒนาหมู่บ้านเศรษฐกิจคือมีหมู่บ้านมีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์เพียงพอต่องานนำมาใช้ในการให้เกิดประโยชน์และหมู่บ้านมีการส่งเสริมสนับสนุนให้มีการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติในหมู่บ้านให้มีความอุดมสมบูรณ์ สอดคล้องกับผลการวิจัยของวันชัย พละไกล [13] ได้ศึกษาปัจจัยที่ก่อให้เกิดความสำเร็จของหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงกรณีศึกษา บ้านด้าย ตำบลม่วงสามสิบ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี ผลการวิจัยผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความสำเร็จของหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงได้แก่ปัจจัยด้านทรัพยากรธรรมชาติในชุมชนปัจจัยด้านความหลากหลายทางอาชีพปัจจัยด้านศาสนาสังคมและวัฒนธรรม

ด้านเศรษฐกิจ นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาถ้ามีเงินไม่พอจะใช้จะแก้ปัญหาด้วยการยืมเงินเพื่อนและมีการวางแผนการใช้จ่ายในแต่ละเดือนสอดคล้องงานวิจัย นิสรา ใจชื่อ [10] ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง พบว่า ปัจจัยด้านเศรษฐกิจพอเพียงของทั้งบ้านศาลาศักดิ์และหมู่บ้านโคกมีความสัมพันธ์กับความสำเร็จการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงโดยปัจจัยเศรษฐกิจที่เอื้อต่อการพัฒนาหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงหมายถึงครัวเรือนในหมู่บ้านมีรายได้ที่เกิดจากการประกอบอาชีพสุจริตบนพื้นฐานความสามารถของตนเองมีอาชีพและรายได้ที่พอเพียงกับครอบครัวมีการประกอบอาชีพอย่างสม่ำเสมอมีการออมและสามารถพึ่งตนเองได้ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ น้ำฝน ผ่องสุวรรณ [14] ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการประยุกต์ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในจังหวัดสมุทรสงครามผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ในการดำเนินชีวิตแบ่งเป็นสี่ปัจจัยได้แก่ปัจจัยด้านจิตใจและสังคม ปัจจัย ด้านเศรษฐกิจปัจจัย ด้านการเรียนรู้และปัจจัยด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ด้านเทคโนโลยี นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาไม่ใช้เทคโนโลยีเพื่อทำร้ายเพื่อนหรือคนที่ตัวเองไม่ชอบ และค้นหาข้อมูลความรู้ทางอินเทอร์เน็ตผ่านมือถือเป็นประจำ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิสาล ทำสวน [15] ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านต้นแบบเศรษฐกิจพอเพียงกรณีศึกษาหมู่บ้านป่าไผ่ หมู่ที่สองตำบลแม่โป่ง อำเภอดอยสะเก็ดจังหวัดเชียงใหม่ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงคือปัจจัยที่เอื้อหนุนได้แก่ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกทั้งห้าด้านได้แก่ด้านเทคโนโลยี ด้านเศรษฐกิจ ด้านทรัพยากร ด้านจิตใจ และด้านสังคม

ด้านสังคม นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพรู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง โดยภาพรวมอาจเป็นเพราะว่านักศึกษายอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลแต่ละคนได้ มีและพยายามนำสิ่งดีของเมื่อเก็บของได้ มีความเมตตากรุณาต่อผู้อื่นเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อกันและกัน และทำงานเป็นที่ร่วมกัน เช่น การทำรายงานแบบฝึกหัดและงานที่อาจารย์มอบหมาย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กานดาพันธ์ วันทยะ [12] โดยได้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการพึ่งพาตนเองตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงในจังหวัดเชียงใหม่พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการพึ่งพาตนเองตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงคือปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและใจด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมปัจจัยด้านจิตใจและปัจจัยทางด้านสังคม

เพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง ด้านจิตใจ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี ด้านสังคม ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกัน งานวิจัยของ รัฐพงศ์ บุญญานวัตร [7] ได้ทำการศึกษาเรื่อง การนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้ในการดำเนินชีวิตของประชาชน ในชุมชนเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยที่ไม่มีผลต่อการนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตของประชาชนเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ได้แก่เพศและระยะเวลาที่อาศัยในชุมชน

อายุที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง ด้านจิตใจ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี ด้านสังคม ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกัน รัฐพงศ์ บุญญานวัตร [7] ได้ทำการศึกษาเรื่อง การนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินชีวิตของประชาชน ในชุมชนเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตของประชาชนเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ได้แก่ ปัจจัยด้านอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระยะเวลาที่อาศัยในชุมชน

ระดับการสอนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง ด้านจิตใจ ไม่แตกต่างกัน ด้านเศรษฐกิจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และด้านสิ่งแวดล้อม และด้านเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประสบการณ์การสอนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง แตกต่างกัน ด้านจิตใจ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี ด้านสังคม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1.มหาวิทยาลัยควรสอดแทรกเนื้อหา ความรู้เรื่อง หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชิพครุ เพื่อให้นักศึกษาวิชาชิพครุ ได้รับความรู้และตระหนักถึงความสำคัญของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงอย่างถ่องแท้ จนสามารถถ่ายทอดให้กับนักเรียนในโรงเรียนได้

2.มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมสนับสนุน หรือจัดอบรมโครงการ การประยุกต์ใช้หลักหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในชีวิตประจำวันเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตของ นักศึกษาวิชาชิพครุ เพื่อการเป็นแบบอย่างที่ดี และการเป็นต้นแบบให้กับนักเรียนในโรงเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.ควรศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกับนักศึกษาในหลักสูตรต่างๆ หรือในสถาบันต่างๆ
2.ควรศึกษาการพัฒนามาตรฐาน ตัวชี้วัดและเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการอยู่แบบพอเพียง โดยยึดหลักหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] มูลนิธิชัยพัฒนา.(2552). เศรษฐกิจพอเพียง.สืบค้นจาก <https://goo.gl/Y5BwRs>
- [2] เพชรภรณ์ รื่นรมย์. (2542). เกษตรตามแนวทฤษฎีใหม่ กับการจัดการเรียนการสอน. วารสารวิชาการ. 2(11):พฤศจิกายน: 41-53.
- [3] สมโชคเดชะการ.(2551). เศรษฐกิจพอเพียงกับอาชีพครุ.สืบค้นจาก <https://goo.gl/bB8DU3>
- [4] ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกับการศึกษา.(มปป.) สืบค้นจาก<https://goo.gl/oEdpmK>

- [5] MGR online.(2559). *ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง พระราชดำรัสของในหลวง แต่พสกนิกรชาวไทย*. สืบค้นจาก <https://goo.gl/wzaLFT>
- [6] *การประยุกต์ใช้หลักเศรษฐกิจพอเพียง*. (มปป). สืบค้นจาก. <https://goo.gl/YL2X1m>
- [7] รัฐพงศ์ บุญญานวัตร.(2554). การนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินชีวิตของประชาชน ในชุมชนเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- [8] วลัยพรรณ จันทร์หอม.(2553). *การนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตของครูโรงเรียนกาญจนาอนุเคราะห์ จังหวัดกาญจนบุรี*. ภาคนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- [9] สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร. (2555). *การขับเคลื่อนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สถานศึกษาด้านแบบเศรษฐกิจพอเพียง*. สืบค้นจาก <https://goo.gl/ZbNbR1>
- [10] นิสรใจ ใจชื่อ.(2557). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง*. ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- [11] สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2547). *ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [12] กานดาพันธุ์ วันทยะ.(2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการพึ่งตนเองตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงในจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาเศรษฐศาสตร์การเมือง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [13] วันชัย พละไกล. (2550). *ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความสำเร็จของหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง กรณีศึกษาบ้านตำแย ตำบลม่วงสามสิบ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- [14] น้ำฝน ผ่องสุวรรณ. (2553). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการประยุกต์ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในจังหวัดสมุทรสงคราม*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- [15] วิสาล ทำสวน. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเป็นหมู่บ้านต้นแบบเศรษฐกิจพอเพียงกรณีศึกษาหมู่บ้านป่าไผ่ หมู่ที่สองตำบลแม่โป่งอำเภอดอยสะเก็ดจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.

การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3

General Administration of Secondary Schools in Nonthaburi

under The Secondary Education Service Area Office 3.

พรเทพ กลิ่นदानกลาง

คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, Phonthep2527@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา เปรียบเทียบ สภาพปัจจุบันการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 และเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี กลุ่มตัวอย่างเป็นครูจำนวน 314 คน ใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือวิจัย ที่มีค่าความสอดคล้องทั้งฉบับเท่ากับ IOC 0.94 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.98 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 โดยภาพรวมมีการบริหารงานอยู่ในระดับมากทั้ง 9 ด้าน เรียงลำดับดังนี้ด้านงานคณะกรรมการสถานศึกษา ด้านงานกิจการนักเรียนด้านงานประชาสัมพันธ์ ด้านงานธุรการและงานสารบัญ ด้านงานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชนด้านงานสารสนเทศและการวางแผนด้านงานทะเบียนและรายงานด้านงานเทคโนโลยีการศึกษาและด้านงานอาคารสถานที่ 2) การเปรียบเทียบการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 พบว่า ครูที่มีเพศระดับการศึกษา ตำแหน่งแตกต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการบริหารงานทั่วไปในภาพรวมไม่แตกต่างกัน ยกเว้นครูที่มีอายุ และปฏิบัติงานอยู่ในโรงเรียนที่มีขนาดแตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการบริหารงานทั่วไปแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) แนวทางการพัฒนาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี มีดังนี้ (1) ควรจัดเก็บเอกสารสำคัญของโรงเรียนอย่างเป็นระบบโดยใช้เทคโนโลยีในการจัดเก็บเพื่อสะดวกในการใช้และตรวจสอบ (2) ควรจัดสนามกีฬาและอุปกรณ์ให้เพียงพอกับความต้องการของนักเรียน (3) ควรปรับปรุงแก้ไขการบันทึกข้อมูลการบันทึกเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ทะเบียนที่แสดงหลักฐานเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ (4) ควรมีการจัดบริการร้านค้าให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนในเวลาพักทานอาหารกลางวัน (5) ควรมีการสำรวจปัญหาความต้องการของชุมชนเพื่อนำมากำหนดนโยบายและวางแผนในการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน (6) ควรจัดการประชุมเพื่อปรึกษาหารือเกี่ยวกับงานประชาสัมพันธ์อยู่เสมอ (7) ควรจัดทำรายงานประจำปีของคณะกรรมการสถานศึกษา (8) ควรมีการประเมินผลการใช้เทคโนโลยีเป็นประจำ (9) ควรพัฒนาระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศให้ทันสมัยอยู่เสมอ

คำสำคัญ: การบริหารงานทั่วไป, โรงเรียนมัธยมศึกษา, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3

Abstract

The purpose of this research was to compare the current situation of general administration of secondary schools in Nonthaburi province. To study the development of the general administration of secondary schools in Nonthaburi under The Secondary Education Service Area Office 3. The sample consisted of 314 teachers using questionnaires and interviews as a research tool. The reliability of 0.98 was analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation. Testing the value of One-way analysis of variance And the LSD test. 1) General administration of secondary schools in Nonthaburi under The Secondary Education Service Area Office 3, the overall management was at a high level in all 9 areas as follows: The school board. Student Affairs Public Relations Administration and Table of Contents School-community relations Information and Planning Registration and reporting Educational Technology And the building. 2) Comparison of general administration of secondary schools in Nonthaburi province. It was found that teachers with different sex education levels had different opinions on general administration in general. Excluding teachers There was a statistically significant difference at the .05 level in the performance of school administrators. 3) The guidelines for the development of general administration of secondary schools in Nonthaburi are as follows: (1) The school system should be kept in a systematic way for the convenience of use and verification. (2) Should update or amend additional information in the register. (3) There should be sufficient service for the number of students during the lunch break. (4) The needs of the community should be explored to determine the policy. (5) It is advisable to hold a meeting to discuss public relations. (6) The annual report of the committee should be prepared. (7) Education (8) should be evaluated using the technology on a regular basis (9) should develop a database and information system to date.

Keywords : General Administration, High school, Office of Education Region 3.

1. รายละเอียดทั่วไป

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความเจริญก้าวหน้า และได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างกว้างขวาง ทั้งในส่วนการใช้งานโดยตรงและโดยทางอ้อม ทำให้เกิดสังคมสมัยใหม่ที่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีสารสนเทศ การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ เกิดการบริหารใหม่ในหลายรูปแบบด้านการบริหารจัดการองค์การ ด้านการบริการทางธุรกิจ และด้านการจัดการศึกษา ซึ่งช่วยให้เกิดความสะดวก ความคล่องตัวในการทำงานประหยัด และลดเวลา จึงจำเป็นต้องพัฒนาทรัพยากรบุคคลให้มีความรู้ความสามารถศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างต่อเนื่องในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากความต้องการข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ที่มากขึ้นเทคโนโลยีสารสนเทศ ถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ในการตัดสินใจดำเนินการด้านวางแผนกลยุทธ์ กำหนดนโยบายด้านต่าง ๆ แผนการปฏิบัติการจำเป็นต้องมีระบบข้อมูลและสารสนเทศที่ถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ ทันสมัย ตรงตามความต้องการและทันต่อเวลา ทุกองค์การจึงได้จัดให้มีระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการที่ตอบสนองความต้องการขององค์การอันจะช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์การ จะเห็นได้ว่าระบบสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพเป็นหัวใจสำคัญของการบริหารองค์การ (ภควดี วิเชียรทวี, 2551) ^[1] งานบริหารทั่วไป มีความสำคัญต่อการบริหารโรงเรียนใน ฐานะช่วยสนับสนุนงานวิชาการรวมทั้งงาน อื่น ๆ เช่น งานธุรการ งานกิจการนักเรียนเพราะงานฝ่ายบริหารทั่วไปมีส่วน ส่งเสริมนักเรียน ส่งเสริมการเรียน การสอน เสริมสร้างบรรยากาศและ

สิ่งแวดล้อม ดูแลสวัสดิการของ ครูนักเรียน นักการภารโรง ตลอดจนการจัดสวัสดิการให้บุคลากรในสถานศึกษา จึงเป็นงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทุกฝ่ายในสถานศึกษา ช่วยเสริมสร้างสถานศึกษาให้บรรลุวัตถุประสงค์ยิ่งขึ้นสถานศึกษาจึงต้องดำเนินการให้เป็นระบบ และมีความสอดคล้องกับกระบวนการบริหารภายในสถานศึกษาถ้าสถานศึกษาจัดงานบริหารทั่วไปได้ถูกต้อง ครบถ้วนก็จะเป็นการสร้างความเชื่อมั่นและภาพลักษณ์ให้สถานศึกษา

จากแนวคิดและปัญหาที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ว่าการบริหารงานทั่วไปจะมีกระบวนการสำคัญอย่างไรที่จะช่วยประสานส่งเสริมและสนับสนุนให้การบริหารงานด้านอื่นๆ บรรลุผลตามมาตรฐานคุณภาพและเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยมีบทบาทหลักในการประสานส่งเสริมสนับสนุนและการอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการให้บริการการศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ว่าเป็นอย่างไร จึงได้ทำการวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

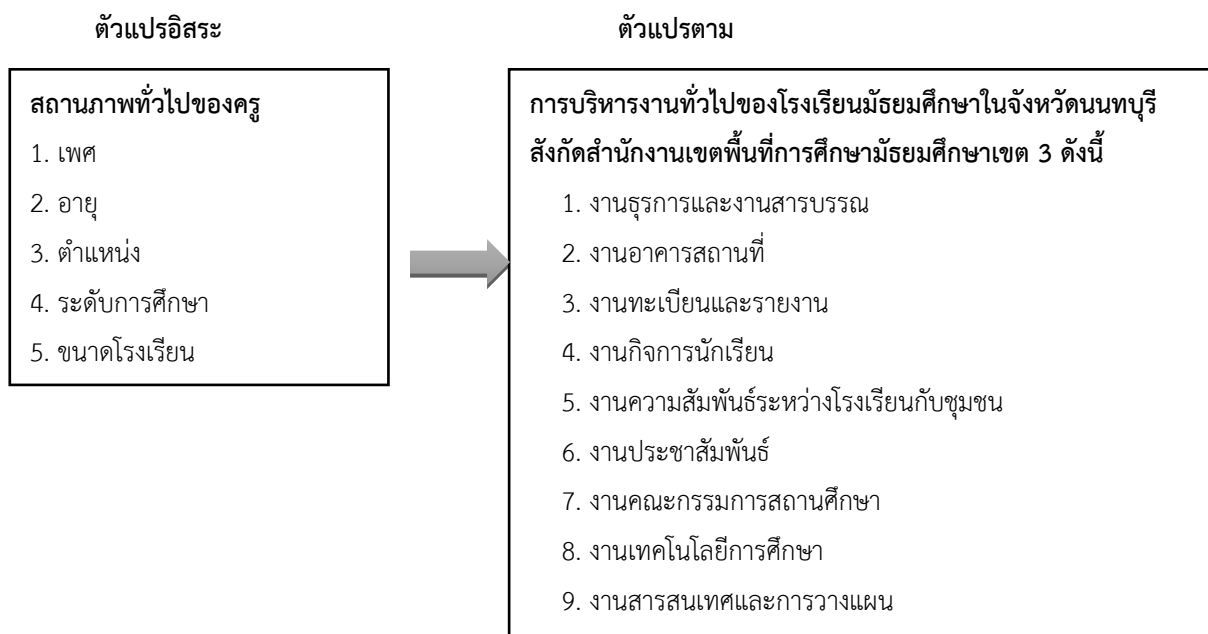
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3
2. เพื่อเปรียบเทียบการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.3 สมมติฐานการวิจัย

ครู ที่มี เพศ อายุ ตำแหน่ง ระดับการศึกษา และขนาดโรงเรียน ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 แตกต่างกัน

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย



1.5 ประโยชน์ของงานวิจัย

- 1.เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา)
- 2.เป็นข้อมูลในการจัดทำแผนพัฒนาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 (นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา)

1.6 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นครูโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 จำนวน 18 แห่ง รวมจำนวนครู 1,723 คน (เอกสารข้อมูลสารสนเทศ ปีการศึกษา 2559 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3)

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 314 คน ใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้นตามขนาดโรงเรียน การเทียบส่วนจากจำนวนครูของแต่ละโรงเรียน และการเลือกแบบง่าย

2. **ขอบเขตเนื้อหา**เป็นการศึกษาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 โดยกำหนดเป็นแปรที่ศึกษา ดังนี้

1) **ตัวแปรอิสระ** คือ สถานภาพของครู ได้แก่ เพศ อายุ ตำแหน่ง ระดับการศึกษาและขนาดโรงเรียน

2) **ตัวแปรตาม** คือ การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 ตามกรอบด้านการบริหารทั่วไปประกอบด้วย 9 งาน (พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 ระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546) ได้แก่ งานธุรการและงานสารบรรณ งานอาคารสถานที่ งานทะเบียนและรายงานงานกิจการนักเรียน งานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน งานประชาสัมพันธ์ งานคณะกรรมการสถานศึกษา งานเทคโนโลยีการศึกษา และงานสารสนเทศและการวางแผน

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตติมา ธมชยากร (2553)^[2] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียน สังกัดเทศบาลเมืองตะกั่วป่า จังหวัดพังงา ผลการวิจัยพบว่า 1. การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองตะกั่วป่า จังหวัดพังงา โดย ภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับการปฏิบัติมาก ค่าเฉลี่ย 3.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 เมื่อพิจารณา รายด้าน พบว่า อยู่ในระดับการปฏิบัติมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ งานธุรการ และงานสารบรรณ งานกิจการนักเรียน งานทะเบียนและรายงาน งานคณะกรรมการสถานศึกษา งานอาคารสถานที่ งานสารสนเทศและการวางแผน งานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน งานประชาสัมพันธ์ และงานเทคโนโลยีการศึกษาเป็นลำดับสุดท้าย 2. แนวทางการพัฒนาในการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมือง ตะกั่วป่า จังหวัดพังงา (1) แนวทางในการพัฒนางานธุรการและงานสารบรรณ ควรจัดระบบงานและ ข้อมูลที่ทันสมัยทั้งเรื่องการจัดเก็บ การค้นหา รวมถึงการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาเป็นเครื่องมือ สำคัญ (2) แนวทางในการพัฒนางานอาคารสถานที่ ควรพัฒนาให้มีความปลอดภัย มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ และต้องมีการบำรุงรักษาซ่อมแซมอยู่เสมอ(3) แนวทางในการพัฒนางานทะเบียนและรายงาน รายละเอียดของข้อมูลที่ ถูกต้อง ทันสมัย และง่ายต่อการค้นหา (4) แนวทางในการพัฒนางานกิจการนักเรียน โครงการของกิจกรรมต้องชัดเจน และมีความต่อเนื่อง มีการส่งเสริมกิจกรรมตามความสามารถและความถนัดของแต่ละบุคคล (5) แนวทางในการพัฒนางานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชนกิจกรรมที่สัมพันธ์กับชุมชน เช่น การนำครูและนักเรียนไปร่วมกิจกรรมของชุมชน การเชิญผู้รู้ในชุมชนมาให้ความรู้กับนักเรียน รวมถึงการพัฒนาชุมชนหรือการพัฒนาโรงเรียน (6) แนวทางในการ

พัฒนางานประชาสัมพันธ์ พัฒนาในด้านสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อแจ้งข่าวให้ชุมชนได้รับรู้ (7) แนวทางในการพัฒนางานคณะกรรมการสถานศึกษา มีการประชุม ปรึกษาหารืออย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำความคิดเห็นของคณะกรรมการสถานศึกษามาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารโรงเรียน (8) แนวทางในการพัฒนางานเทคโนโลยีการศึกษา โรงเรียนต้องมีห้องปฏิบัติการทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีเครื่องมือเพียงพอ (9) แนวทางในการพัฒนางานสารสนเทศและการวางแผน มีข้อมูลที่ทันสมัย เป็นปัจจุบัน สามารถพร้อมใช้งานได้ตลอดเวลา

เฉลา พวงมาลัย (2552)^[3] ได้ทำการวิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาการบริหารงานทั่วไปในสถานศึกษา ชั้นพื้นฐาน ระดับช่วงชั้นที่ 3 และช่วงชั้นที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 อำเภอปากท่อ ผลการวิจัยพบว่า สภาพการบริหารงานบริหารทั่วไปโดยภาพรวม พบว่า 1) ระดับการปฏิบัติงาน บริหารทั่วไป ตามองค์ประกอบด้านการบริการ 10 ด้าน ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 อำเภอปากท่อ อยู่ในระดับมาก 2) ปัญหาการบริหารงานบริหารทั่วไป โดยภาพรวม พบว่า ปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อ การปฏิบัติงานบริหารทั่วไป ตามองค์ประกอบด้านการบริการ 10 ด้าน ของสถานศึกษาชั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 อำเภอปากท่อ อยู่ในระดับน้อย 3) สภาพการบริหารทั่วไป เมื่อเปรียบเทียบกับความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูที่ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้างาน และครูผู้สอน พบว่า ในภาพรวมมีความแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายคู่ พบว่า ครูผู้ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้างาน มีความคิดเห็น แตกต่างกับ กับผู้บริหาร และครูผู้สอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ปัญหาการบริหารงานทั่วไป เมื่อเปรียบเทียบกับความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูที่ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้างาน และครูผู้สอน พบว่า ในภาพรวมไม่มีความแตกต่างกัน

สง่า พุ่มพวง (2548)^[4] ได้ศึกษาเรื่อง สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียนในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เชียงราย เขต 3 พบว่า 1) สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียน ด้านการจัดกิจกรรมนักเรียนมีการแต่งตั้ง คณะครู รับผิดชอบดูแลกิจกรรมเป็นลายลักษณ์อักษรและแต่งตั้งคณะกรรมการนักเรียนให้มีส่วนร่วม ในการปฏิบัติงานกิจกรรมของโรงเรียน โรงเรียนส่วนใหญ่ขาดการสนับสนุนงบประมาณในการจัดกิจกรรมและความจริงจังในการนิเทศ กำกับ ติดตามงานที่ได้รับมอบหมาย 2) สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียน ด้านการรักษาระเบียบวินัยของโรงเรียน มีครูที่ปรึกษาคอยควบคุมดูแลการปฏิบัติกิจกรรมหน้าเสาธงของนักเรียนเป็นอย่างดีมีการแต่งตั้งครู รับผิดชอบงานวินัยนักเรียนเป็นลายลักษณ์อักษรและมีคณะกรรมการทั้งครู และนักเรียนติดตามป้องกันดูแลความประพฤติของนักเรียนไม่ให้ประพฤติผิดระเบียบวินัยของโรงเรียนทางโรงเรียน ส่วนใหญ่ยังไม่มีการจัดทำคู่มือนักเรียนเพื่อชี้แจงเรื่องระเบียบและแนวปฏิบัติต่าง ๆ ให้นักเรียน และผู้ปกครองทราบ การจัดทำระเบียบประวัตินักเรียน และบันทึกความผิดนักเรียนให้เป็นปัจจุบัน และ การจัดประชุมผู้ปกครองเฉพาะกลุ่มเพื่อป้องกัน และแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนยังมีการปฏิบัติน้อย 3) สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียน ด้านการจัดบริการแนะแนวในภาพรวม มีการกำหนดหรือแต่งตั้งครูฝ่ายแนะแนวให้ทราบบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน มีการร่วมมือแก้ไข พฤติกรรมของนักเรียนร่วมกันระหว่างฝ่ายปกครองของโรงเรียน ครูที่ปรึกษา และผู้ปกครองนักเรียน สภาพห้องแนะแนวโรงเรียนส่วนใหญ่ยังขาดการจัดบรรยากาศเพื่อให้เอื้อต่อการให้คำปรึกษาของ นักเรียน อีกทั้งขาดการวิเคราะห์ และติดตามผลผู้สำเร็จการศึกษา เพื่อนำผลมาพัฒนากระบวนการเรียน การสอนในโรงเรียน รวมถึงการนำผลการประเมินไปใช้ปรับปรุงและพัฒนางานบริการแนะแนว 4) สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียน ด้านการจัดบริการอาหารกลางวัน มีการบริหารงบประมาณ อาหารกลางวัน เป็นไปด้วยความโปร่งใส ถูกต้อง ชัดเจนมีการกำหนดบทบาท หน้าที่ และแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบงานบริการอาหารกลางวันเป็นลายลักษณ์อักษร แต่ยังไม่ค่อยเปิดโอกาสให้ครู และนักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกรายการอาหาร 5) สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียน ด้านการจัดบริการสุขภาพและอนามัย มีการแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบงานบริการสุขภาพอนามัยเป็นลายลักษณ์อักษรมีการจัดทำบัตร บันทึกสุขภาพนักเรียน (สศ.ร) โรงเรียนส่วนใหญ่จัดกิจกรรมควบคุม และป้องกันไข้เลือดออกภายใน โรงเรียน และการตรวจสุขภาพนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ

1.8 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติโดย 1) ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้การแจกแจงความถี่ ร้อยละ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการปฏิบัติงานบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) การเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูต่อการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี จำแนกตามเพศ และระดับการศึกษา โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) จำแนกตามอายุ ตำแหน่ง และขนาดของโรงเรียน โดยการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ใช้การทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD

1.9 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นครูที่ปฏิบัติงานอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 จำนวน 314 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.2 มีอายุต่ำกว่า 30 ปี ร้อยละ 41.4 มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรี ร้อยละ 73.6 มีตำแหน่งครู คศ.1-4 ร้อยละ 53.5 ปฏิบัติงานในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ร้อยละ 69.4

1. การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 โดยภาพรวมมีการบริหารงานอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยดังนี้ ด้านงานคณะกรรมการสถานศึกษา ด้านงานกิจการนักเรียน ด้านงานประชาสัมพันธ์ ด้านงานธุรการและงานสารบัญ ด้านงานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ด้านงานสารสนเทศและการวางแผน ด้านงานทะเบียนและรายงาน ด้านงานเทคโนโลยีการศึกษา ด้านงานอาคารสถานที่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านงานคณะกรรมการสถานศึกษา ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการจัดประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาทุกภาคเรียน อยู่ในอันดับ 1 ในขณะที่ โรงเรียนมีการจัดทำรายงานประจำปีของคณะกรรมการสถานศึกษาเป็นอันดับสุดท้าย

2) ด้านงานกิจการนักเรียน ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการจัดทำปฏิทินแผนงานและโครงการปฏิบัติงานด้านกิจกรรมนักเรียน อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการจัดบริการร้านค้าให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนในเวลาพักทานอาหารกลางวัน เป็นอันดับสุดท้าย 3) ด้านงานประชาสัมพันธ์ ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการประชาสัมพันธ์ความเคลื่อนไหวทางการศึกษาและข่าวสารให้ผู้ปกครองทราบอย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการประชุมปรึกษาหารือเกี่ยวกับงานประชาสัมพันธ์อยู่เสมอ เป็นอันดับสุดท้าย 4) ด้านงานธุรการและงานสารบัญ ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีเจ้าหน้าที่ธุรการทำหน้าที่โดยเฉพาะ และมีการจัดเก็บเอกสารอย่างเป็นระบบ อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการจัดเก็บเอกสารสำคัญของโรงเรียนไว้อย่างเป็นระบบเพื่อสะดวกในการใช้และตรวจสอบโดยใช้เทคโนโลยีในการจัดเก็บ เป็นอันดับสุดท้าย 5) ด้านงานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการส่งเสริมและสนับสนุนชุมชน โดยร่วมจัด กิจกรรมในวันสำคัญของชาติศาสนา และพระมหากษัตริย์ อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการจัดให้มีการสำรวจปัญหาความต้องการของชุมชน เพื่อนำมากำหนดนโยบายและวางแผนในการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน เป็นอันดับสุดท้าย 6) ด้านงานสารสนเทศและการวางแผน ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการเสนอข้อมูลสารสนเทศหลากหลายด้วยวิธีการที่น่าสนใจ เช่นป้ายนิเทศ แผ่นพับ ฯลฯ อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการพัฒนาระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศให้ทันสมัยอยู่เสมอเป็นอันดับสุดท้าย 7) ด้านงานทะเบียนและรายงาน ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีวางแผนการมอบหมายหน้าที่ให้มีผู้รับผิดชอบในการจัดทำหลักฐานทะเบียน ข้อมูล ให้ถูกต้องตามระเบียบ ข้อบังคับ คือ โรงเรียนมีการรายงานให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ สม่าเสมอ และทันเวลา อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการปรับปรุง แก้ไขหรือบันทึกข้อมูลเพิ่มเติมในทะเบียนเพื่อให้ได้ ทะเบียนที่แสดงหลักฐานเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ เป็นอันดับสุดท้าย 8) ด้านงานเทคโนโลยีการศึกษา ในภาพรวม มีการ

ปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการวางแผนการใช้งานด้านเทคโนโลยี อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีการประเมินผลการใช้เทคโนโลยีเป็นประจำ เป็นอันดับสุดท้าย 9) ด้านงานอาคารสถานที่ ในภาพรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก โดย โรงเรียนมีการตกแต่งบริเวณอาคารสถานที่ให้สะอาดเรียบร้อย สวยงามอยู่เสมอ อยู่ในอันดับ 1 โรงเรียนมีสนามกีฬา และอุปกรณ์เพียงพอกับความต้องการของนักเรียน เป็นอันดับสุดท้าย

2. ผลการเปรียบเทียบ การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 พบว่าครูที่มีเพศ ระดับการศึกษา ตำแหน่ง แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนในภาพรวมไม่แตกต่างกันยกเว้น ครูที่มีอายุ และปฏิบัติงานอยู่ในโรงเรียนที่มีขนาดแตกต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนในภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.10 อภิปรายผล

การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 โดยภาพรวมมีการบริหารงานอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การบริหารงานทั่วไป มีหน้าที่รับผิดชอบในการให้บริการสนับสนุน ส่งเสริม ประสานงาน อำนวยความสะดวกให้งานหลักของโรงเรียนบริหารจัดการศึกษาทุกรูปแบบ มุ่งพัฒนาสถานศึกษาให้ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ส่งเสริมในการบริหาร และจัดการ ศึกษาของสถานศึกษาตามหลักการบริหารที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ของงานเป็นหลัก โดยเน้นความโปร่งใส ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ ตลอดจนการมีส่วนร่วมของบุคคลชุมชนและองค์กรที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งสอดคล้องกับ นักวิชาการที่ได้จัดแบ่งแตกต่างกันไปในที่นี้ได้ จัดแบ่งขอบข่ายอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบของงานบริหารทั่วไปตามพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 ระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 คือ การดำเนินงานธุรการ งานเลขานุการคณะกรรมการการศึกษาพื้นฐาน การพัฒนาระบบและเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศ การประสานและพัฒนาเครือข่ายการศึกษา การจัดระบบการบริหารและพัฒนาองค์การ งานเทคโนโลยีสารสนเทศการส่งเสริมสนับสนุนด้านวิชาการ งบประมาณ บุคลากรและบริหารทั่วไป การดูแลอาคารสถานที่และสภาพแวดล้อม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า 1) **ด้านคณะกรรมการสถานศึกษา** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เป็นอันดับที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับ จำเนียร ตามัง (2548)^[5] ความสำคัญของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นองค์คณะบุคคลที่ ทำงานร่วมกับสถานศึกษาเพื่อให้สถานศึกษามีความเข้มแข็ง สามารถบริหารจัดการศึกษาด้วยตัวเอง ได้ตามกรอบที่กฎหมายกำหนด ดังนั้น ความหลากหลายของบุคคลที่เข้าร่วมเป็นคณะกรรมการ จึงเอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ต่าง ๆ ของบุคคลที่ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการสถานศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการจัดการศึกษา 2) **ด้านงานกิจการนักเรียน** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545)^[6] ได้ระบุงานกิจการนักเรียนไว้ใน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยกล่าวถึงความหมายและความสำคัญของการบริหารงานกิจการนักเรียน จุดมุ่งหมายของการบริหารงานกิจการนักเรียน และการจัดงานกิจการนักเรียนดังต่อไปนี้ ความหมายและความสำคัญของการบริหารงานกิจการนักเรียน พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542^[7] กำหนดแนวการจัดการศึกษา โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมี ความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการ ศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน 3) **ด้านงานประชาสัมพันธ์** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ (2545)^[8] การประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย (1) ศึกษาความต้องการในการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูล และผลการปฏิบัติงานของสถานศึกษา รวมทั้งความต้องการในการได้รับข่าวสารข้อมูลทางการศึกษาของชุมชน (2) วางแผนการประชาสัมพันธ์ของสถานศึกษา โดยการมีส่วนร่วมของบุคคล ชุมชน องค์กร สถาบัน และสื่อมวลชนในท้องถิ่น (3) จัดให้มีเครือข่ายการประสานงานประชาสัมพันธ์ (4) พัฒนาบุคลากรผู้รับผิดชอบงานประชาสัมพันธ์ ให้มีความรู้ความสามารถ ในการดำเนินการประชาสัมพันธ์ผลงานของสถานศึกษา (5) สร้างกิจกรรม

การประชาสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบโดยยึดหลักการมีส่วนร่วมเครือข่ายประชาสัมพันธ์ (6) ติดตาม ประเมินผลการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ทราบถึงผลที่ได้รับและนำไป ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขพัฒนาให้เหมาะสมต่อไป 4) **ด้านงานธุรการและงานสารบัญ** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ ประเสริฐ เชษฐพันธ์ (2542)^[9]งานสารบรรณเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานเอกสาร ตั้งแต่การจัดทำ การรับ การส่ง การเก็บรักษาการยืมจนการทำลาย 5) **ด้านงานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ ทศนา แสงศักดิ์ (2548)^[10] การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษากับชุมชน กล่าวโดยสรุป เป็นการเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามความต้องการของท้องถิ่น ให้สถานศึกษาใช้ทรัพยากรในชุมชนให้เกิดประโยชน์และ ส่งเสริมให้สถานศึกษาประชาชน ร่วมมือกันพัฒนาชุมชนของตนเองโดยมีหลักสำคัญ คือ สถานศึกษา เป็นผู้ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ สนับสนุนชุมชนและชุมชนก็เป็นผู้ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ สนับสนุนสถานศึกษาเช่นเดียวกัน ซึ่งสถานศึกษาต้องเป็นฝ่ายเริ่มต้นก่อน ผู้บริหาร และบุคลากร ในสถานศึกษาให้ความสำคัญ และคำนึงถึงแนวทางในการดำเนินงานเรื่องนี้ ซึ่งที่ผ่านมาการสร้าง ความสัมพันธ์กับชุมชนไม่ค่อยประสบผลสำเร็จเพราะสถานศึกษาเป็นฝ่ายรับฝ่ายเดียว 6) **ด้านงานสารสนเทศและการวางแผน** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ นรินทร์ ภาระศรี (2545)^[11] การพัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศในการบริหารงานโรงเรียน ปัจจุบันมีความจำเป็น อย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยฐานข้อมูลที่มีคุณภาพ จะทำให้การบริหารการตัดสินใจในการจัดกิจกรรม การศึกษาหรือการแก้ปัญหาการดำเนินงานของโรงเรียนเป็นไปอย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล โรงเรียนควรสร้างฐานข้อมูล หรือระบบสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจในการบริหาร ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานของโรงเรียนอยู่แล้ว เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียน บุคลากร ทรัพยากร อาคารสถานที่ และต้องสำรวจวิจัยหาข้อมูลเชิงประจักษ์ ความต้องการจำเป็นต่าง ๆ ความมีประสิทธิภาพของการบริหารหรือการจัดการเรียนการสอน 7) **ด้านงานทะเบียนและรายงาน** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2545)^[12] ได้กล่าวว่า หลักฐานต่างๆ ที่บันทึกไว้เพื่อสะดวกในการค้นคว้าอ้างอิง วางแผนแก้ปัญหาหรือดำเนินการบริหาร ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน งานทะเบียนของโรงเรียนก็จะมีหลักฐานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับโรงเรียน และบุคลากรในโรงเรียน ที่ผู้บริหารจะได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการปรับปรุง แก้ปัญหา หรือหาแนวทางส่งเสริมให้กิจการของโรงเรียนได้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป 8) **ด้านงานเทคโนโลยีการศึกษา** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์ (2545)^[13]ที่กล่าวว่า เทคโนโลยีการเป็นการประยุกต์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์อย่างมีระบบเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน แก้ไขปัญหาและพัฒนาการศึกษาให้ก้าวหน้าต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์มี ความหมายไม่เพียงแต่เป็นวิทยาศาสตร์ทางธรรมชาติเท่านั้น แต่ยังรวมหมายถึง วิทยาศาสตร์ทางจิตวิทยาและศาสตร์ในการจัดบริหารงาน ครอบคลุมทั้งด้านบริหารวิชาการและบริการ 9) **ด้านงานอาคารสถานที่** มีการบริหารงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ รัชพล คชขารุ่งโรจน์ (2548) งานอาคารสถานที่ ของโรงเรียนถือว่าเป็นหน้าตาของโรงเรียน เมื่อบุคคลภายนอกมองเห็นโรงเรียนจากภายนอกทำให้รู้ ได้เลยว่าโรงเรียนทันสมัยหรือไม่ ต้องมีการวางแผนผังระบบอาคารและบริเวณโรงเรียนให้เอื้ออำนวย สร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ สะอาด ปลอดภัย ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยอุปกรณ์ เทคโนโลยีที่ ทันสมัย ทั้งในห้องเรียน ห้องประชุม โรงอาหาร สามารถให้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างทั่วถึง โรงเรียนที่ทันสมัย อาคารสถานที่ที่เป็นเอกลักษณ์ภายนอกที่มองเห็นจะเป็นภาพลักษณ์ของโรงเรียนในการประชาสัมพันธ์สู่ภายนอก และจะเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสมบูรณ์

2. **การเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูต่อ** การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 พบว่าครูที่มีอายุแตกต่างกันมีการบริหารงานทั่วไปในภาพรวมและรายด้านแตกต่างกัน สอดคล้องกับ จิตติมา ธมชยากร (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่องการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียน สังกัดเทศบาลเมืองตะกั่วป่า จังหวัดพังงา ผลการวิจัยพบว่า การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองตะกั่วป่า จังหวัดพังงา โดยภาพรวม พบว่า มีการปฏิบัติ

อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีการปฏิบัติในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ งานธุรการและงานสารบรรณ งานกิจการนักเรียน งานทะเบียนและรายงาน งานคณะกรรมการสถานศึกษา งานอาคารสถานที่ งานสารสนเทศและการวางแผน งานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน งานประชาสัมพันธ์ และงานเทคโนโลยีการศึกษา ส่วนครูที่ปฏิบัติงานอยู่ในโรงเรียนที่มีขนาดแตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนในภาพรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.11 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาแนวทางการพัฒนางานด้านสารสนเทศและการวางแผนของโรงเรียนมัธยมศึกษา
2. ควรมีการศึกษาการบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนมัธยมศึกษาแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา

2. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยการให้คำปรึกษาจาก รศ.ดร. โกสุม สายใจ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่ได้ให้คำแนะนำด้านต่าง ๆ ในการจัดทำวิจัย ตลอดจนตรวจสอบปรับปรุงและแก้ไขปรับปรุงจนงานสำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ตอบแบบสอบถามเพื่อให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิจัย ขอขอบพระคุณวิทยาลัยราชพฤกษ์ที่เห็นความสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้และให้การสนับสนุนทุนในการทำวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ที่ให้การอบรมสั่งสอนและให้กำลังใจในการทำงานจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- [1] ภควดี วิเชียรทวี. (2551). การพัฒนาการดำเนินงานข้อมูลสารสนเทศงานบุคลากรโรงเรียนสมบูรณวิทย์วิทยานุกูล อำเภอเมืองจังหวัดนครราชสีมา. ปรินญา กศ.ม.สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [2] จิตติมา รมชยากร. (2553). การบริหารงานทั่วไปของโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองตะกั่วป่า จังหวัดพังงา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- [3] เฉลา พวงมาลัย. (2551). สภาพและสภาพการบริหารงานทั่วไปในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับช่วงชั้นที่ 3 และช่วงชั้นที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรีเขต 1.อำเภอปากท่อ วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [4] สง่า พุ่มพวง. (2548). สภาพการบริหารงานกิจการนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงรายเขต 3 . วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาการบริหารการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- [5] จำเนียร ดามัง. (2548). การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการบริหารงานสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต 2 อำเภอทุ่งเสลี่ยมจังหวัด สุโขทัย. วิทยานิพนธ์ค.ม. (การบริหารการศึกษา). อุตรดิตถ์ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- [6] กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545).พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร : คุรุสภา ลาดพร้าว
- [7] กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- [8] กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). แนวคิดและนโยบายกระทรวงศึกษาธิการพื้นฐานการปฏิรูปการศึกษาเพื่อประชาชน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- [9] ประเสริฐ เชษฐพันธ์. (2542). การบริหารการศึกษา.กรุงเทพฯ : ภาควิชาการบริหารการศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒบางเขน.

[10] ทศนา แสงศักดิ์.(2548).ความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษากับชุมชนตามแนวปฏิรูปการศึกษา.วารสารวิชาการ, 8(1),43-49

[11] นรินทร์ ภาระศรี. (2545). **บริหารการศึกษา**.กรุงเทพมหานคร: บุ๊คพ้อยท์.

[12] มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2544. **ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารการศึกษา**.

พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

[13] เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์. (2545).**เทคโนโลยีการศึกษา:หลักการและแนวคิดสู่ปฏิบัติการผลิต**

เอกสารและตำรา.มหาวิทยาลัยทักษิณสงขลา

ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขต
กรุงเทพมหานคร

Factors Affecting the Payment Option of Part-time Undergraduate Students in Bangkok.

ณัฐธิดา เตยเจริญ¹ ผศ. ดร. สมยศ อวเกียรติ²

¹นักศึกษาลัทธิบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ natthikan.te@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาปริญญาตรีภาคสมทบมหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพ จำนวน 400 คน โดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวกใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ F-test

ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นต่อปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนช่องทางการชำระเงินพบว่าช่องทางที่นิยมมากที่สุด คือ ชำระเงินที่เคาน์เตอร์การเงินของมหาวิทยาลัย

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าเพศ คณะ อาชีพ รายได้ มีการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ : นักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบ , ช่องทางการชำระเงิน

Abstract

The objectives of this research was to study factors affecting the payment option of part-time undergraduate students in Bangkok. The samples were 400 of part-time undergraduate students in Bangkok, selected by Convenience random sampling. The tool used for this study was a questionnaire. The statistics used to analyze data including the percentage, mean, standard deviation, t-test and F-test.

The results of this study showed that opinions on factors affecting the payment option of part-time undergraduate students in Bangkok were highest level with an average of 4.40 and the most popular payment option were paid at the university's financial counter.

The hypothesis testing found that different of gender, faculty, occupation and income were different payment option of part-time undergraduate students in Bangkok at the statistical significance level of 0.01

Keywords : Part-time undergraduate students , payment option

บทนำ

สภาวะการณ์การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การทำธุรกรรมทางการเงินด้านต่างๆ ที่ชำระด้วยระบบเงินสดดูเหมือนจะยากลำบากและมากขึ้นตอน การใช้จ่ายและชำระเงินด้วยช่องทางของระบบอิเล็กทรอนิกส์ ได้มีการพัฒนาและถูกนำมาใช้ในระบบการเงินอย่างรวดเร็ว เพราะทำให้การชำระเงินมีประสิทธิภาพและรวดเร็วขึ้น ความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลกำลังจะเข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีปฏิบัติของประชาชน การชำระเงินด้วยระบบดิจิทัลกำลังถูกยอมรับและใช้กันเป็นวงกว้าง

การใช้จ่ายและชำระเงินผ่านอินเทอร์เน็ตและระบบดิจิทัลทำให้ประชาชนสามารถทำธุรกรรมได้ง่ายดายและสะดวกขึ้น ปัจจุบันการชำระเงิน (payment) ซึ่งเป็นการส่งมอบเงินหรือโอนเงินผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อซื้อสินค้าและบริการ หรือใช้ชำระหนี้ สามารถใช้การชำระเงินที่เป็นได้ทั้งเงินสดและไม่ใช้เงินสด โดยบางครั้งการชำระเงินอาจทำผ่านคนกลางที่เป็นผู้ให้บริการเพื่ออำนวยความสะดวกและรักษาความปลอดภัยของการทำรายการ ซึ่งผู้ให้บริการมีทั้งที่เป็นสถาบันการเงินและมีใช้สถาบันการเงิน

การชำระโดยเงินสดเป็นวิธีการที่ทุกคนคุ้นเคยในการใช้จ่ายมากที่สุด จนนึกไม่ถึงว่าที่จริงแล้วการใช้จ่ายเงินสดนั้นมีความไม่สะดวกหลายประการ เช่น ต้องเตรียมเงินสดให้เพียงพอในการซื้อสินค้า และหากยิ่งพกพาจำนวนมากก็เสี่ยงต่อการถูกปล้น ขโมย หรือหากมองในมุมเจ้าของกิจการ การรับชำระด้วยเงินสดอาจถูกยกยอกหรือขโมยได้ง่ายและตรวจสอบได้ยาก รวมถึงเสียโอกาสในการขายสินค้าหากมีช่องทางให้ลูกค้าชำระค่าสินค้าเป็นเงินสดเพียงอย่างเดียว ในส่วนของการบริหารจัดการเงินในระดับประเทศนั้น เงินสดมีค่าใช้จ่ายในการจัดการค่อนข้างสูง เช่น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการผลิต การขนส่ง การเก็บรักษา การตรวจนับ การคัดแยก และการทำลาย ปัจจุบันรัฐบาลจึงสนับสนุนให้ใช้การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment) จะช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายในการจัดการ

การชำระเงินผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการส่งมอบหรือโอนเงินเพื่อซื้อสินค้าและบริการ หรือชำระหนี้ ผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่มีความสะดวกและรวดเร็วโดยใช้บัตรอิเล็กทรอนิกส์มาช่วยชำระแทนเงินสด เช่น บัตรเอทีเอ็ม บัตรเดบิต บัตรเครดิต เงินอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงช่องทางการชำระเงินที่ใช้งานง่ายและรวดเร็ว เช่น ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้อุปกรณ์ประเภทต่าง ๆ อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ

การศึกษาของ VISA ในหัวข้อเรื่อง “ทัศนคติการชำระเงินของผู้บริโภคประจำปี 2559” ซึ่งได้ทำการศึกษาใน 6 ประเทศของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ไทย และเวียดนาม ผลการศึกษาค้นพบว่า 73 เปอร์เซ็นต์ของผู้ตอบแบบสอบถามกล่าวว่าพวกเขาชำระเงินแบบอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นการชำระเงินผ่านบัตร อุปกรณ์เคลื่อนที่ต่าง ๆ อย่างสมาร์ตโฟนและอุปกรณ์สวมใส่ มากกว่าชำระผ่านเงินสด แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนการใช้เศษเหรียญและธนบัตรอย่างจริงจัง

ปัจจุบันในประเทศไทยมีการชำระเงินโดยใช้ช่องทางอิเล็กทรอนิกส์หรือบัตรอิเล็กทรอนิกส์ (E-Payment) เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และกำลังเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการใช้จ่ายประจำวันของคนไทยเพื่อทดแทนการใช้จ่ายเงินสด และเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม เพราะปลอดภัย สะดวก สามารถรับโอนจ่ายได้ทุกที่ ทุกเวลา สำหรับการใช้จ่ายเงินสดนั้นมีต้นทุนมหาศาลในการบริหารจัดการทั้งการพิมพ์ การขนส่ง การนับคัด และการทำลาย จากข้อมูลการสำรวจล่าสุดพบว่า 57% ของคนไทยคิดว่าการพกเงินสดไม่ปลอดภัยหรือคิดเป็น 6 ใน 10 และปัจจุบันคนไทยพกเงินสดเฉลี่ย 2,094 บาท(ข้อมูล: VISA Consumer Payment Attitudes Study 2015)[1]

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย คาดว่าสัดส่วนมูลค่าการชำระเงินด้วยช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ของคนไทยจะเพิ่มขึ้นจาก 40% ไปอยู่ระดับที่สูงกว่า 50% ในอีก 10 ปี ข้างหน้า (*ข้อมูลจากธนาคารแห่งประเทศไทย เรื่อง ธุรกรรมภาพรวมระบบการชำระเงิน เดือนมิถุนายน 2559) อัตราการใช้บริการการชำระเงินของประเทศไทยในปี 2557 มีจำนวนธุรกรรมเฉลี่ย 35 รายการ/คน/ปี เปรียบเทียบกับประเทศอื่นๆ ที่มีอัตราสูงเป็นหลายเท่าของประเทศไทย เช่น สิงคโปร์ 684 รายการ/คน/ปี ฟินแลนด์ 451 รายการ/คน/ปี เกาหลีใต้ 296 รายการ/คน/ปี สหราชอาณาจักร 296 รายการ/คน/ปี มาเลเซีย 65 รายการ/คน/ปี ซึ่งคณะกรรมการระบบการชำระเงิน (กรช.) กำหนดเป้าหมายเพิ่มปริมาณการใช้บริการ การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ต่อประชากรเป็น 150 รายการ/คน/ปี ในปี 2563 (ที่มา: BIS (2014) Statistics on payment and settlement in the CPSS countries, European Central Bank, Bank Negara Malaysia และธนาคารแห่งประเทศไทย)[2]

การชำระเงินของผู้ใช้บริการในประเทศไทยพบว่าปัจจุบันมีการใช้จ่ายเงินสดน้อยลงและหันมาใช้จ่ายผ่านบัตรและช่องทางอิเล็กทรอนิกส์กันมากขึ้น ประกอบกับโครงการ Expansion of Card and Card Acceptance ภายใต้นโยบาย National e-

Payment ที่บังคับให้ทุกร้านค้าที่จดทะเบียนกับกระทรวงพาณิชย์ต้องมีเครื่อง EDC เพื่อเพิ่มอัตราการใช้จ่ายบัตรเครดิตอิเล็กทรอนิกส์ สิ่งเหล่านี้ทำให้องค์กร หน่วยงาน ร้านค้าต่างๆต้องปรับตัวสู่การชำระเงินในอนาคตเพื่อให้พร้อมรองรับการจ่ายในทุกรูปแบบ

มหาวิทยาลัยเป็นหน่วยงานหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการชำระเงินของนักศึกษา การพัฒนาเทคโนโลยีที่ก้าวกระโดด ทำให้ระบบการชำระเงินของมหาวิทยาลัยได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในวัฏจักรทางการเงินที่กำลังนำไปสู่การชำระเงินรูปแบบใหม่และสร้างแรงกดดันให้มหาวิทยาลัยต้องปรับตัวอย่างรวดเร็วเพื่อเตรียมความพร้อมการให้บริการรับชำระเงินในหลายมิติ ซึ่งมหาวิทยาลัยในปัจจุบันมีช่องทางการชำระเงินที่หลากหลาย เช่น การชำระเงิน ณ เคาน์เตอร์การเงินของมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ เป็นกลุ่มบุคคลในวัยทำงานและเลือกมาศึกษาในวันหยุด นับว่ากลุ่มดังกล่าวมีความสำคัญต่อสถาบันอุดมศึกษาเอกชนเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากนักศึกษาในภาคปกติมีภาระลดจำนวนลงอย่างต่อเนื่องอันเนื่องมาจากอัตราการเกิดที่ลดลงและขยายตัวของสถาบันอุดมศึกษา สิ่งที่สำคัญคือ คนกลุ่มดังกล่าวเป็นกลุ่มคนในวัยทำงานที่มีเครดิตจึงมีความสามารถในการชำระเงินได้หลากหลายช่องทาง การบริการกลุ่มคนดังกล่าวจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง และในกรุงเทพมหานครเป็นที่รวมคนกลุ่มดังกล่าวมีช่องทางการชำระเงินหลายช่องทาง

การชำระเงิน ณ เคาน์เตอร์การเงิน การชำระเงิน ณ เคาน์เตอร์ธนาคาร การชำระเงินผ่านเครื่อง ATM การชำระเงินผ่าน MOBILE BANKING การชำระเงินผ่านการตัดบัญชีของนักศึกษา การชำระเงินผ่านบัตรเครดิต การชำระเงินผ่าน INTERNET ของธนาคาร โดยการชำระเงินในแต่ละช่องทางก็มีข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทางต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่านักศึกษาสะดวกชำระเงินผ่านช่องทางใด เพื่อให้เกิดความรวดเร็วในการชำระเงินให้กับทางมหาวิทยาลัย

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงต้องการทราบปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุง/ปรับเปลี่ยนและพัฒนาารูปแบบช่องทางการรับชำระเงินของมหาวิทยาลัยให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร

ทบทวนวรรณกรรม

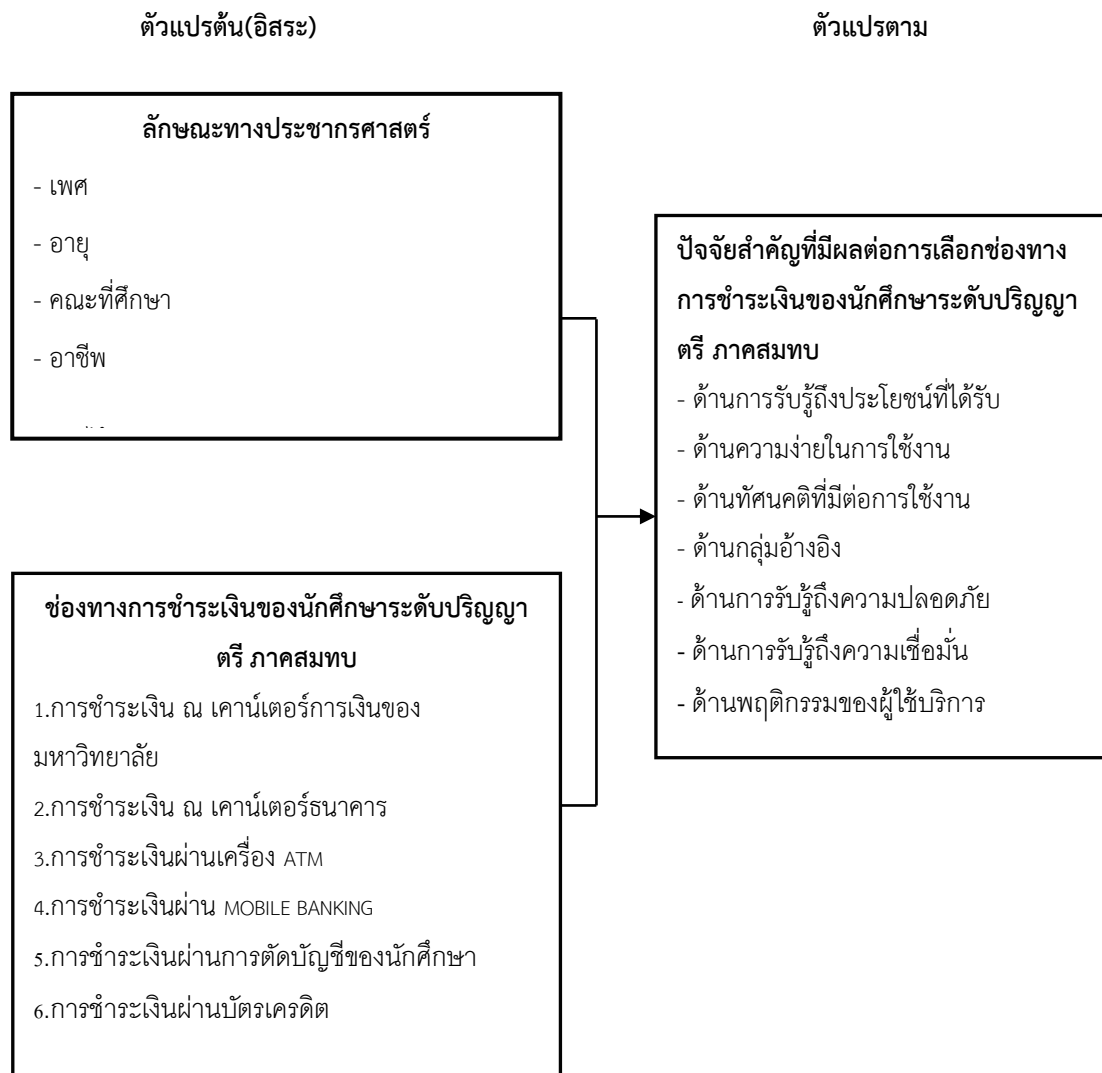
1.แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm)

การคล้อยตามคนรอบข้างหรือกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm) เป็นการรับรู้หรือเชื่อว่าสังคมอาจกดดันให้ทำหรือไม่ทำสิ่งนั้น กลุ่มอ้างอิงอาจเป็นคนไกล เช่น เพื่อน เพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชาหรือคนใกล้ชิดคือคนในครอบครัว บุตร ภรรยา สามี

2.แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจ

การตัดสินใจ(Decision) คือ ความหมายของการตัดสินใจ นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันดังนี้ 1.บาร์นาร์ด (Barnard) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจว่าเป็นเทคนิควิธีที่ลดทางเลือกลงมาให้เลือกเพียงทางเดียว 2.ไซมอน (Simon) ได้ให้ความหมายว่า การตัดสินใจ เป็นกระบวนการของการหาโอกาสที่จะตัดสินใจ การหาทางเลือกที่พอเป็นไปได้ และทางเลือกจากงานต่างๆ ที่มีอยู่

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานครที่ต่างกัน
2. ปัจจัยสำคัญการเลือกช่องทางการชำระเงินที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานครที่ต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

5. ขอบเขตด้านพื้นที่ มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร
6. ขอบเขตด้านประชากรศาสตร์ได้แก่ ศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร

7. ขอบเขตด้านระยะเวลาการศึกษา งานศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาศึกษา 5 เดือน ระหว่างเดือน มกราคม – พฤษภาคม 2561

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากไม่สามารถทราบจำนวนที่แน่นอน ดังนั้น จึงคำนวณหากกลุ่มตัวอย่างของประชากร โดยคำนวณจากสูตร ทาโร ยามาเน่ Yamane (ธานีทร์ ศิลป์ จารุ.2548 : 48)[3] และใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% และยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่าง 5% ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 385 คนและทำการสำรองอีก 15 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน โดยเลือกใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบความสะดวก (Convenience Sampling)

นิยามศัพท์เฉพาะ

ช่องทางการชำระเงินของนักศึกษา หมายถึง วิธีการต่างๆที่นักศึกษาใช้จ่ายชำระค่าเทอมให้กับทางมหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร

การชำระเงิน ณ เคาน์เตอร์การเงินของมหาวิทยาลัย หมายถึง นักศึกษามาจ่ายชำระค่าเทอมที่แผนกการเงินของมหาวิทยาลัย โดยการที่นักศึกษาแจ้งเลขที่ประจำตัวนักศึกษากับเจ้าหน้าที่การเงินและชำระเงินค่าเทอมของนักศึกษา

การชำระเงิน ณ เคาน์เตอร์ธนาคาร หมายถึง การจ่ายชำระค่าเทอมที่ธนาคารต่างๆ โดยการนำใบแจ้งการชำระค่าเทอมของนักศึกษาไปยื่นกับเจ้าหน้าที่ธนาคารและชำระเงินค่าเทอม

การชำระเงินผ่านเครื่อง ATM หมายถึง การจ่ายชำระค่าเทอมที่ตู้ ATM ของธนาคารโดยใช้บัตร ATM ของธนาคาร โดยใช้อ้างอิงจากรหัส Ref.1และ2 จากทางมหาวิทยาลัย

การชำระเงินผ่าน MOBILE BANKING หมายถึง การจ่ายชำระค่าเทอมผ่านทาง App ธนาคารในมือถือ โดยใช้อ้างอิงจากรหัส Ref.1และ2 จากทางมหาวิทยาลัย

การชำระเงินผ่านการตัดบัญชีของนักศึกษา หมายถึง การจ่ายชำระค่าเทอมโดยการตัดผ่านบัญชีของนักศึกษาที่ผูกไว้กับธนาคาร โดยเมื่อถึงวันที่จ่ายชำระค่าเทอม ธนาคารจะตัดเงินในบัญชีของนักศึกษาให้กับทางมหาวิทยาลัยโดยอัตโนมัติ

การชำระเงินผ่านบัตรเครดิต หมายถึง การจ่ายชำระค่าเทอมโดยการตัดบัตรเครดิตของนักศึกษา ซึ่งสามารถผ่อนชำระบัตรโดยไม่เสียค่าธรรมเนียมและดอกเบี้ย

การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) หมายถึง ระดับที่นักศึกษาเชื่อว่าประโยชน์ของช่องทางการชำระเงินต่างๆ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้กับการชำระเงินของนักศึกษาซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับทัศนคติที่มีต่อการใช้งานและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ

การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) หมายถึง ระดับที่นักศึกษาเชื่อว่าช่องทางชำระเงินที่ใช้มีความง่ายในการใช้งาน สามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องใช้ความพยายามสูงซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการรับรู้ถึงประโยชน์และทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน

กลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm) หมายถึง ระดับการรับรู้หรือเชื่อว่าสังคมหรือคนรอบข้างอาจกดดันให้ทำหรือไม่ทำอะไร รวมถึงส่งผลต่อความเห็นด้วยโดยกลุ่มอ้างอิงอาจเป็นคนไกล เช่น เพื่อน เพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชา หรือ คนใกล้ชิด เช่น คนในครอบครัว บุตร ภริยา สามี

การรับรู้ถึงความปลอดภัยและความเชื่อมั่น (Perceived of Security and Trust) หมายถึง ระดับที่นักศึกษาเชื่อว่าช่องทางชำระเงินที่ใช้มีระบบที่ปลอดภัยและเชื่อมั่นได้ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับทัศนคติที่มีต่อการใช้งานและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ

ทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน (Attitude Toward Using) หมายถึง ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อช่องทางทางการเงินนั้น ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ

พฤติกรรมของผู้ใช้บริการ (Behavioral Intention) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำของนักศึกษาที่มีต่อช่องทางทางการเงินนั้น ๆ โดยได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ถึงประโยชน์และทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งในการสร้างแบบสอบถามผู้วิจัยได้ศึกษาจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาประยุกต์ โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ที่เกี่ยวข้องจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดขอบเขตในส่วนของเนื้อหาของคำถามเพื่อให้ครอบคลุมตัวแปรต่าง ๆ ที่ทำการศึกษา
3. สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งโครงสร้างคำถามเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวกับประสบการณ์ต่อการเลือกช่องทางทางการเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกช่องทางทางการเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ ในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับช่องทางทางการเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร

4. ทำการปรับภาษาที่ใช้เพื่อให้เกิดความชัดเจนและสามารถเข้ากับกลุ่มตัวอย่างที่แท้จริงได้
5. การหาคุณภาพของเครื่องมือ คือ หาความตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ ในเขตกรุงเทพมหานครที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อทดสอบความน่าเชื่อถือของชุดคำถามในแบบสอบถามเพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbachs' alpha Coefficient) โดยจะมีค่าระหว่าง $0 \leq \infty \leq 1$ ค่าที่ใกล้เคียงกับ 1 มากแสดงว่ามีระดับความเชื่อมั่นสูงซึ่งแบบสอบถามต้องมีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.7 (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2550: 443) ในแบบสอบถามส่วนที่ 3 ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางทางการเงิน ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.97 จึงนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบุคคล

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 281 คน ส่วนใหญ่มีอายุ 21 - 30 ปี จำนวน 235 คน คิดเป็นร้อยละ 58.80 ส่วนใหญ่ศึกษาที่คณะบัญชี จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ส่วนใหญ่อำชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.80 ส่วนใหญ่ รายได้ 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00

พบว่านักศึกษาเคยใช้ช่องทางทางการเงินลำดับที่ 1 คือบัตรเครดิตการเงินของมหาวิทยาลัย จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 59.75 ส่วนใหญ่ใช้ช่องทางทางการเงินที่บัตรเครดิตการเงิน จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80 ส่วนใหญ่ค่าใช้จ่ายที่ชำระเงินลำดับที่ 1 คือค่าเทอม จำนวน 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

พบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.30, S.D. = 0.574$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.40, S.D. = 0.584$)

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าเพศ คณะ อาชีพ รายได้ มีการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า ช่องทางการชำระเงินพบว่าช่องทางที่นิยมมากที่สุด คือ ชำระเงินที่เคาน์เตอร์การเงิน ของสถาบันอุดมศึกษานั้นๆ อันเนื่องมาจากนักศึกษาส่วนใหญ่มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนโดยใช้วุฒิศึกษาในระดับมัธยมปลายในการเข้าทำงานทำให้มีรายได้ไม่สูงเพียงพอที่จะทำบัตรเครดิต จึงเป็นเหตุให้นักศึกษานิยมจ่ายโดยเงินสดเป็นอันดับแรก สอดคล้องกับผลการวิจัยของพรศิริ ลิ้มปนาสิทธิ(2546)[4] ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่องความพึงพอใจของผู้ใช้บริการรับชำระเงินผ่านทางไปรษณีย์ในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เช่นเดียวกับกับผลการวิจัยของชวิตา พุ่มดนตรี(2559)[5] ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้บริการพร้อมเพย์ (PromptPay) ของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล อันมีผลการศึกษาในทิศทางเดียวกัน ในขณะที่ความคิดเห็นต่อปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ทั้งนี้เพราะการที่นักศึกษาซึ่งถือว่าเป็นผู้บริโภค จะเลือกสิ่งใดนั้นต้องพิจารณาจากประโยชน์ที่เกิด สอดคล้องกับแนวคิดอรรถประโยชน์นิยม (Utilitarianism) ของเบ็นแธม (Jeremy Bentham [1748-1832])[6] หลักการของอรรถประโยชน์คือหลักการที่ให้ความเห็นชอบหรือไม่เห็นชอบในการกระทำใดก็ตาม ตามแนวโน้มที่ปรากฏว่าจะเป็นการเพิ่มหรือลดความสุขของคู่กรณีทีผลประโยชน์ และงานวิจัยของสุนีย์ ศรีไพศาลเจริญ(2552)[7] ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยในการเลือกช่องทางการชำระเงินค่าภาษีอากรผ่านธนาคารด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ในระบบ e-Customs. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

จากการทดสอบสมมติฐานปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ คณะ อาชีพ รายได้พบว่า โดยรวมแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศนิ อนันต์รัตนโชติ (2553)[8] ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีการชำระเงินผ่านระบบเว็บไซต์ (Web Payment) ของผู้ซื้อสินค้าและบริการออนไลน์

ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสร้างแนวคิดในการเพิ่มช่องทางการชำระเงินให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาและต้องการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินต่อการเลือกช่องทางการชำระเงินของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคสมทบในเขตกรุงเทพมหานคร

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการชำระเงินของนักศึกษาในระดับปริญญาโท ภาคสมทบ
2. ศึกษาแนวทางการพัฒนาช่องทางการชำระเงินให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น
- 3.

เอกสารอ้างอิง

[1] Visa Consumer Payment Attitudes Study 2015. ศึกษาเรื่องทัศนคติการชำระเงินของผู้บริโภคประจำปี 2558).เข้าถึงวันที่ 10 มีนาคม 2561, เข้าได้จาก http://www.visa-asia.com/ap/th/aboutvisa/mediacenter/NR_THAI_011215.html

-
- [2] BIS. (2014). Statistics on payment and settlement in the CPSS countries, European Central Bank, Bank Negara Malaysia.
- [3]ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2548). การวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS. กรุงเทพฯ : วี.อินเตอร์พรีนซ์.
- [4]พรศิริ ลิ้มปนาสิทธิ.(2546). ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการรับชำระเงินผ่านทางไปรษณีย์ในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [5]ชวิศา พุ่มดนตรี. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้บริการพร้อมเพย์ (PromptPay) ของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิตคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [6] West, An Introduction to Mill's Utilitarian Ethics, p. 23
- [7]สุนีย์ ศรีไพศาลเจริญ. (2552). ปัจจัยในการเลือกช่องทางการชำระเงินค่าภาษีอากรผ่านธนาคารด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ในระบบ e-Customs. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- [8]ศนิ อนันต์รัตนโชติ. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีการชำระเงินผ่านระบบเว็บไซต์ (Web Payment) ของผู้ซื้อสินค้าและบริการออนไลน์. มหาบัณฑิต, หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

.....

ความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนปฐมวัย

Parents' Satisfaction with English Language Teaching
Of pre-school students

นภรัตน์ เปรมปรีชากุล¹ระบิล กลิ่นแก้ว²

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ,nissara.pr@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการศึกษาคือ 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย2) เพื่อเปรียบเทียบ ความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จำแนกตามเพศ ระดับชั้น กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้ปกครอง 103 คน ซึ่งได้มาจากประชากร 140 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนซึ่งมีดัชนีความน่าเชื่อถือของ 0.96การวิเคราะห์ข้อมูล ประสบความสำเร็จได้โดยการศึกษาความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียน ที่ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ F - test ทดสอบค่านอกจากนี้ยังได้รับการคำนวณในการทดสอบแต่ละสมมติฐานการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับการศึกษาผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าความพึงพอใจของผู้ปกครองโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าในการพิจารณาอยู่ในระดับมาก2. ความพึงพอใจของผู้ปกครองเปรียบเทียบจำแนกตามเพศและระดับชั้นพบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญโดยทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ความพึงพอใจของผู้ปกครอง, การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

Abstract

The purposes of the study were : 1) To the satisfaction of parents with the development of teaching and learning of English in kindergarten2) compare Parental satisfaction with the development of teaching and learning of English the child centered learning classified by gender, class level. The study sample consisted of 103 parents which derived from 140 of population. The research instrument was a rating scale questionnaire which has a reliability index of 0.96 . The analysis of the data was accomplished by computation of the parentage, mean, and standard deviation. T-test and F-test values were also computed to test each of the null hypotheses postulated on the study.Based on the finding of the study, it was concluded that: 1. The parents' satisfactions, overall were at high level. However, when taking each aspect into consideration all aspects were at high level.

2. Incomparision arents' satisfactions classified bygender and class level, found that there was no significant differenceby statistic at .05 level the tourist who are different salary, they will satisfaction with cultural value in static level at 0.05.

Keywords: satisfaction, Child- centered learning

ความเป็นมา

ในโลกยุคปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูง (ธีระ รุญเจริญ, 2550, : 38) ในสังคมแห่งข่าวสารข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจำเป็นที่การจัดการศึกษาของประเทศ จะต้องเร่งปรับปรุงพัฒนาเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สามารถพัฒนาคนในชาติให้มีความรู้และทักษะ ที่สามารถจะร่วมมือกันพัฒนาบ้านเมือง (คณะกรรมการปฏิรูประบบบริหารการศึกษา, 2542, : 22) ทำให้ต้องมีการปฏิรูปการศึกษาทั้งระบบให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลง ทางเศรษฐกิจและสังคม อันเป็นผลมาจากกระแสโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2549, : 1) การดำรงชีวิตความเป็นอยู่ของคนต้องรู้เท่าทันกัน ข่าวสาร ข้อมูล เพื่อการปรับตัวให้เข้ากับสภาพการณ์ เป็นผลให้ทุกประเทศในประชาคมโลกหันมาให้ความสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารสัมพันธ์กันเป็นไปอย่างรวดเร็ว ข้ามมิติทางด้านเวลาและสถานการณ์ อันเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารคมนาคม และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทุกประเทศต้องเร่งเสริมสร้างศักยภาพขีดความสามารถของคนในประเทศให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ สร้างตนเองให้เป็นบุคคลแห่ง การเรียนรู้ รู้เท่าทันและดำรงชีพได้อย่างมีความสุขในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในอัตราเร่งที่สูงขึ้น โดยการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งจะเป็นกุญแจสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่ในตัวคนให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ ทำให้คนรู้จักคิดวิเคราะห์ รู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดการความรู้ของตนเองได้ มีจริยธรรม คุณธรรม รู้จักพึ่งตนเอง และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

สถานศึกษานับเป็นหน่วยงานสำคัญของการบริหารจัดการศึกษาเพราะการศึกษาเป็นการสร้างองค์ความรู้แบบยั่งยืนช่วยกำจัดการไม่รู้ ช่วยรักษาวัฒนธรรม ประเพณี โดยการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้กับผู้เรียนสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีสถานศึกษาอยู่ในสังกัดกระจายอยู่ทั่วประเทศ และเนื่องจากการขับเคลื่อนเป็นนโยบายหลัก ดังนั้นสำนักงานจึงต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อสนองต่อนโยบายชาติ และเพื่อเป็นกรอบแนวทางให้หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดใช้เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษา(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554, หน้า 4)ปัจจุบันมีหลายประเทศได้ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบด้านการบริหารจัดการศึกษาได้มีการเคลื่อนไหวในการนำแนวคิดในการบริหารสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและการกระจายอำนาจทั้งในด้านหลักสูตรงบประมาณและบุคลากรทางการศึกษามาใช้อย่างกว้างขวางขึ้นสำหรับประเทศไทยมีการจัดทำพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553)ซึ่งมีสาระสำคัญที่ก่อให้เกิดการปฏิรูประบบบริหารการศึกษาเป็นอย่างมากและระบุไว้ในหมวดที่ 5 ว่าด้วยการบริหารและจัดการศึกษาโดยเฉพาะในมาตรา39 ได้กำหนดให้กระทรวงศึกษาธิการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษาทั้งในด้านงานวิชาการด้านงบประมาณการบริหารบุคลากรและการบริหารทั่วไปไปยังคณะกรรมการและสำนักงานการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาโดยตรงโดยที่หลักเกณฑ์และวิธีการกระจายอำนาจดังกล่าวให้เป็นไปตาม

กฎกระทรวงนอกจากนี้ในมาตรา 40 ยังกำหนดให้คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของแต่ละสถานศึกษาทำหน้าที่กำกับและส่งเสริมสนับสนุนกิจการของสถานศึกษา

การปฏิรูประบบการบริหารการศึกษาของประเทศไทยตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553) มีกระจายอำนาจในด้านต่างๆ ไปยังสถานศึกษาและคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายการบริหารและการจัดการศึกษาดังนั้นผู้บริหารและครูในสถานศึกษาจึงมีหน้าที่ที่น้อมนำเอาหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการการศึกษาให้ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนและท้องถิ่นเพื่อนำไปสู่ความยั่งยืนและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง (สหทัยพลปัดพี, 2548, หน้า 54)

ในยุคปัจจุบันที่ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทกับการดำเนินชีวิตของคนไทยมากขึ้น เชื่อว่าพ่อแม่ทุกคน ต้องการให้ลูกใช้ภาษาอังกฤษได้ แต่การจะพัฒนาทักษะทางภาษาให้ได้ผลนั้น ปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กปฐมวัยบอกว่า เด็กต้องสนุกกับการเรียน เช่น คุณครูใช้สื่อการสอนหลากหลายชนิด จัดรูปแบบกิจกรรมให้เด็กมีทางเลือก และพัฒนาความฉลาดที่หลากหลายตามแนวคิดของทฤษฎีพหุปัญญา เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการสอน กับครู กับเพื่อนๆ ในชั้นเรียนตลอดเวลา ไม่มีการท่องศัพท์ ไม่มีความเครียด มีแต่ความสนุกสนาน

ซึ่งครูสามารถนำแนวคิดไปประยุกต์เพื่อจัดกิจกรรมให้เด็กพัฒนาปัญญาได้หลายด้าน “เนื่องจากเรากำลังจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียน พ่อแม่ผู้ปกครองควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษตามวัยที่เหมาะสม และตามศักยภาพของเด็กแต่ละคน แต่ไม่ควรคาดหวังการเรียนรู้ของเด็กสูงเกินไป เพียงแต่ให้เด็กได้ทำความรู้จักกับภาษาเกิดความชอบ ความคุ้นเคย เรียนอย่างสนุกสนาน และอยากไปโรงเรียน เท่านั้นก็เพียงพอสำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว” ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอนุบาล ตั้งแต่เอบีซี มีแบบฝึกคัดพยัญชนะ A-Z เพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้อักษรภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งคำศัพท์ที่ควรเรียนรู้เป็นเบื้องต้น การเรียนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอนุบาล ควรเน้นที่คำศัพท์พื้นฐาน และประโยคง่ายๆ

เด็กปฐมวัยควรที่จะได้รับการฝึกหัดให้ตอบสนองแก่สิ่งแวดล้อม ด้วยการใช้วัจนภาษาให้ได้มากที่สุด โดยผู้ปกครองและครูจะต้องส่งเสริมหรือจัดสภาพของการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เด็กได้สังเกตการใช้ภาษาที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม การสังเกตแต่เพียงอย่างเดียวอาจจะไม่เพียงพอ เด็กควรที่จะได้รับการฝึกหัดให้ใช้ภาษาอย่างถูกต้อง เช่น พูดตามข้อความที่ผู้ใหญ่แก้ไข หรือพูดเพื่ออธิบาย ตอบคำถาม เล่าความคิด ในขณะที่ทำกิจกรรมต่างๆ อยู่เสมอ ดังนั้น หากจะสรุปหลักการพื้นฐานของการพัฒนาทักษะทางภาษาในเด็กปฐมวัยให้กระชับชัดเจน ก็อาจจะสรุปได้ว่า ควรส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสที่จะได้ยินได้ฟังผู้ใหญ่แสดงตัวอย่างการใช้ภาษาที่ถูกต้อง และให้เขาตอบสนองด้วยการใช้การพูดสื่อสารขณะที่เขาทำกิจกรรมต่างๆ ให้มากที่สุด ดังนั้น อัตราการเรียนรู้ภาษาในเด็กจะเกิดขึ้นได้ช้าหรือเร็ว ก็ขึ้นอยู่กับอัตราที่เขาได้ฝึกหัดใช้ภาษาในชีวิตประจำวันนั่นเอง

การสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญในการสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งในอดีตการเรียนรู้ภาษาไทยเพียงภาษาเดียวอาจเพียงพอต่อการสื่อสาร แต่ในปัจจุบันนี้การเรียนรู้ภาษาไทยเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ เนื่องจากโลกได้มีการสื่อสารและมีการใช้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป เช่น อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ทำให้โลกแคบลงและมีการสื่อสารที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ ด้วยเหตุนี้ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านวังน้ำเขียวได้ตระหนักถึงความสำคัญในการให้โอกาสในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแก่เยาวชนไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มีการศึกษาเรื่องของการพัฒนาการของสมอง ทำให้ได้เรียนรู้ว่าเด็กเล็ก หรือที่เรียกว่า เด็กปฐมวัยเป็นช่วงโอกาสที่ดีในการพัฒนาทักษะ โดยเฉพาะด้านภาษา เป็นช่วงที่เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพที่สุด ตามทฤษฎีของ Brain Based Learning ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Window of Opportunity หรือหน้าต่างแห่งโอกาสการเรียนรู้ แต่สิ่ง

ที่สำคัญในการสร้างทักษะ ผู้ที่เกี่ยวข้องมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจว่าวิธีการที่จะทำให้เด็กได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และเป็นผลบวกต่อทัศนคติการเรียนรู้ภาษาสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นรากฐานให้เกิดการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจึงจัดให้มีการจัดกิจกรรมและจัดประสบการณ์การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัยขึ้น โดยมีภาษาอังกฤษวันละคำ ให้เด็กได้เรียนรู้คำภาษาอังกฤษจากภาพที่น่าสนใจ และเป็นคำภาษาอังกฤษที่ใช้บ่อยและพบในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของเด็กเล็ก คำที่ครูสอนให้เด็กได้เรียนรู้จะเป็นคำภาษาอังกฤษที่สั้น ๆ ง่าย เพื่อส่งเสริมการจดจำให้กับเด็ก สอนบทสนทนาโต้ตอบสั้น ๆ การทักทาย และการบอกรู้จักชื่อ โรงเรียนของตนเอง นอกจากนี้ครูได้เชิญวิทยากรชาวต่างชาติมาพบปะพูดคุยกับเด็ก เพื่อให้เด็กเห็นความแตกต่างของของไทยและชาวต่างชาติอย่างแท้จริง อาจเป็นในเรื่องของรูปร่าง หน้าตา สีผิว สีผม การแต่งกาย การใช้ชีวิตประจำวัน และภาษาในการพูดของไทย และชาวต่างชาติ เด็กก็จะได้ซึมซับและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เด็กได้เห็น สำหรับเด็กเล็กบางคนอาจไม่เคยเห็นชาวต่างชาติก็ได้เห็น เด็ก ๆ ชอบการเรียนภาษาอังกฤษมากพูดและจดจำได้ดี เด็ก ๆ ตื่นเต้นที่ได้พบชาวต่างชาติ และไม่คิดว่าเป็นบุคคลแปลกหน้าสำหรับพวกเขาเลย ครูคิดว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบัน เพราะชาวต่างชาติได้แวะเวียนเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น จึงเป็นสาเหตุให้เด็กเล็ก และคนไทยทั้งประเทศมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะเรียนภาษาอังกฤษ อีกประการหนึ่งปัจจุบันได้มีชาวต่างชาติมาลงทุนในการทำธุรกิจในประเทศแถบเอเชียกันเป็นอย่างมาก รวมถึงคนไทยบางกลุ่มก็เดินทางไปทำงานหรือเรียนที่ต่างประเทศด้วย จึงเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษยังเป็นภาษากลางที่ทั่วโลกใช้ในการสื่อสารกัน ประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษจะช่วยให้เราสามารถสื่อสารกับผู้คนได้มากมายยิ่งขึ้น ผู้คนจากทั่วโลก จากหลากหลายประเภท จากชาติพันธุ์ วัฒนธรรม ที่แตกต่าง ภาษาอังกฤษจะเป็นเหมือนสะพานที่เชื่อมโลกทั้ง 2 โลกไว้ด้วยกัน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้าน วังน้ำเขียวจึงขอเชิญชวนให้ชาวไทยทุกท่านช่วยกันพัฒนาเยาวชนไทยในวันนี้ให้เป็นผู้ใหญ่ในวันหน้าที่เก่งภาษาอังกฤษเพื่อนำประเทศไทยให้ก้าวล้ำเท่าเทียมประเทศอื่น

วัตถุประสงค์

การวิจัยเรื่องแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนจำแนกตามเพศ และระดับชั้น อนุบาล 1-3

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการศึกษา ดังนี้

1. ความหมายและความสำคัญของการท่องเที่ยว
2. ความสำคัญของการท่องเที่ยวในเศรษฐกิจไทย
3. แนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชุมชนปากน้ำประแส จังหวัดระยอง
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรท่องเที่ยว
5. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
6. แนวคิดเกี่ยวกับการบริการ
7. แนวคิดเกี่ยวกับความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ จำแนกตามเพศ และระดับชั้น เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ แบบสำรวจความคิดเห็น (Survey)

Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการค้นคว้าในครั้งนี้ประกอบด้วยความพึงพอใจของผู้ปกครอง ดังนี้

1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้
2. ด้านการวัดผลประเมินผล

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 140 คน สุ่มตัวอย่างมาศึกษาจำนวน 103 คน โดยการเทียบกับตาราง ของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie and Morgan)

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

เครื่องมือที่ใช้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอน แบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบเป็นข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ และระดับชั้น

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการ กำหนดไว้ 2 ด้าน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบสอบถาม แต่ละด้าน ดังนี้

1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ
2. ด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 10 ข้อ

โดยแต่ละข้อเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, :102)

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย

1.1 ร้อยละ (Percentage) วิเคราะห์สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.2 ค่าเฉลี่ย (X) วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. สถิติเพื่อศึกษาเปรียบเทียบ

2.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t – test) เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ จำแนกตามเพศ

2.2 วิเคราะห์ความแปรปรวนโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวน ANOVA โดยใช้การวิเคราะห์ค่า F เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ จำแนกระดับชั้นอนุบาล 1-3

3. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบใช้วิธีของ Rovinelli and Hambleton (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2536, :248-249) โดยใช้ค่า IOC

3.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามตามวิธีของ Cronbach โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient)

ผลการวิจัย

1. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ เรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือดังนี้ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และ ด้านการวัดผลประเมินผล พิจารณาเป็นรายด้านดังนี้

1.1 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูมีทักษะ และมีความรู้ในการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ให้แก่ผู้เรียน รองลงมาคือ ครูมีประสบการณ์ทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยและข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น

1.4 ด้านการวัดผลประเมินผล ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูประเมินตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด ของหลักสูตร รองลงมาคือ ครูนำผลการประเมินเพื่อปรับปรุงพัฒนาผู้เรียน และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ นักเรียนสามารถ นำผลการวัดและประเมินผลไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. เปรียบเทียบความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ ในภาพรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. เปรียบเทียบความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมและรายด้าน จำแนกตามระดับชั้น ในภาพรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยจำแนกตามเพศ และระดับชั้น

อนุบาล 1-3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ปกครองนักเรียนระดับชั้น อนุบาล 1-3 จำนวน 140 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยการให้สูตรกำหนดขนาดตัวอย่าง ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 103 คน และสุ่มตัวอย่างมาวิจัยโดยวิธีเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie and Morgan) เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การทดสอบค่า t (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way Analysis of Variance)

จากการศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยพบว่า ประเด็นที่น่าสนใจควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ความพึงพอใจการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับดังนี้ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และ ด้านการวัดผลประเมินผล อาจเป็นเพราะทางโรงเรียนมีการประชุมร่วมกันวางแผนในการจัดการเรียนการสอนระหว่างผู้บริหารและครูผู้สอนในแต่ละสาระวิชา ได้มีการทำวิจัยในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ธนภัทร จอมมุ่ง (2549, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในอำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน พบว่าผู้บริหารสถานศึกษาได้ส่งเสริมให้ครู ที่ปฏิบัติการสอนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดสรรวัสดุสื่ออุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเลือกใช้วิธีการประชาธิปไตย ในการทำงานร่วมกัน ใช้เพิ่มสะสมงานประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษากับชุมชน สำหรับปัญหาที่พบ คือ ขาดงบประมาณในการดำเนินการพัฒนาบุคลากร วัสดุ สื่อ และอุปกรณ์มีราคาแพง ไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียน ผู้บริหารสถานศึกษาดำเนินการนิเทศภายในไม่ต่อเนื่อง ผู้บริหารสถานศึกษาบางส่วน ไม่มีความรู้เกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนรู้นอกจากนี้ยัง พบว่าผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ราชกิจจานุเบกษา ฉบับฎีกา, :9-11) หมวดที่ 4 ว่าด้วยแนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22, 23, 24, 25, 26

2. จากการเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยจำแนกตามเพศ พบว่า ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนของครูมีการวางแผนการเรียนรู้และจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ทำให้ผู้ปกครองนักเรียนที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน

3. จากการเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียน ที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยจำแนกตามระดับชั้น พบว่า ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ วุฒิภาวะของผู้ปกครองนักเรียนใกล้เคียงกันเรียนรู้อยู่ในสังคมสภาพและบริบทเดียวกันได้รับประสบการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีความคล้ายคลึงกัน เนื้อหาสาระของหลักสูตร ธรรมชาติวิชา สื่อ เทคโนโลยีในการเรียนการสอนใช้ร่วมกันใกล้เคียงกัน จึงไม่พบความแตกต่าง

ไทเลอร์ (Tyler, 1949 :53) องค์กรประกอบหลักหรือวัตถุประสงค์หลักของการเรียนรู้ตามทฤษฎีของไทเลอร์ นั้นประกอบไปด้วย

- 1.1) ความต่อเนื่อง (continuity) หมายถึง ในวิชาทักษะ ต้องเปิดโอกาสให้มีการฝึกทักษะในกิจกรรมและประสบการณ์บ่อยๆ และต่อเนื่องกัน
- 1.2) การจัดช่วงลำดับ (sequence) หมายถึง หรือการจัดสิ่งที่มีความง่าย ไปสู่สิ่งที่มีความยาก ดังนั้นการจัดกิจกรรมและประสบการณ์ ให้มีการเรียงลำดับก่อนหลัง เพื่อให้ได้เรียนเนื้อหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- 1.3) บูรณาการ (integration) หมายถึง การจัดประสบการณ์จึงควรเป็นในลักษณะที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เพิ่มพูนความคิดเห็นและ

ได้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกัน เนื้อหาที่เรียนเป็นการเพิ่มความสามารถทั้งหมด ของผู้เรียนที่จะได้ใช้ประสบการณ์ได้ใน สถานการณ์ต่างๆ กัน ประสบการณ์การเรียนรู้ จึงเป็นแบบแผนของปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างผู้เรียนกับ สถานการณ์ที่แวดล้อม

เกลนน (Glenn, 1996, : 3389-A) ได้ทำการศึกษานักเรียนกลุ่มเสี่ยงโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในชั้นเรียน ศิลปะทางภาษาโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 2 ห้องเรียนมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวความคิดร่วมระหว่าง 2 ชั้นเรียน ได้แก่ นักเรียน และบริษัททาง การเรียน ในปัจจัยร่วมทางแนวคิดนี้ระบุเพื่อจัดกลุ่มนักเรียน การมีส่วนร่วมของนักเรียนความเข้าใจของ นักเรียนและของครู ความสัมพันธ์และการให้รางวัลผลการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความสำเร็จในระดับหนึ่ง ทั้งเป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่มครูและนักเรียน เชื่อว่ากลยุทธ์การเรียนรู้แบบร่วมมือกันทำให้เกิดความแตกต่าง ในความสำเร็จ ทางการเรียนการสอน ของชั้นเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ไม่ให้หลักฐาน ยืนยันพัฒนาการทักษะทางสังคมหรือความสำเร็จทาง วิชาการในทางบวกเมื่อใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบร่วมมือครูไม่ใช่วิธีการนี้อย่างต่อเนื่องก่อนปีการศึกษาจะสิ้นสุดลง พฤติกรรมที่ผิดๆ ของนักเรียนมีอิทธิพลต่อการทำให้เอกลกลับไปยังวิธีการสอนแบบดั้งเดิมศึกษาทั้ง 2 ชั้นเรียนนี้ ชี้ให้เห็นพฤติกรรมและเจตคติของ นักเรียนว่ามีความสำคัญเท่าๆ กับปัจจัยการมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในการนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียน เพื่อผลสำเร็จของนักเรียนในกลุ่มเสี่ยงและเป็นส่วนสำคัญของโครงสร้างการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งนี้

1. ควรส่งเสริมให้ครูมีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาการ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ ให้กับ ครู โดยเฉพาะวิธีการ จัดการเรียนการสอน
2. ควรเปิดโอกาสให้ครูวางแผนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างหลากหลาย โดยใช้แหล่งเรียนรู้ การเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ การจัดสรรทรัพยากรเพื่อใช้ในการเรียนการสอน สื่อเทคโนโลยีควรมีความพร้อม มีความทันสมัย มีคุณภาพจะทำให้การเรียน การสอนมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการบริหารงานของโรงเรียนในหลาย ๆ ด้าน ทำให้ทราบแนวคิดและความต้องการของการจัดการศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544).**แกนแนวคิดการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินโรงเรียนปฏิรูป**

กระบวนการเรียนรู้.กรุงเทพมหานคร:การศาสนา.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). **จุดประกายการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้.**กรุงเทพฯ:การศาสนา.

ธนภัทร จอหงษ์. (2549) **บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใน**

อำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน.บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.

- บุญธรรมกิจปรีดาบริสุทธิ์. (2549). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. (พิมพ์ครั้งที่9). กรุงเทพมหานคร : จามจุรีโปรดักท์.
- ปฏิรูปการศึกษา.สำนักงาน. (2545). **การบริหารเขตพื้นที่การศึกษา:เพื่อคุณภาพการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักงานปฏิรูปการศึกษา.
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.(ม.ป.ป.) **คู่มือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2549). **การศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการบริหารสถานศึกษาการพัฒนาคณะกรรมการสถานศึกษาและสถานศึกษาเครือข่ายของผู้บริหารสถานศึกษาต้นแบบรุ่นที่1**.กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- ล้วนสายยศและอังคณาสายยศ. (2527).**หลักการวิจัยทางการศึกษา**.พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ:ทวีกิจการพิมพ์.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์กรเอกชน). (2541). **ประชาคมประกันคุณภาพการศึกษา**[เอกสารแผ่นพับ]. กรุงเทพมหานคร.
- Glen,Annjo V. (1966).**A Case Study of At-risk Co-opeartive**, Techniques in Two High School Language Arts Classes.**Dissertation Abstract Ondise**, 21,983a.
- Henry, Jane. (1994). Teaching Through Projects. in**Open and Distance Learning Series**.P.19. London: K0Gan Page.

ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่

3 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ

The Effect of Teaching by using Game and Tax Ha Income Simulation to increase Learning Achievement of Diploma Year 3 Students at Nakprasith School

ธัญญาพัทธ์ ศักดิ์บุญญารักษ์¹, พจนาวรรณ พวงระย้า², นภัสวรรณ ช่วงชัย³

¹บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, Loveme18_@hotmail.com

²โรงเรียนนาคประสิทธิ์, Panawan.fak@gmail.com

³ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, tato_ft1991@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) ศึกษาประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ หน่วยการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานการบัญชี ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) เกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ (2) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย (4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t- test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า (1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ หน่วยการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย เท่ากับ 0.67 (2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย หลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ หน่วยการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเฮ หน่วยการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.24$)

คำสำคัญ: เกมและสถานการณ์จำลอง/ ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย

Abstract

The purposes of this research are; (1) to study about the effective of teaching by using games and Tax Ha income simulation to increase learning achievement of diploma year 3 students at Nakprasith school. (2) to compare the effectiveness before and after learning by using the game and simulation "Tax ha" (3) to study the satisfaction of students on learning by using the game and simulation "Tax ha". The sample used

were 20 first year certificate students Diploma Year 3 in the semester of 2/2017. The sample was simple random sampling. The tools used consisted of (1) game and simulation (2) plan learning (3) achievement tests (4) students satisfaction questionnaires. The statistics used in this study were percentage, average, standard deviation and t-test Dependent. The findings indicated that 1) Effectiveness index of game and simulation “Tax Ha Income Tax Withholding” is 0.67. 2) Students have achievement on learning income tax withholding through Game and Simulations “ Tax ha” income tax withholding after learning was higher with the significance at 0.05, and the satisfaction of students toward the game and simulation “ Tax ha” Income tax withholding was at high leve (4.05).

Keyword: Games and Simulation, Income Tax, Withholding

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอนที่เน้นผู้เป็นสำคัญ สอดคล้องกับแนวการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 ในหมวด 4 มาตรา 22 [1] การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า “ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด” กระบวนการจัดการเรียนการสอนต้องเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติได้เต็มศักยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนนาครประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย [2]

ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย คือ จำนวนเงินภาษีที่ผู้จ่ายเงินออกภาษีแทนผู้มีเงินได้และนำส่ง ซึ่งถือเป็นเงินได้พึงประเมินที่ผู้เสียภาษีได้รับ และเป็นเครดิตภาษีของผู้ถูกหักภาษี ณ ที่จ่ายในการคำนวณภาษีที่ต้องยื่นแบบแสดงรายการภาษีประจำปี โดยผู้จ่ายเงินได้จะมีหลักฐานเรียกว่า หนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย [3] วัตถุประสงค์ของการหักภาษีเงินได้ ณ ที่จ่าย 1) เพื่อบรรเทาภาระการเสียภาษี ไม่ต้องเสียภาษีในคราวเดียวกันเป็นจำนวนมาก 2) เพื่อให้รัฐบาลมีรายได้เข้าคลังอย่างสม่ำเสมอ 3) เพื่อลดแรงกดดันในการหลีกเลี่ยงการเสียภาษีอากร และลดภาระหน้าที่การตรวจสอบภาษีหรือการติดตามจัดเก็บภาษีในภายหลัง[4]

การเรียนรู้บัญชีเป็นวิชาที่สำคัญ ดังนั้นการให้ความรู้วิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลแก่นักศึกษาเป็นงานที่สำคัญ ซึ่งผู้สอนจะต้องพยายามทำให้ดีที่สุด เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคล ซึ่งนักศึกษาบางคนไม่มีความรู้พื้นฐานมาก่อน ทางผู้สอนจึงคิดเกมและสถานการณ์จำลองภาษีมีเยเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือขึ้นมา [5] วิธีการสอนเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน โดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ [6] และวิธีสอนโดยการใช้สถานการณ์จำลอง คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูลและกติกากการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลให้ผู้เรียนในลักษณะเดียวกันที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง [6]

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ หน่วยการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ จำนวน 41 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ จำนวน 20 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการจับฉลากชื่อนักเรียนจากประชากรทั้งหมด

3.2 เนื้อหา

ผู้วิจัยนำเนื้อหาจากหลักสูตรสถานศึกษา

โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ รายวิชาภาษาเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง ได้แก่ (1) ผู้มีหน้าที่หักภาษี ณ ที่จ่าย (2) อัตราภาษี (3) การคำนวณภาษีเงินได้นิติบุคคลหัก ณ ที่จ่าย (4) การบันทึกบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ

2. ตัวแปรตาม คือ 1.ประสิทธิภาพของเกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ 2. ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษาซีมีเฮ

3.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

วันละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

4. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดแผนการทดลองเป็นแบบการวิจัย

เชิงทดลองที่เรียกว่า Pre- Experimental Design แบบ One group Pretest – Posttest Design

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 5.1 เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือจำนวน 1 ชุด
- 5.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 แผน
- 5.3 แบบทดสอบการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย จำนวน 40 ข้อ
- 5.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ จำนวน 10 ข้อ

6. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6.1 เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ

6.1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษามือได้นิตบุคคลกับการบัญชี รวมทั้งสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

6.1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาวิทยาศาสตร์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษามือเงินได้หัก ณ ที่จ่าย เพื่อนำมาสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง

6.1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาภาษามือได้นิตบุคคลกับการบัญชี ของนักเรียน โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ

6.1.4 สร้างเกมและสถานการณ์จำลองภาษามือประกอบการสอนตามเนื้อหา จากวิชาภาษามือได้นิตบุคคลกับการบัญชี สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ซึ่งเลือกมา 1 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 3 : ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 4 เรื่อง รวม 8 ชั่วโมง ดังนี้ (1) ผู้ที่มีหน้าที่เสียภาษามือได้นิตบุคคลหัก ณ ที่จ่าย (2) ลักษณะและอัตราภาษามือได้นิตบุคคลหัก ณ ที่จ่าย ตามมาตราต่าง ๆ (3) การคำนวณภาษามือได้นิตบุคคลหัก ณ ที่จ่าย (4) การบันทึกบัญชีภาษามือได้นิตบุคคลหัก ณ ที่จ่าย โดยแต่ละเรื่อง ประกอบด้วย เกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) ปริศนาหารรายได้ (2) ภาษามือดิพาเพลิน (3) ปริศนาหัก ณ ที่จ่าย (4) บันทึกให้ตีมีรางวัล และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) อาชีพเป็นเงินเป็นทอง (2) ใครกันแน่ที่ต้องจ่าย (3) หักภาษามือ ที่จ่ายช่วยชาติ (4) บันทึกหัก บันทึกรับ

6.1.5 นำเกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนบัญชี 3 คน จากโรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

6.2 แผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ

6.2.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษามือได้นิตบุคคลกับการบัญชี รวมทั้งสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

6.2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาวิทยาศาสตร์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนบัญชี เพื่อนำมาสอนบัญชี

6.2.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียนตามหลักสูตรการเรียนวิชาภาษามือได้นิตบุคคลกับการบัญชี ของนักเรียน โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ

6.2.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ ประกอบการสอนตามเนื้อหา จากรายวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

6.2.5 นำแผนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนบัญชี 3 คน จากภาษามือตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

6.3 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย

6.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและนำสาระภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่ายเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ

6.3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบได้น้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น

6.3.3 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

6.3.4 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่ายจำนวน 60 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน โดยแบบทดสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00

6.3.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

6.3.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (R) เป็นรายข้อด้วยวิธีของ Brennan คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป 3.7 นำข้อสอบที่เลือกมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีคำนวณจากสูตร (Kuder Richardson - 20) พบว่า ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 20 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.83 แสดงว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

6.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ

6.4.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเกอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ หรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมและสถานการณ์จำลองที่เล่น

6.4.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96

7. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนและนำไปหาค่าเฉลี่ยก่อนการเรียน เปรียบเทียบกับหลังการเรียน โดยใช้เทคนิคการสอนจำลองสถานการณ์ และนำแบบทดสอบไปประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS

8. สรุปผลการวิจัย

8.1 ค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ หน่วยการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ มีค่าเท่ากับ 0.67 หรือร้อยละ 67

8.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียน เท่ากับ 10.15 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียน เท่ากับ 30.20 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองจำลองภาษามือ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

8.3 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$)

9. อภิปรายผล

9.1 จากผลการศึกษาที่พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ หน่วยการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือ มีค่าเท่ากับ 0.67 หรือร้อยละ 67 แสดงว่าหลังจากที่ผู้เรียนเรียนรู้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ ผู้เรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 67 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับการสถานการณ์จริงในการปฏิบัติงานบัญชี ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการเข้าร่วมกิจกรรม มีความสนุกสนานในการเล่น ใฝ่ให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน จึงทำให้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ มีค่าดัชนีประสิทธิผลสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุวพัชร คัดจันทิก [7] ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา ชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเท่ากับ 74.709 สูงขึ้นมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือร้อยละ 60 และเกณฑ์ที่พัฒนาความสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้หลังกระบวนการเรียนของกลุ่มตัวอย่างได้มากกว่าร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.0005 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

9.2 จากผลการศึกษาที่พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียน เท่ากับ 10.15 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียน เท่ากับ 30.20 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองจำลองภาษามือ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเกมและสถานการณ์จำลองเรื่อง ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด [6] ที่กล่าวว่า วิธีการสอนแบบใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทลายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษา [2] ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้เทคนิคการสอนจำลองสถานการณ์ในการสอนวิชาการบัญชีปฏิบัติ การของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนทั้งหมดที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีปฏิบัติการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาษีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจก่อนการใช้เทคนิคการสอนจำลองสถานการณ์มีค่าเฉลี่ยรวมของระดับความรู้ เท่ากับ 256 ซึ่งอยู่ในระดับมีความรู้น้อย หลังจากการใช้เทคนิคจำลองสถานการณ์ พบว่ามีค่าเฉลี่ยรวมของระดับความรู้ เท่ากับ 359 ซึ่งค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมีความรู้มาก

9.3 จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ มูลนิธิวัดบางช้างเหนือมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองภาษามือ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

(= 4.24) สอดคล้องกับแนวคิด [8] ที่กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมีประโยชน์เพราะเกมทำให้สภาพจำใจของห้องเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน ทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่ จูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมายในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึกช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และเกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ [9] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมความรู้ทางการตรวจสอบระบบสารสนเทศด้วยเกมบทบาท: วิจัยเชิงทดลอง ผลการศึกษาพบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ถึงความสนุกสนานของการเรียนช่วงทดสอบก่อนมีค่าเท่ากับ 2840 และค่าคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ถึงความสนุกสนานของการเรียนช่วงทดสอบหลังมีค่าเท่ากับ 3973 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติของระดับความสอดคล้องของวิธีสอนและกิจกรรมต่อการรับรู้ความถึงสนุกสนานของการเรียนที่ $t = 12426, p < 0.001$

10. ข้อเสนอแนะ

10.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การใช้เกมและสถานการณ์จำลองภาษามีเฮ ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงควรนำเกมและสถานการณ์จำลองภาษามีเฮ ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า ดังตัวอย่างเช่นการมอบหมายให้ผู้เรียนเล่นเกมแล้วทำความเข้าใจในการบันทึกบัญชีเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

2. ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจวิธีการใช้งานและการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความผิดพลาดของเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสามารถให้คำแนะนำกับผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้มากยิ่งขึ้น

3. เกมและสถานการณ์จำลองภาษามีเฮ หลังจากที่ถูกผู้เรียนได้นำเกมไปเล่นตามอธยาศัยแล้ว เมื่อเข้าสู่ชั่วโมงเรียนปกติผู้สอนควรมีการอธิบายเนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงไปยังหัวข้ออื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาและรายละเอียดของบทเรียนมากขึ้น

10.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. แนะนำให้มีการทำเป็นเกมคอมพิวเตอร์เกมและสถานการณ์จำลองภาษามีเฮที่ประกอบด้วยชุดการสอน เช่น คู่มือการใช้งาน และคำอธิบายการเล่นที่เป็นเอกสารแยกออกจากกัน ผู้วิจัยสามารถที่จะออกแบบให้เนื้อหาในชุดการสอนบรรจุอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้นำไปใช้สามารถเข้าใจวิธีการใช้งานได้จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างสะดวก

2. แนะนำให้มีการทำเกมและสถานการณ์จำลองภาษามีเฮ มาในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ผู้เรียน เช่น เป็นเกมที่สามารถเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (โปรแกรม Kahoot) หรือทำให้สามารถเล่นได้กับอุปกรณ์พกพาเช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์แทปเล็ต เป็นต้น

3. ในการสอนให้ผู้เรียนเข้าใจในกระบวนการทำงานต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การใช้งานของอุปกรณ์สื่อสารหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หากต้องการสอนในลักษณะการสาธิตแล้วผู้วิจัยยังสามารถจัดทำสื่อในลักษณะของการ์ตูนวิดีโอแล้วทำการอัปข้อมูลลงใน Youtube เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นรายละเอียดในขั้นตอนการทำงานได้อย่างต่อเนื่องและชัดเจนมากขึ้นและต้องศึกษาวิจัยของผู้เรียนเพื่อจะได้ทำสื่อได้อย่างเหมาะสมกับวัยผู้เรียน

11. เอกสารอ้างอิง

[1] ราชบัณฑิตยสถาน 2542. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชันส์.

[2] ประดิษฐ์ ประดับศิลป์ และคณะ. (2553). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้เทคนิคการ สอนจำลองสถานการณ์ในการสอนวิชาการบัญชีปฏิบัติการของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต**. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

[3] ราตรี วิศิษฐ์สุวรรณค์. 2555. **ประเภทภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร**. สืบค้น 23 มกราคม 2561. <http://carebest2555.blogspot.com/2013/08/blog-post.html>.

[4] สมใจ เอื้อความดี. 2555. **ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย**. สืบค้น 23 มกราคม 2561. <https://www.gotoknow.org/posts/300458>. 23 มิถุนายน 2555

-
- [5] พิมพ์พร ฟองหล้า. 2554. **สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ทั่วไป**. สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- [6] ทิศนา แคมมณี. (2546). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น.
- [7] สุวพัชร คัดจันทิก. (2550). **การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา ชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (วิศวกรรมไฟฟ้า): มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [8] Grambs, Jean Dresden. ; Carr, John C.; & Fitch, Robert M. (1970). *Modern Methods in Secondary Education*. 3rd ed.U.S.A. : Holt, Rinehart and Winston.
- [9] นิตยา วงศ์ภินันท์วัฒนา. (2555). การส่งเสริมความรู้ทางการตรวจสอบระบบสารสนเทศด้วยเกมบทบาท: วิจัยเชิงทดลอง. **วารสารวิชาชีพบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**, 9(26) ธันวาคม: 718-31.

การบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี

ยุคการศึกษา 4.0

The Risk Administration Of Large Secondary School Of Nonthaburi Province in Era Of Education 4.0

ณัจจนันท์ จันทรทองสุข

มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ,najjanan.chem@gmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณมา , somtawin2499@yahoo.com

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรียุคการศึกษา 4.0 จำแนกตาม ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และขนาดของโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ที่ปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2560 จำนวน 316 คน โดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามแบบมาตรประมาณค่าของลิเคิร์ต 5 ระดับ ค่าความตรงของแบบสอบถามได้ค่า IOC คือ 0.67-1.0 และค่าความเที่ยงได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.95 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test independent, One-way ANOVA แบบ LSD และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า การบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}= 3.92$,S.D.= 0.52) และรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับดังนี้ ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ ความเสี่ยงด้านการเงินการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบ ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ ในยุคการศึกษา 4.0 และความเสี่ยงด้านการดำเนินงานตามลำดับการเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูที่อยู่ในโรงเรียนขนาดแตกต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน ส่วนครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานต่างกัน การบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ในภาพรวมแตกต่างกัน

คำสำคัญ: การบริหารความเสี่ยง , โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ ,การศึกษา 4.0

ABSTRACT

This research aimed to study and compare the risk administration of a large secondary school Nonthaburi Province in the Era of Education 4.0,classified by work experience and size of school. These samples were 316 teachers in a large secondary school under The Secondary Educational Service Area Office 3. The instrument for collecting data was a 5 rating scale questionnaire. The quality of the questionnaire was under the office of ere IOC index as 0.67-1.0 and Conbrach's alpha 0.98. The data was analyzed by frequency, percentage, distribution, means, standard deviation, t-test independent, one-way ANOVA and LSD.

The research findings were summarized as follows:

The risk administration of a large secondary school in Nonthaburi Province in the Era of Education 4.0 was high level (\bar{x} = 3.92 S.D.= 0.52) and each aspect was also high level, Sort by mean: Strategic Risk, Financial risk compliance with laws and regulations, Risks in Information Technology and Learning in the Era Of Education 4.0 and Operational Risk have the lowest mean The opinions of teachers divided by work experience was statistically significantly different .05 level. The opinions of teachers divided by size of school was statistically significantly not different ,at 05 level

KEYWORDS: risk administration, large school, education 4.0

บทนำ

การศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศและได้รับการคาดหวังให้ทำหน้าที่ต่างๆ ที่เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีส่วนช่วยในการเพิ่มความเท่าเทียมในสังคมและเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างอาชีพ ซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและความเจริญรุ่งเรืองของประเทศ แต่ในสภาวะการณ์ปัจจุบัน ทั่วโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วหรือกำลังพัฒนา ส่งผลให้วิถีชีวิตของคนที่แตกต่างกันมีความแตกต่างกันมากขึ้น ในปัจจุบันสังคมไทยก้าวเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว ทำให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจสังคมล้วนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว มีการแข่งขันสูง การเข้าถึงแหล่งข้อมูลปริมาตรมหาศาลผ่านโลกออนไลน์มากขึ้น ส่งผลให้คุณลักษณะเด็กเปลี่ยนไป ประกอบกับรัฐบาลได้ประกาศนโยบายไทยแลนด์ 4.0 มีเป้าหมายให้ประเทศไทยก้าวออกจากกับดักรายได้ปานกลาง และก้าวไปสู่ประเทศรายได้สูง โดยใช้นวัตกรรมทางเศรษฐกิจสังคมและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อการขับเคลื่อนประเทศการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ในประเทศ เพื่อเตรียมกำลังคนให้พร้อมในการเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยสู่เวทีเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติ

กระทรวงศึกษาธิการมีความมุ่งมั่นในการปฏิรูปการศึกษาโดยมีเป้าหมายหลักคือส่งเสริม สนับสนุนให้มีการกระจายอำนาจ การบริหารและการจัดการศึกษาไปยังคณะกรรมการเขตพื้นที่ การศึกษา และสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม และมีการกระจายอำนาจการบริหารทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านวิชาการ ด้านงบประมาณ ด้านบุคลากรและด้านบริหารงานทั่วไป (ปิยะรัตน์ เสนีย์ชัย, 2554 : 1) [1] ซึ่งการบริหารงานขององค์กรทุกประเภททั้งในส่วนของภาครัฐและภาคเอกชนทุกองค์กรจะตั้งจุดประสงค์ไว้ชัดเจน เช่น เพื่อคุณภาพการศึกษา เพื่อสร้างผลกำไร เพื่อการให้บริการประชาชน เป็นต้น ไม่ว่าจะกำหนดวัตถุประสงค์ไว้เช่นใดก็ตาม การบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว นั้น จะไม่สมบูรณ์ครบถ้วนตามที่ตั้งไว้เพราะองค์กรมักจะประสบความเสี่ยงอยู่เสมอ ทั้งนี้อาจปรากฏใน ลักษณะที่แตกต่างกันออกไป (ดวงใจ ช่วยตระกูล, 2551 : 1) [2]

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ได้ตระหนักและเห็น ความสำคัญของการพัฒนาระบบการบริหารจัดการในยุคการศึกษา 4.0 การเรียนการสอนที่สอนให้นักเรียน สามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้ มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่างๆมาตอบสนองความต้องการของสังคม (วิรัช ปิ่นพิศศิริโรจน์,[Online] <https://www.appicadthai.com/articles/education-4-0/>:2016) [3] เพื่อให้เป็นสถานศึกษาที่มีความพร้อมในการจัดการเรียน การสอนที่มีคุณภาพ แต่อย่างไรก็ตามในการบริหารจัดการองค์การการศึกษา ล้วนดำเนินการ ภายใต้ภาวะความเสี่ยง ผู้บริหารสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่จึงต้องศึกษาและรู้วิธีการจัดการกับความเสี่ยง เพื่อให้้องค์การเผชิญภาวะความเสี่ยงให้อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ ตลอดจนคำนึงถึงการบรรลุวัตถุประสงค์ และเป้าหมายขององค์การเป็นสำคัญ วิธีการบริหารจัดการที่เป็นไปเพื่อการคาดการณ์และลดผลเสีย ของความไม่แน่นอนที่จะเกิดขึ้นแก่องค์การ ทั้งนี้เพื่อให้้องค์การบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมี ประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดประโยชน์ ต่อองค์การ เป็นองค์ประกอบหนึ่งของการบริหารจัดการทั่วไป ซึ่งการบริหารจัดการด้านความ เสี่ยงจะเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

กิจกรรม ที่ลดความไม่แน่นอนของขั้นตอนการทำงาน และการวางแผนต่าง ๆ ขององค์กร เพื่อให้องค์กรบรรลุเป้าหมายได้อย่างแน่นอนมากยิ่งขึ้น และ เพื่อให้สถานศึกษามีการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพครอบคลุมปัจจัยความเสี่ยงทางด้านการศึกษาในปัจจุบัน

ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะศึกษาระดับการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 และเปรียบเทียบระดับการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ตามตัวแปร ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และขนาดของโรงเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ตามความคิดเห็นของครู จำแนกตาม ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และขนาดของโรงเรียน

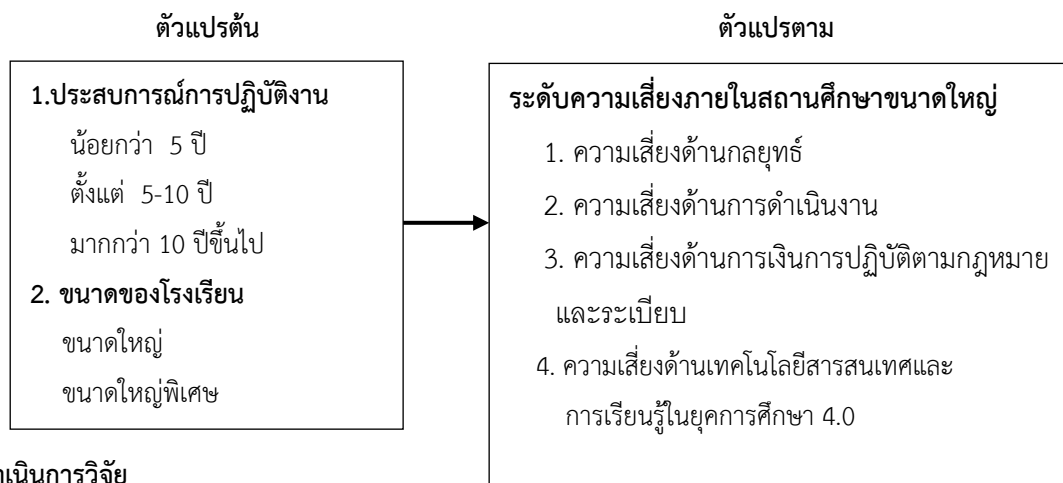
สมมติฐานการวิจัย

ครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และสังกัดโรงเรียนที่ขนาดต่างกัน มีความคิดเห็นต่อระดับการบริหารความเสี่ยงแตกต่างกัน

ประโยชน์ของงานวิจัย

1. ทราบระดับการบริหารความเสี่ยงของผู้บริหารสถานศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ตามความคิดเห็นของครู
2. เป็นข้อมูลในการวางแผนการบริหารความเสี่ยงของผู้บริหารสถานศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ได้ต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ ครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ปีการศึกษา 2560 คน จำนวนทั้งสิ้น 1,450 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 , 2560 : 3)[4]

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ที่ปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2560 จำนวน 316 คนโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) และกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่าง โดยการเปิดตารางของยามาเน่ (Yamane) ได้จำนวน 316 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามชนิดมาตรประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท ในด้านความเสี่ยงภายในสถานศึกษา 4 ด้านรวม 40 ข้อ ประกอบด้วย

1. ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์จำนวน 10 ข้อ
2. ความเสี่ยงด้านการดำเนินงานจำนวน 10 ข้อ
3. ความเสี่ยงด้านการเงินจำนวน 10 ข้อ
4. ความเสี่ยงด้านการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบจำนวน 10 ข้อ

แบบสอบถามได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความตรง (validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาได้ค่า IOC คือ 0.67 – 1.0 และค่าความเที่ยง (Reliability) โดยการทดลองกับครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่จังหวัดนนทบุรีที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.98

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอนหนังสือจากมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ถึงผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ จังหวัดนนทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัย
2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถาม จำนวน 316 ฉบับ ด้วยตนเอง ทั้งนี้ผู้วิจัยติดตามแบบสอบถามคืน จำนวน 3 ครั้ง จนได้แบบสอบถามครบทั้ง 316 ฉบับ
3. ผู้วิจัยตรวจแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบสอบถามที่ได้จากครูจำนวน 316 ฉบับ เป็นฉบับที่สมบูรณ์สามารถนำไปวิเคราะห์ข้อมูลได้ คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามตามประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และขนาดของโรงเรียนโดยการหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์รายละเอียดเกี่ยวกับการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เป็นรายข้อในภาพรวมและรายด้าน พร้อมทั้งเสนอข้อมูลในตารางประกอบคำบรรยายโดยได้กำหนดระดับการบริหาร ความเสี่ยงในสถานศึกษาออกเป็น 5 ระดับและกำหนดระดับคะแนนดังต่อไปนี้

4.50 - 5.00	หมายความว่า มีระดับการบริหารความเสี่ยงในระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49	หมายความว่า มีระดับการบริหารความเสี่ยงในระดับมาก
2.50 - 3.49	หมายความว่า มีระดับการบริหารความเสี่ยงในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49	หมายความว่า มีระดับการบริหารความเสี่ยงในระดับน้อย
1.00 - 1.49	หมายความว่า มีระดับการบริหารความเสี่ยงในระดับน้อยที่สุด
 - 2.2 วิเคราะห์ความแตกต่างด้วยการทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบการบริหาร ความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ของครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ต่างกันโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-way ANOVA) ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วย Least Significant Difference (LSD) ส่วนการทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ใน จังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ของครูตามขนาดโรงเรียนโดยการทดสอบค่า $(t - test)$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1 ผลการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารงานความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 มีดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการบริหารงานความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0

การบริหารความเสี่ยงในโรงเรียน	\bar{X}	S.D.	แปลค่า	ลำดับ
1. ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์	3.99	.54	มาก	1
2. ความเสี่ยงด้านการดำเนินงาน	3.85	.56	มาก	4
3. ความเสี่ยงด้านการเงิน การปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบ	3.96	.60	มาก	2
4. ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0	3.89	.62	มาก	3
รวม	3.92	.52	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า ความคิดเห็นของครูกลุ่มตัวอย่าง 316 คนเกี่ยวกับการบริหารงานความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.92$ S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับดังนี้ ความเสี่ยงด้าน กลยุทธ์ ความเสี่ยงด้านการเงินและการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบ ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0 และความเสี่ยงด้านการดำเนินงานค่าเฉลี่ยต่ำสุด

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และขนาดของโรงเรียน ที่มีต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของครูที่มีต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษา ขนาดใหญ่ ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 จำแนกตามขนาดของโรงเรียน

การบริหารความเสี่ยงในโรงเรียน	ขนาดใหญ่		ขนาดใหญ่พิเศษ		t test	P value
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์	3.96	0.63	4.00	0.50	-0.55	0.62
2. ความเสี่ยงด้านการดำเนินงาน	3.77	0.60	3.88	0.55	-1.58	0.12
3. ความเสี่ยงด้านการเงินและการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบ	3.93	0.70	3.97	0.56	-0.45	0.69
4. ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0	3.71	0.73	3.96	0.57	-3.06**	0.01
การบริหารความเสี่ยงในโรงเรียน	3.84	0.62	3.95	0.49	-1.62	0.15

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า ครูที่อยู่ในโรงเรียนที่อยู่ในโรงเรียนขนาดแตกต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ด้านความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยครูในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นสูงกว่าครูในโรงเรียนขนาดใหญ่

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของครูที่มีต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 จำแนกตามประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ขนาด

การบริหารความเสี่ยงในโรงเรียน	ต่ำกว่า 5 ปี		5 – 10 ปี		มากกว่า 10 ปี		F-test	P value
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์	3.95	0.56	4.05	0.49	3.99	0.56	0.97	0.39
2. ความเสี่ยงด้านการดำเนินงาน	3.92	0.53	3.87	0.59	3.74	0.56	2.84	0.06
3. ความเสี่ยงด้านการเงิน การปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบ	4.00	0.58	3.99	0.58	3.87	0.63	1.30	27.0
4. ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0	3.99	0.60	3.90	0.63	3.74	0.61	4.29	0.01
รวม	3.96	0.52	3.95	0.51	3.83	0.54	1.83	0.16

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ครูความคิดเห็นของครูที่มีต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 จำแนกตามประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน โดยภาพรวม ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานต่ำกว่า 5 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน 5 – 10 ปี และ ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานมากกว่า 10 ปีขึ้นไป เมื่อเปรียบเทียบโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวน พบว่า ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานในภาพรวมมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นในด้านความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผล

ในการศึกษา ครั้งนี้ ได้ แบ่งประเด็นการอภิปราย ลักษณะการบริหารงานความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ดังนี้

1. การบริหารงานความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 3.92 S.D. = 0.52) ทั้งนี้เป็นเพราะ การกำหนดแนวทางและกระบวนการในการบ่งชี้ วิเคราะห์ ประเมิน จัดการ และติดตามความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของโรงเรียนเป็นนโยบายของ เขตพื้นที่ซึ่งมีกระบวนการบริหารที่เป็นรูปธรรมชัดเจน และยอมรับได้จากทุกฝ่าย สอดคล้องกับกระบวนการดำเนินงานขององค์กร รวมทั้งการกำหนดวิธีการในการบริหารและควบคุมความเสี่ยงให้อยู่ในระดับที่ผู้บริหารระดับสูงยอมรับได้ (สร สุนทรายุทธ (2550 : 152)[4] และ สอดคล้องกับปิยะรัตน์ เสนีย์ชัย (2554 : 67-68) ได้ศึกษาเรื่องการบริหารความเสี่ยงของผู้บริหารสถานศึกษา ตามทัศนะของข้าราชการครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาสเขต 2 ผลการวิจัยพบว่าระดับการบริหารความเสี่ยงของผู้บริหารสถานศึกษาตามทัศนะของข้าราชการครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาสเขต 2 โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

การที่ความเสี่ยงด้านการดำเนินงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ผู้บริหารสถานศึกษาต้องพิจารณาว่ารายข้อใดที่มีการดำเนินงานต่ำในความคิดเห็นของครู ในที่นี้พบว่า ผู้บริหารมีวิธีการมุ่งใจให้บุคลากรเห็นความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเอง โรงเรียนมีการกำหนดวิธีการสื่อสารเพื่อให้บุคลากรสามารถส่งข้อเรียกร้องหรือข้อเสนอแนะให้กับฝ่ายบริหารได้เป็น 2 รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังนั้น โรงเรียนควรมีการสื่อสารที่จะทำให้บุคลากรสามารถส่งข้อ

เรียกร้องหรือข้อเสนอแนะให้กับฝ่ายบริหารได้ เนื่องจากเป็นการศึกษากับโรงเรียนขนาดใหญ่ ที่ผู้บริหารไม่ได้ใกล้ชิดครูเหมือนโรงเรียนขนาดอื่นๆ ดังนั้นผู้บริหารจึงส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนปรึกษาหารือและมุ่งใจให้บุคลากรเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเอง และครูสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียน และสอดคล้องกับศักดิ์การณ ไชยเจริญ (2554 : บทคัดย่อ)[5] ได้ศึกษาเกี่ยวกับการบริหารความเสี่ยงด้านทรัพยากรบุคคลในโรงเรียนมัธยมศึกษา อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น พบว่า งานด้านทรัพยากรบุคคลพบปัญหา 5 ด้านได้แก่ 1) การจ่ายค่าตอบแทนและสวัสดิการ 2) การพัฒนาทรัพยากรบุคคล 3) ระบบการจัดการผลการปฏิบัติงาน 4) ระบบบุคลากรสัมพันธ์ และ 5) ระบบข้อมูลทรัพยากรบุคคล แนวทางการบริหารความเสี่ยงคือการใช้กลยุทธ์ และเทคนิคในการรับมือกับความเสี่ยงได้แก่ การหลีกเลี่ยง การรับไว้ การควบคุม การถ่ายโอน และต้องปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นตามสถานการณ์

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นของครู ที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานและขนาดของโรงเรียนที่มีต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ดังนี้

2.1 ครูที่อยู่ในโรงเรียนที่อยู่ในโรงเรียนขนาดแตกต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการบริหาร

ความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การบริหารความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0 มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะการเข้าถึงเทคโนโลยี ที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เด็กรุ่นใหม่จะใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ บุคลากรในวงการศึกษาจำเป็นต้องเป็นคนที่สามารถนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งใช้เป็นเครื่องมือในการค้นคว้าพัฒนาความรู้ของตนเอง ขณะเดียวกันยังจะต้องสามารถนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการอีกด้วย แต่ทั้งนี้การยอมรับและการใช้เทคโนโลยีของบุคลากรจะมีระดับความสามารถที่แตกต่างกัน การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้จึงจำเป็นต้องมีแผนการจัดการที่ชัดเจน เช่นเดียวกันกับการวางโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง จะต้องมีการลงทุนและการพัฒนาบุคลากรไปพร้อมๆ กัน (พรชัย เจตมานและคณะ: 2559)[6] สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ธันวา อ่วมมณี (2551)[7] ผู้บริหารสถานศึกษามีความต้องการพัฒนาการบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ในด้าน 1) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสม 2) พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการบริหารให้เป็นโปรแกรมสำหรับจัดการข้อมูลพื้นฐานที่สามารถนำไปใช้ในการวางแผนและตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) พัฒนาการจัดทำสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4) พัฒนาบุคลากรให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ 5) ส่งเสริมการจัดเครือข่ายบุคลากร ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ 6) พัฒนาเว็บไซต์ของสถานศึกษาเพื่อการประชาสัมพันธ์ภารกิจและกิจกรรมของสถานศึกษา และ 7) ส่งเสริมการตรวจสอบและประเมินผลการใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ รวมทั้งให้มีการรายงานผลเสนอต่อหน่วยงานต้นสังกัดและผู้เกี่ยวข้องทราบอย่างต่อเนื่อง

2.2 ความคิดเห็นของครูที่มีต่อการบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่

ในจังหวัดนนทบุรี ยุคการศึกษา 4.0 จำแนกตามประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน โดยภาพรวม ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานต่ำกว่า 5 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน 5 – 10 ปี และ ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานมากกว่า 10 ปีขึ้นไป เมื่อเปรียบเทียบโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวน พบว่า ประสบการณ์ในการปฏิบัติงานในภาพรวมมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นในด้าน ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ในยุคการศึกษา 4.0 มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนผ่านของความรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วและไม่มีที่สิ้นสุด ผู้สอนจึงต้องพัฒนาตนเองเพื่อก้าวผ่านเข้าสู่โลกแห่งการเรียนรู้แบบใหม่ การปรับกระบวนการเรียนการสอนให้ สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือ กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นความท้าทายสำหรับผู้สอนเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งสังคมแห่งการเรียนรู้แบบใหม่ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีไม่เพียงแต่ได้รับความรู้แต่ต้องเป็นผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ จึงเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ผู้สอนจะต้องพัฒนา

ศักยภาพเพื่อก้าวผ่านจากการเรียนการสอนระบบ Education 3.0 เข้าสู่ระบบการเรียนการสอนแบบใหม่ หรือที่เรียกว่า Education 4.0 การศึกษาในอนาคตจะต้องปรับเปลี่ยน อนาคตชีวิตผู้คนจะยืนยาวขึ้น lifeexpectancy สูงขึ้น ชีวิตจะอยู่กับเครื่องจักรที่ฉลาดมากขึ้น ผู้คนมี Visibility สูงขึ้น ข้อมูลทำให้มีการมองเห็นและรู้ได้มากขึ้น ดังนั้น ผู้สอนยุคการศึกษา 4.0 ซึ่งจะอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมสื่อใหม่ ต้องอยู่บนการรู้เท่าทันสื่อการแสวงหาความรู้ทำได้เร็วมากขึ้น และเทคโนโลยีจะปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต วิธีการทำงาน และโครงสร้างองค์กรจะเปลี่ยนไปจากเดิม ตัวแปรระยะทาง เวลา สถานที่เปลี่ยนไป Globalconnect ทำให้ทุกคนเป็น Globalcitizen แรงกดดันที่ต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายด้วยการเตรียมคนเพื่ออนาคตต้องตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว มีพลวัตที่ทำให้องค์กรเปลี่ยนการศึกษาต้องปรับตัวเองโดยเร็ว (สุวิทย์ เมษินทรีย์ : 2556)[8] สอดคล้องกับงานวิจัยของ เตือนใจ ปิ่นนิกร (2557 : 215-216)[9] ได้ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาเพื่อสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการ ในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า ด้านสภาพการจัดการเรียนรู้รองรับในศตวรรษที่ 21 สรุปภาพรวมการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า มีผลผลิตสูงสุดในลำดับมากที่สุด และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความคิดเชิงนวัตกรรมและสร้างสรรค์ และภาษาความคิดดีที่สุดในลำดับมาก และด้านสภาพโรงเรียนสู่มาตรฐานสากล สรุปภาพรวม การปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า การนำองค์กร การมุ่งเน้นผู้เรียนและชุมชน การวางแผนกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ การจัดกระบวนการมุ่งเน้นบุคลากร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. ผู้บริหารควรสนับสนุนการจัดทำการบริหารความเสี่ยงในโรงเรียนทุกโรงเรียน เพื่อให้โรงเรียนมีความเข้าใจในการบริหารความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นทุกด้าน และลดความสูญเสียที่เกิดจากความเสี่ยงที่เกิดขึ้น
2. ควรมีการจัดอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรในการบริหารความเสี่ยงภายในองค์กรเพื่อให้บุคลากรมีความเข้าใจความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นทุกด้าน
3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ควรส่งเสริมให้ความรู้ผู้บริหารสถานศึกษาในขั้นตอนในการสร้างแผนภูมิความเสี่ยง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยการบริหารความเสี่ยงในยุคการศึกษา 4.0 ทุกจังหวัด เพื่อให้มีการนำผลการวิจัยไปปรับใช้ในการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษายุคการศึกษา 4.0
2. ควรศึกษาการวิจัยเกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจ ในการบริหารความเสี่ยงภายในสถานศึกษาจากบุคลากรทางการศึกษาควบคู่กับระดับการบริหารความเสี่ยง
4. ผู้บริหารควรส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้ทันกับยุคการศึกษา 4.0

เอกสารอ้างอิง

- [1]ปิยะรัตน์ เสนีย์ชัย. (2552). การบริหารความเสี่ยงของผู้บริหารสถานศึกษา ตามทัศนะของ ข้าราชการครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2. การค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- [2]ดวงใจ ช่วยตระกูล. (2551). “การบริหารความเสี่ยงในสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน,” ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [3]วิรัช ปิ่นศิริโรจน์,[Online] <https://www.applicadthai.com/articles/education-4-0/:2016>
- [4]สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3.(2559).แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 (นนทบุรี – พระนครศรีอยุธยา).
- [5]ธรร สุนทรายุทธ. การบริหารความเสี่ยงทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร :บริษัท เนติกุลการพิมพ์ จำกัด, 2550.
- [6]ปิยะรัตน์ เสนีย์ชัย. (2552). การบริหารความเสี่ยงของผู้บริหารสถานศึกษา ตามทัศนะของ ข้าราชการครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2. การค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- [7]ศักดิ์การณ ไชยเจริญ. (2554). การบริหารความเสี่ยงด้านทรัพยากรบุคคลในโรงเรียนมัธยมศึกษา อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารการศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น)
- [8]พรชัย เจตตามานและคณะ. (2559). ยุทธศาสตร์การพัฒนาเพื่อการบริหารจัดการสู่การเปลี่ยนผ่านศตวรรษที่ 21 : ไทยแลนด์ 4.0. บทความจากวารสารหลักสูตรและการเรียนการสอนคณะครุศาสตร์ [ปีที่ 2/1,กรกฎาคม, 2559]. มหาสารคาม:มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- [9]ธันวา อ่วมมณี.(2551).การบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 1.
- [10]สุวิทย์ เมษินทรีย์.(2556). โลกเปลี่ยน ไทยปรับ. กรุงเทพฯ : กรุงเทพธุรกิจ.
- [11]เตือนใจ ปิ่นนิกร.2557.กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาเพื่อสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการ ในศตวรรษที่ 21. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต(การบริหารการศึกษาและผู้นำการเปลี่ยนแปลง). : มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย.

บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาของ โรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3

Role of School Administrators in Supporting Learning Management According to School Curriculum
in Nonthaburi,

The Secondary Educational Service Area Office 3

สุทธิชา ชันธวิทยา¹, รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณ²

¹ นิสิตหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, sutticha_k@hotmail.com

² อาจารย์ที่ปรึกษา, somtawin2499@yahoo.com

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 โดยจำแนกตามเพศ ตำแหน่งและขนาดของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ทั้งหมด 18 โรงเรียน จำนวน 313 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ที่สอบถาม คุณภาพของแบบสอบถาม คือมีค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67 - 1.00 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.97 การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test independent) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ผลการวิจัยพบว่า

1. ระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครู รองลงมาคือ การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู การส่งเสริมการพัฒนาครู การนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู การจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครู ตามลำดับ

2. ผลเปรียบเทียบระดับบทบาทผู้บริหารของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 ที่มีเพศและสังกัดโรงเรียนขนาดต่างกัน มีการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูไม่แตกต่างกัน ส่วนครูที่อยู่ในตำแหน่งต่างกันมีความเห็นต่อบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : บทบาทผู้บริหารสถานศึกษา, การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้, หลักสูตรสถานศึกษา

Abstract

This research aimed to study and compare the Role of School Administrators in Supporting Learning Management According to School Curriculum in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3 classified by size of school in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3. The sample of the research was the teachers working at school in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3. There were 18 schools and 313 teachers using Stratified Random Sampling technique. The instrument for collecting data was 5 rating questionnaire, The quality of questionnaire were IOC index between 0.67 - 1.00 and Conbrach's alpha 0.97. The researcher analyzed the data collected in terms of frequency, percentage, mean and standard deviation. In addition, applying techniques of inferential statistics, the researcher analyzed the data collected in terms of a t test technique and the one-way analysis of variance (ANOVA) technique.

The result of this study has shown that:

1. The Role of School Administrators level in Supporting Learning Management According to School Curriculum in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3, The overall level was at high level with mean score of 4.03 standard deviation of 0.50 and total 5 aspects were at high level (mean between 3.97 to 4.08)

2. The results of comparative study on the Role of School Administrators in Supporting Learning Management According to School Curriculum in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3, by the different size of school. It is found that there is a level of perception about the Role of School Administrators in Supporting Learning Management According to School Curriculum in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3, according to the opinions of teachers not different. The teachers who had different positions there were opinions on the Role of School Administrators in Supporting Learning Management According to School Curriculum in Nonthaburi, The Secondary Educational Service Area Office 3, there were statistically significant differences at the .05 level.

Keywords : Roles of School Administrator, Enhance the Learning Management, School Curriculum

บทนำ

จากการประเมินผลการปฏิรูปการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า มีการดำเนินการจัดการศึกษา บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้แต่ยังมีหลายเรื่องที่ต้องเร่งพัฒนาปรับปรุงและต่อยอด โดยเฉพาะด้านคุณภาพผู้เรียน ครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ประสิทธิภาพของการบริหารจัดการรวมทั้งการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ที่พบว่ามีสถานศึกษาจำนวนมากไม่ได้มาตรฐาน ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ ขาดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ทั้งการคิดวิเคราะห์ ใฝ่เรียนรู้ คุณธรรมและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง ในด้านครู อาจารย์ พบว่ามีปัญหา ขาดแคลนครู คณาจารย์ ที่มีคุณภาพ มีคุณธรรม ไม่ได้คนเก่ง คนดี และใจรัก มาเป็นครู คณาจารย์ ในด้านการบริหารจัดการ พบว่ายังขาดการมีส่วนร่วมในการบริหารและจัดการศึกษาจากทุกภาคส่วน อย่างแท้จริง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา: 2552) โรงเรียนต้องเผชิญกับความท้าทายด้านการยกระดับมาตรฐานความสำเร็จอย่างต่อเนื่องเพื่อให้โรงเรียนมีประสิทธิผลเพิ่มขึ้น

การบริหารงานวิชาการเป็นงานที่สำคัญสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา เนื่องจากการบริหารงานวิชาการเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทุกชนิดในสถานศึกษา โดยเฉพาะเกี่ยวกับการปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายหลักของสถานศึกษาและเป็นเครื่องชี้วัดความสำเร็จและความสามารถของผู้บริหาร การบริหารงานวิชาการเป็นกระบวนการบริหารกิจกรรมทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการ

ปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดีขึ้น ผู้บริหารโรงเรียนเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมผลักดันการจัดการเรียนรู้ของครู ตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน อันจะส่งผลสำคัญไปสู่คุณภาพของผู้เรียน ตั้งแต่การกำหนดนโยบายการวางแผนการปรับปรุง พัฒนาการเรียนการสอน ตลอดจนการประเมินผลการสอน เพื่อให้เป็นไปตามจุด มุ่งหมายของหลักสูตรและจุดมุ่งหมายของการศึกษาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน(รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ: 2550)

จากสภาพปัญหาผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะศึกษาบทบาทของผู้บริหารโรงเรียนในการส่งเสริมการสอนของครูใน โรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ตามทฤษฎีแนวคิดเรื่องบทบาทของผู้บริหาร ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูตามหลักสูตรสถานศึกษา ผลการศึกษานี้จะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ในโรงเรียนมัธยมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาผู้บริหาร พัฒนาครู เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 ในจังหวัดนนทบุรี จำแนกตามเพศ ตำแหน่งและขนาดของโรงเรียน

สมมติฐานการวิจัย

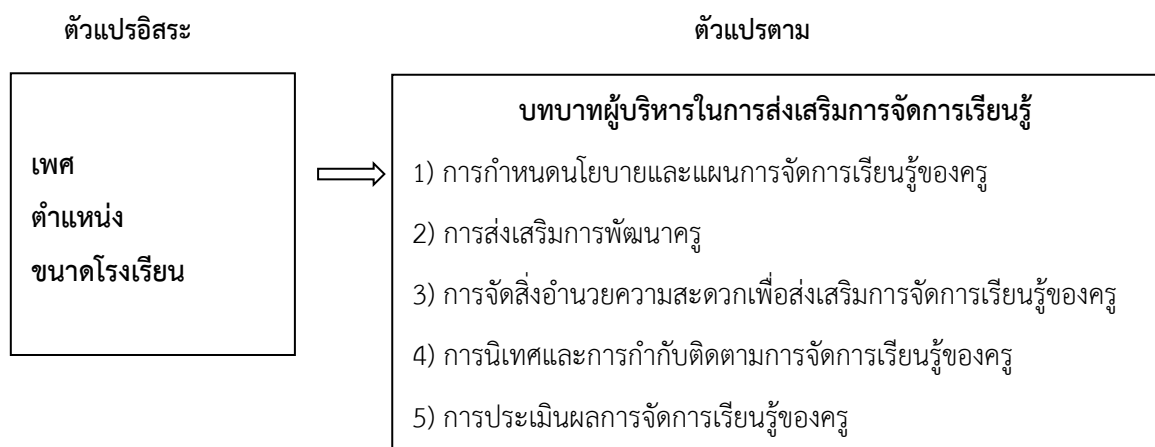
ครูผู้สอนที่มีเพศ ตำแหน่งและปฏิบัติงานในโรงเรียนที่มีขนาดต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 แตกต่างกัน

ประโยชน์ที่ได้รับ

เมื่องานวิจัยนี้สำเร็จ จะเกิดประโยชน์ในวงการศึกษา ดังนี้

1. เป็นข้อมูลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ในโรงเรียนมัธยมศึกษา
2. ผู้บริหารสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ นโยบาย แผนในการพัฒนาผู้บริหาร พัฒนาครู เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 ในปีการศึกษา 2560 จาก 18 โรงเรียน จำนวน 1,723 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 ในปีการศึกษา 2560 จำนวนทั้งหมด 313 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามขนาดโรงเรียน เนื่องจากมีโรงเรียนขนาดเล็กเพียง 1 โรงเรียน จึงรวมกับขนาดกลาง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิ์ท 5 ระดับ วิเคราะห์ความตรงของแบบสอบถาม (validity) โดยได้รับการพิจารณาดี้นเนื้อหามาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67 - 1.00 และหาความเที่ยงของแบบสอบถาม (reliability) โดยนำไปทดลองกับครูจำนวน 30 คน ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.97

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยประสานงานกับราชพฤกษ์ในการทำหน้าที่ส่งแจ้งขออนุญาตการเก็บข้อมูลถึงโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จำนวน 18 โรงเรียน และรวบรวมข้อมูลและเก็บข้อมูลด้วยการส่งแบบสอบถามจำนวน 313 ฉบับ และได้รับกลับคืนมาร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ตอน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพของผู้ตอบแบบสอบถามโดยการหาค่าความถี่ร้อยละ
2. การวิเคราะห์ระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)
3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารในส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา จำแนกตามเพศ และตำแหน่ง ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ t-test แบบ Independent Samples และจำแนกตามขนาดของโรงเรียน ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

สรุปผลการวิจัย

1. บทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต

3

บทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้	□	S.D.	แปลค่า	ลำดับ
การกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครู	4.08	.52	มาก	1
การส่งเสริมการพัฒนาครู	4.04	.54	มาก	3
การจัดตั้งอำนวยการควบคุมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครู	3.97	.53	มาก	5
การนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู	3.99	.57	มาก	4
การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู	4.06	.59	มาก	2
ภาพรวม	4.03	.50	มาก	

ผลการวิเคราะห์พบว่า บทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.97 - 4.08) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครู รองลงมาคือ การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู การส่งเสริมการพัฒนาคู การนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู ตามลำดับ ส่วนการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครู มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด รายละเอียดแต่ละด้าน ดังนี้

1.1 การกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครู เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลาง ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูจัดทำแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสมรรถนะที่สำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ลำดับสุดท้ายคือ ผู้บริหารจัดประชุมชี้แจงเกี่ยวกับการกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 การส่งเสริมการพัฒนาคู เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูอบรมได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องทั้งการอบรมกับหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกสถานศึกษา ผู้บริหารส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการส่งผลงานทางวิชาการเพื่อเลื่อนวิทยฐานะของครูให้สูงขึ้น ผู้บริหารจัดประชุมชี้แจงการพัฒนาคูและหลักเกณฑ์ต่างๆ ในการพัฒนาให้ครูทราบ ลำดับสุดท้ายคือ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูศึกษาต่อในสาขาที่ครูต้องการเพิ่มพูนความรู้

1.3 การจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ผู้บริหารจัดให้มีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ ผู้บริหารมีนโยบายในการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ผู้บริหารจัดให้มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เช่น สื่อ เทคโนโลยี อุปกรณ์ต่างๆ ตรงตามความต้องการของครู ลำดับสุดท้ายคือ ผู้บริหารจัดแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนหลากหลาย ตรงตามความต้องการของครู

1.4 การนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ผู้บริหารส่งเสริมให้มีการนิเทศ กำกับติดตามการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ผู้บริหารจัดให้มีการนิเทศอย่างกัลยาณมิตรโดยใช้กระบวนการชี้แนะแนะนำครู ผู้บริหารส่งเสริมให้มีเครื่องมือที่ใช้ในการนิเทศ ติดตามวิธีการจัดการเรียนรู้ ลำดับสุดท้ายคือ ผู้บริหารสะท้อนผลการนิเทศให้ครูแต่ละท่านทราบเพื่อนำไปปรับปรุงกระบวนการสอนและจัดทำสื่อนวัตกรรม

1.5 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูใช้วิธีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธีตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัด ผู้บริหารนำปัญหาและข้อเสนอแนะจากการกำกับติดตามและประเมินผลมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูมีการวัดผลประเมินที่สะท้อนสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ลำดับสุดท้ายคือ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูมีความรู้เกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

2. ผลการเปรียบเทียบระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 พบว่า ครูที่มีเพศ และอยู่ในขนาดของโรงเรียนที่ต่างกัน มีความคิดเห็นโดยภาพรวมและเป็นรายด้านไม่แตกต่างกัน ครูที่มีตำแหน่งต่างกันคือ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ กับ ครูผู้สอน มีความคิดเห็นโดยภาพรวมและเป็นรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้น ด้านการกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครูกับด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู ไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องบทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 มีประเด็นที่จะนำมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน อาจเป็นเพราะว่า ผู้บริหารสถานศึกษาให้ความสำคัญด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวการปฏิรูปหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และผลสืบเนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดนนทบุรี มีระดับต่ำกว่า ร้อยละ 50 ทำให้ผู้บริหารจะต้องให้ความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อพัฒนาเด็กทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้และทักษะที่ จำเป็นใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และที่สำคัญคือเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังที่สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2552: 76) กล่าวว่า ผู้บริหารสถานศึกษาควรวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐานพุทธศักราช 2551 ตลอดจน เอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและควรส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรในสถานศึกษาจัดทำหน่วยการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง กับบริบทของสถานศึกษา ตามความต้องการของท้องถิ่น เพื่อพัฒนาผู้สอนทั้งทางด้านความรู้ทักษะ กระบวนการ ตลอดจนคุณธรรมจริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์นอกจากนี้ผู้บริหารสถานศึกษาควรระดมทรัพยากรในชุมชน พร้อมทั้งแสวงหาความร่วมมือของทุกภาคส่วนเพื่อ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร

1.1 ด้านการกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารและครูให้ความสำคัญกับด้านนี้อยู่ในระดับมากและเป็นลำดับ 1 อาจเนื่องมาจากผู้บริหารเห็นความสำคัญของนโยบายการปฏิรูปการศึกษาและจากหน่วยงานต้นสังกัด ในการพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น รวมทั้งผู้บริหารมีความรู้ความสามารถในเรื่องของนโยบาย โครงสร้างมากขึ้น ตลอดจนสามารถถ่ายทอดแผนการดำเนินงานได้ตรงตามจุดประสงค์ ของนโยบาย ทำให้การบริหารงานบุคคลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ประยงค์ เนาบุตร (2555, 3-29) กล่าวว่าภารกิจหลักและความรับผิดชอบของผู้บริหารสถานศึกษา หากพิจารณาตามบทบาทหน้าที่ในการวางแผนและตัดสินใจตามหลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน

1.2 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารและครูให้ความสำคัญกับด้านนี้อยู่ในระดับมากและเป็นลำดับที่ 2 อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมให้ครูนำผลการประเมินทุกครั้งมาปรับปรุงการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ครูประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ครูจัดทำ เครื่องมือวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับ สภาพที่แท้จริง และส่งเสริมให้ครูและนักเรียนประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกัน สอดคล้องกับ ประยงค์ เนาบุตร (2555) กล่าวว่า การวัดผลและประเมินผลเป็นหน้าที่ของครูที่ต้องทำการวัดและประเมินผลการเรียนของนักเรียนว่าได้ผลแค่ไหนเพียงไร หรือต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไร การวัดผลและประเมินผล เป็นกระบวนการต่อเนื่องของการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผลแบ่งเป็นการประเมินผลก่อนเรียน การประเมินผลระหว่างเรียน และการประเมินผลหลังเรียน ซึ่งผู้บริหารต้องมีบทบาทวัดผลประเมินผล

1.3 ด้านการส่งเสริมการพัฒนาครู ผู้บริหารและครูให้ความสำคัญกับด้านนี้อยู่ในระดับมากและเป็นลำดับที่ 3 อาจเนื่องมาจากนโยบายกระทรวงศึกษาธิการในการส่งเสริมให้มีระบบ กระบวนการผลิต พัฒนาครู ให้มีคุณภาพและมีมาตรฐานที่เหมาะสมกับวิชาชีพชั้นสูง ครูเป็นผู้มีส่วนสำคัญในการพัฒนานักเรียน หากครูได้รับการส่งเสริมพัฒนาให้มีความรู้ ทักษะ มีความก้าวหน้าในวิชาชีพย่อมส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีคุณภาพมากขึ้น รวมถึงการส่งเสริมให้ครูทำผลงานวิชาการเพื่อเลื่อนระดับ สนับสนุนจัดหาวิทยากรผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขาวิชามาให้ความรู้แก่ครูมอบหมายหน้าที่สำคัญให้ครูรับผิดชอบ และส่งเสริมให้ครูเป็นแกนนำ ครูต้นแบบ สอดคล้องกับ เข้มทอง ศิริแสงเลิศ (2555, 67-70) กล่าวว่า ครูและบุคลากรทางการศึกษาควรได้รับการพัฒนาด้วยเหตุผลสำคัญ 2 ประการ คือ 1) ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้ง

ด้านวิทยาการและนวัตกรรมทางการเรียนรู้ ซึ่งเข้ามาเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตประจำวัน ให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถละเลยการรับรู้ความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นได้ 2) ความเปลี่ยนแปลงของแนวนโยบายและแนวปฏิบัติทางการศึกษา

1.4 ด้านการนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารและครูให้ความสำคัญกับด้านนี้อยู่ในระดับมากและเป็นลำดับที่สี่ อาจเนื่องมาจากแนวทางปฏิรูปหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และนโยบายการยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในภาพรวมของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 ส่งผลให้ผู้บริหารสถานศึกษาให้ความสำคัญในด้านการนิเทศการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพระดับการศึกษาของสถานศึกษาให้มีคุณภาพสอดคล้องกับ วัชรา เล่าเรียนดี (2550, 120) กล่าวว่า การนิเทศภายในโรงเรียนเป็นกระบวนการนิเทศการศึกษาและกิจกรรมต่างๆ ที่มุ่งพัฒนาการเรียนการสอนที่จัดดำเนินการในโรงเรียนโดย บุคลากรในโรงเรียนเป็นหลัก ซึ่งประกอบด้วยผู้บริหารโรงเรียน คณะครูและบุคลากรอื่นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในโรงเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยตรง

1.5 ด้านการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารและครูให้ความสำคัญกับด้านนี้อยู่ในระดับมาก อาจเนื่องจากผู้บริหารผู้บริหารได้จัดให้มีระบบการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ในการพัฒนาหลักสูตร การปรับปรุงหลักสูตร แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับการจัดการเรียนการสอน จัดหาสื่อเทคโนโลยีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัยให้แก่ครูได้อย่างครบถ้วน และตรงตามความต้องการของครูสอดคล้องกับ ประยงค์ เนาวบุตร (2555, 3-40) กล่าวว่า การสนับสนุนการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ เป็นบทบาทและความรับผิดชอบอย่างหนึ่งของผู้บริหารสถานศึกษาเพราะสื่อและเทคโนโลยีจะช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนหรือจัดกิจกรรมสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคลมากยิ่งขึ้น

2. ครูที่มีเพศต่างกัน คือ เพศชาย กับ เพศหญิง มีระดับการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 โดยภาพรวมและเป็นรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน อาจเป็นเพราะว่า ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมให้ครูผู้สอนทั้งเพศชายและเพศหญิง มีการเรียนรู้ พัฒนาทักษะ และมีความสนใจศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการบริหารงานด้านต่างๆ ที่นำมาใช้ในการทำงานและกระบวนการเรียนการสอนในลักษณะเดียวกัน ดังนั้นครูที่มีเพศแตกต่างกันจึงมีความคิดเห็นต่อบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระสัมฤทธิ์ เตชปญโญ (จำเนียร) (2554: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดเห็นของครูในโรงเรียนต่อการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาของงาน 5 ด้านคือ ด้านการบริหารงานวิชาการ ด้านการบริหารงานบุคคล ด้านการบริหารงานกิจการนักเรียน ด้านการบริหารงานธุรการและการเงิน และด้านการบริหารงานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูจำแนกตามเพศทั้งภาพรวมและรายด้านพบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนที่มีตำแหน่งต่างกัน คือ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ กับ ครูผู้สอน มีระดับการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 โดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เป็นเพราะว่า หัวหน้ากลุ่มสาระ และ ครูมีบทบาทหน้าที่ต่างกัน บางครั้งได้รับการถ่ายทอดแผนการดำเนินงานมาไม่เท่ากัน ส่งผลต่อการดำเนินการต่างๆ ย่อมแตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุไรลักษณ์ วิบูลย์ธนาศ (2555) ได้ศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา ในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เขต 7 ผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา ในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จำแนกตามสถานภาพตำแหน่ง โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เปรียบเทียบระดับบทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของครูตามหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 ที่มีขนาดต่างกัน จากการเปรียบเทียบครู ตามขนาดของโรงเรียน พบว่าโดยภาพรวมมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละสถานศึกษาไม่ว่าจะขนาดใดก็ตาม ต่างก็มุ่งหวังจุดประสงค์เดียวกัน ตามหลักปฏิบัติภายใต้แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ระบุว่า การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การปฏิบัติของผู้บริหารสถานศึกษา แต่ละขนาดโรงเรียนจึงไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ ชาดาร์ตัน กรูณา (2557) ได้ศึกษาบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ต่อการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครูในศตวรรษ ที่ 21 ผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ต่อการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครูในศตวรรษที่ 21 จำแนกตามประสบการณ์และขนาดโรงเรียน โดยภาพรวมและรายด้านทุกด้านผู้บริหารมีความคิดเห็นไม่แตกต่าง

ข้อเสนอแนะ

1) ด้านการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารมีบทบาทที่อยู่แล้วควรปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น โดยมีการจัดสรรงบประมาณในการจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ อย่างเหมาะสม และบทบาทที่ควรพัฒนาคือ ผู้บริหารจัดแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนหลากหลาย ตรงตามความต้องการของครู

2) ด้านการกำหนดนโยบายและแผนการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารมีบทบาทที่อยู่แล้วควรปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น คือ ผู้บริหารควรวางแผนปรับปรุงและพัฒนาบทบาทการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ให้เกิดความสำเร็จและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จัดประชุมชี้แจง/ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับนโยบายในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้สร้างความรู้ความเข้าใจในความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ให้ทราบโดยทั่วกัน

3) ด้านการส่งเสริมการพัฒนาครู ผู้บริหารมีบทบาทที่อยู่แล้วควรปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น คือ ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูมีความรู้ในเนื้อหาวิชาในเรื่องที่จัดการเรียนการสอน จัดสรรงบประมาณสนับสนุนให้ครูทุกคนได้รับการศึกษาดูงานอย่างทั่วถึง ควรสนับสนุนให้ครูมีโอกาสได้รับการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นตรงกับวิชาชีพ และผู้บริหารควรนำผลการประเมินมาปรับปรุงการฝึกอบรมเพื่อใช้ในการฝึกอบรมครั้งต่อไป

4) ด้านการนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารมีบทบาทที่อยู่แล้วควรปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้นคือ ผู้บริหารมีการนิเทศการจัดการเรียนการสอนของครูอย่างเป็นกัลยาณมิตรให้คำชี้แนะให้ความช่วยเหลือและความร่วมมือกับครู สะท้อนผลการนิเทศให้ครูแต่ละท่านทราบเพื่อนำไปปรับปรุงกระบวนการสอนและจัดทำสื่อนวัตกรรม ผู้บริหารนำผลการนิเทศและการกำกับติดตามการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

5) ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้บริหารมีบทบาทที่อยู่แล้วควรปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้นคือ ผู้บริหารควรจัดให้มีระบบการกำกับดูแลหรือการควบคุมการจัดการเรียนรู้ของครูอย่างเป็นระบบและบทบาทที่ควรพัฒนา คือ ส่งเสริมให้ครูมีเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง ส่งเสริมให้ครูสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผลที่มีคุณภาพ ความรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรทำวิจัยเกี่ยวกับบทบาทผู้บริหารในการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
- 2) ควรทำวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการบริหารที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3
- 3) ควรทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการบริหารที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). เรื่องกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา พ.ศ.2550 ลงวันที่ 8 พฤษภาคม 2550 กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. และ(ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. กรุงเทพฯ: วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา คุณารักษ์. (2553). พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร . นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เข็มทอง ศิริแสงเลิศ. (2555). หน่วยที่ 6 การบริหารจัดการเรียนรู้. ในประมวลชุดวิชาการจัดและบริหารองค์การทางการศึกษา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จำลอง นักฟอง. (2555). หน่วยที่ 2 องค์การและการบริหารองค์การทางการศึกษา. ในประมวลชุด วิชาการจัดและบริหารองค์การทางการศึกษา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทัศนีย์ วงศ์เย็น. (2555). หน่วยที่ 4 การบริหารงานวิชาการ. ในประมวลชุดวิชาการจัดและบริหารองค์การทางการศึกษา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธาดารัตน์ กรุณา. (2557). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 3 ต่อการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครูในศตวรรษ ที่ 21. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชธานี
- ประยงค์ เนาวบุตร. (2555). หน่วยที่ 3 ภารกิจของสถานศึกษา. ในประมวลชุดวิชาการจัดและบริหารองค์การทางการศึกษา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2550). การบริหารงานสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2550). การนิเทศการสอน. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีการสอน คณะศึกษาศาสตร์. นครปฐมมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3.(2560). แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3(นนทบุรี-พระนครศรีอยุธยา):สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3.
- อุไรลักษณ์ วิบูลย์ชนมาศ. (2555). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา ประถม ศึกษา นครราชสีมา เขต 7. สืบค้นจาก <http://dspace.bru.ac.th/xmlui/handle/123456789/1107>
- Fayol, Henri. (1923). Industrial and General Administration. New Jersey: Clifton.
- Ross, Kenneth. (1990). Planning the Quality of education. Paris : Pergamon Press.

แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของ มหาวิทยาลัยเอกชนไทย

The Approach of organization management that affects

high performance of Private Universities in Thailand

เสาวภา เมืองแก่น¹, บัญชา เกิดมณี², อธิธิกร คำไล่³, พรพิรุณ วงศ์สมุด⁴

¹คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธนบุรี, saowapa_ops@thonburi-u.ac.th

²คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยธนบุรี, b.kirdmanee@gmail.com

³คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธนบุรี, boyinosuke@gmail.com

⁴บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, academic@mbk.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย จำนวนสามแห่ง คือ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 378 คน ศึกษาด้วยวิธีการเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามที่มีความเชื่อมั่นจากการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีการของครอนบาค และเสริมด้วยการวิจัยเอกสาร นำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่าความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษาที่มีต่อแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย ภาพรวมทั้งห้ามิติอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่ามีมิติภาวะผู้นำผู้บริหาร มิติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ และมิติการจัดการเทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับมิติการจัดการความรู้ และมิติวัฒนธรรมองค์การ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งทั้งห้ามิติหลัก เป็นแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ทั้งนี้หากมหาวิทยาลัยเอกชนไทยจะก้าวไปสู่ความเป็นเลิศในระดับสากลองค์การจะต้องมุ่งเสริมสร้างความเป็นเลิศทางด้านใดด้านหนึ่งที่เป็นอัตลักษณ์ให้โดดเด่น การมีเครือข่าย และแสวงหาพันธมิตรเพื่อสนับสนุนงานวิชาการ บริการวิชาการ และมุ่งพัฒนางานวิจัย การสร้างนวัตกรรม ประกอบกับสามารถจัดหา และบริหารแหล่งทุน บริหารทรัพยากรที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มสร้างชื่อเสียงในระดับสากล ดังมหาวิทยาลัยเอกชนต้นแบบที่มีความเป็นเลิศเชิงประจักษ์พร้อมการพัฒนาที่ยั่งยืน

คำสำคัญ: การบริหารจัดการ การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ มหาวิทยาลัยเอกชนไทย

Abstract

The objective of this study was to study the organization management approach to high performance in Thai Private Universities. Samples were educational personnel from three Thai private universities, which were Rangsit University, Sripatum University, and Siam University. A quantitative group included 378 persons, and the tools used to collect data were a questionnaire with confidence in the alpha coefficients based on Cronbach's method, and supplemented by research papers. This research was presented in a descriptive analytical.

The results of the study revealed that the opinions of educational personnel on the organizational management approach to high performance of Thai Private Universities affected 5 core components at the highest level. It was found that Leadership dimension, Technology Management dimension, and Human Resources Management dimension were averaged at the highest level. In addition, Knowledge Management dimension and Organizational Culture dimension were averaged at the high

level. These 5 core components were the approach of organization management that affects high performance. As a result, if universities need to increase their reputation internationally, they must strengthen their high performance to demonstrate their identities or uniqueness. To achieve that high performance, these private universities must build their network and seek for collaboration between alliances. These will lead to support in terms of academic affairs and services, research and innovation. Universities must provide and manage funds and resources for developing the organization to be value added and making international reputation as same as the prototype private universities with empirical high performance and sustainable development.

keywords: Management, High Performance, Thai Private Universities

1. บทนำ

สภาพการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไปตามบริบทของสภาพเศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี องค์การจะดำรงอยู่ได้จำเป็นต้องแสวงหารูปแบบที่มีความสามารถในการปรับตัว การพัฒนาองค์การ เพื่อให้การบริหารจัดการประสบความสำเร็จ เพิ่มประสิทธิผลองค์การรวมถึงมีผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ซึ่งเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาสำหรับทุกองค์การ (ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์, 2557) [1] องค์การธุรกิจเอกชนจึงให้ความสำคัญกับระบบการบริหารจัดการคุณภาพแบบองค์รวม โดยมุ่งให้ผลผลิตมีคุณภาพและถูกใจลูกค้า รวมทั้งคำนึงถึงประสิทธิภาพของการลงทุนเช่นเดียวกับองค์การทางการศึกษา โดยเฉพาะระดับอุดมศึกษาที่เน้นเรื่องความรู้ ความสามารถของกำลังคน และภูมิปัญญาของประเทศ อันเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของประเทศให้สามารถแข่งขันกับนานาชาติประเทศ จึงเป็นผลทำให้หลายประเทศทั่วโลกหันมาให้ความสำคัญกับการศึกษาในฐานะที่เป็นกลไกหรือเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของกำลังคน สังคม และประเทศให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ประเด็นสำคัญในการพัฒนาด้านการศึกษาต่างมุ่งสู่การพัฒนาคุณภาพเป็นสำคัญ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน), 2558) [2] ประกอบกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8-12 (พ.ศ. 2540-2564) ได้มุ่งเน้นให้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ สร้างคนที่มีคุณภาพเพื่อมุ่งสู่ความเป็นมาตรฐานสากลและนำพาองค์การไปสู่ความเป็นเลิศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) [3] ด้วยเหตุผลดังกล่าวการอุดมศึกษาของประเทศไทยจึงจำเป็นต้องเร่งปฏิรูปการศึกษาอย่างเร่งด่วน ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดคุณภาพในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา อันเป็นกลไกที่สำคัญในการผลิตกำลังคนระดับสูง การวิจัยสร้างองค์ความรู้ และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ และสามารถแข่งขันกับนานาชาติประเทศได้ จำเป็นที่จะต้องได้รับการพัฒนาคุณภาพทั้งด้านการผลิตบัณฑิต การวิจัย การบริการทางวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาสามารถเป็นกลไกที่มีประสิทธิภาพที่จะนำมาซึ่งการพัฒนาประเทศที่สำคัญ

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยเอกชนไทย มีจำนวนทั้งสิ้น 71 แห่ง จากสถาบันอุดมศึกษาไทยทั่วประเทศ 172 แห่ง (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2559) [4] จากอัตราการขยายตัวของสถาบันอุดมศึกษาทำให้เกิดการแข่งขันที่สูงขึ้นทั้งมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชนด้วยกันเอง โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยของรัฐที่ถูกผลักดันให้ออกนอกระบบและได้รับงบประมาณสนับสนุนจากรัฐบาล ประกอบกับมีอำนาจจัดตั้งหน่วยงานต่าง ๆ และสามารถกำหนดหลักสูตรการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยได้เอง ในขณะที่มหาวิทยาลัยเอกชนก็มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการศึกษาของประเทศ สามารถช่วยแบ่งเบาภาระของรัฐบาลในการจัดการศึกษาด้วยเช่นกัน แต่มหาวิทยาลัยเอกชนมิได้รับงบประมาณสนับสนุนจากรัฐบาล จึงต้องพึ่งพาตนเอง นั่นคือการลงทุนส่วนตัว (Private investment) ในการจัดการศึกษาและพัฒนาต่าง ๆ ให้มีคุณภาพ มหาวิทยาลัยเอกชนไทย ไม่ว่าจะเป็นมหาวิทยาลัยขนาดเล็ก ขนาดกลาง หรือขนาดใหญ่ ล้วนให้ความสำคัญกับคุณภาพการศึกษาในภาพรวมมากขึ้น เพราะการแข่งขันด้านการศึกษาที่มีมากขึ้นด้วยเช่นกัน การบริหารทรัพยากรมนุษย์จึงเป็น

องค์ประกอบสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรให้บรรลุเป้าหมายและประสบความสำเร็จ ดังนั้นมหาวิทยาลัยเอกชนไทยจึงควรหาแนวทางหรือระบบการบริหารจัดการที่ทำให้องค์กรสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลงพร้อมรับกับทุกสถานการณ์ และเสริมสร้างความสามารถในการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพโดดเด่นเพื่อการดำรงอยู่อย่างยั่งยืน ผู้วิจัยเลือกศึกษาแนวทางการบริหารของมหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งทั้งสามแห่งเป็นมหาวิทยาลัยเอกชนขนาดใหญ่ มีประสบการณ์ในการดำเนินงานมายาวนานกว่า 40 ปี มีจำนวนนักศึกษามากกว่า 10,000 คน มีการจัดการศึกษาหลักสูตรภาคภาษาไทยและหลักสูตรนานาชาติ และมีผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสาม (พ.ศ. 2554 - 2558) โดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ผ่านในระดับดีมาก ร่วมกับศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยเอกชนต้นแบบที่มีชื่อเสียงและมีความเป็นเลิศระดับสากล เพื่อศึกษาถึงแนวทางการบริหารจัดการองค์กรสู่การปฏิบัติที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทยและการ เข้าสู่ความเป็นสากล

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการองค์กรสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทยและการเข้าสู่ความเป็นสากล ตลอดจนนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนามหาวิทยาลัยเอกชนไทยให้ดำรงอยู่ได้ มีการเจริญเติบโตและนำไปสู่ความเป็นเลิศ

3. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรแห่งความเป็นเลิศ ได้มีนักวิชาการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย โดยได้กล่าวถึงองค์ประกอบและตัวแบบขององค์กรที่มีความเป็นเลิศ ซึ่งมีทั้งส่วนที่ใกล้เคียงกันและบางส่วนก็มีความแตกต่างกันแต่เมื่อพิจารณาแล้วสามารถนำจุดเด่นของนักวิชาการแต่ละคนหรือแต่ละคณะมาเสริมเติมเต็มซึ่งกันและกันเพื่อการเป็นขององค์กรที่มีความเป็นเลิศได้เป็นอย่างดี จึงมีการผสมผสานกันในลักษณะสหวิทยา (Multidiscipline) โดยการนำทฤษฎีต่าง ๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ได้กับองค์กรในปัจจุบันมากขึ้น (ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์, 2552) [5] จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเป็นองค์กรแห่งความเป็นเลิศของนักวิชาการและองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน รวมถึงปัจจัยในการบ่งถึงความสำเร็จของมหาวิทยาลัยตามที่ได้กล่าวไว้แล้วนั้น จึงได้วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดของนักวิชาการและองค์กร เด่น ๆ ที่จะนำไปสู่การเป็นองค์กรแห่งความเป็นเลิศ ซึ่งมีมิติหลัก ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์ต่อการเป็นองค์กรแห่งความเป็นเลิศ ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยครั้งนี้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์ข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดวิจัย

มิติที่ศึกษา	ภาวะผู้นำ ผู้บริหาร	การบริหาร ทรัพยากร มนุษย์	วัฒนธรรม องค์กร	การจัดการ ความรู้	การจัดการ เทคโนโลยี
นักวิชาการ / หน่วยงาน					
Jupp, Vivienne and Younger (2004)	/	/	/		/
Linder & Brooks (2004)	/	/		/	
Linda Holbeche (2004)	/	/	/	/	/
Edward Lawler (2005)	/	/	/	/	/
Waal (2005) & (2007)	/	/	/		/
Relativity LLC (2008)	/	/			/
พสุ เดชะรินทร์ (2550)	/		/		
ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์ (2552)	/	/			/
นิสตาร์ เวชยานนท์ (2551)	/	/	/	/	

มิติที่ศึกษา	ภาวะผู้นำ ผู้บริหาร	การบริหาร ทรัพยากร มนุษย์	วัฒนธรรม องค์กร	การจัดการ ความรู้	การจัดการ เทคโนโลยี
นักวิชาการ / หน่วยงาน					
Miller (2011)	/	/	/	/	
สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา	/	/	/	/	/
สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมิน คุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)	/	/	/	/	/
Public sector Management Quality Award	/	/	/	/	/
Organization for Economic Cooperation and Development	/	/	/	/	/

ที่มา: จากการสังเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี ของนักวิชาการหลายท่าน อาทิ Jupp, Vivienne and Younger (2004) [6], Linder & Brooks (2004) [7], Linda Holbeche (2004) [8], Waal (2007) [9], พสุ เดชะรินทร์ (2550) [10], นิสตารค์ เวชยานนท์ (2551) [11], Miller (2011) [12] รวมถึง แนวคิดการประเมินคุณภาพการศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2558) แนวคิดการประเมินคุณภาพภายนอกจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) (2554) แนวคิดการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการภาครัฐ (Public Sector Management Quality Award: PMQA) (2557) [13] และแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยในการบ่งถึงความสำเร็จของมหาวิทยาลัย ตามองค์การความร่วมมือและพัฒนาทางเศรษฐกิจ (Organization for Economic Cooperation and Development: OECD) (2557) [14] โดยการสังเคราะห์ข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อศึกษาถึงแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย ในมิติภาวะผู้นำผู้บริหาร มิติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ มิติวัฒนธรรมองค์กร มิติการจัดการความรู้ และมิติการจัดการเทคโนโลยี

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการวิจัย

1) การวิจัยเอกสาร (Documentary research) โดยการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย วารสาร วิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ บทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาถึงบริบทของมหาวิทยาลัยเอกชนไทยและศึกษาสภาพทั่วไปขององค์การที่ใช้ในการศึกษา ตลอดจนศึกษาและสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยเอกชนต้นแบบที่มีชื่อเสียงระดับสากล ได้แก่ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัยบราวน์ และมหาวิทยาลัยการจัดการแห่งสิงคโปร์ ถึงแนวทางการบริหารจัดการสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

2) การเก็บแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยการสำรวจด้วยแบบสอบถามในมิติต่าง ๆ ภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้จากการวิจัยเอกสาร และข้อสรุปจากการวิเคราะห์เนื้อหา กับบุคลากรทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยเอกชนไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งทั้งสามแห่งเป็นมหาวิทยาลัยเอกชนขนาดใหญ่ มีประสบการณ์ในการดำเนินงานมายาวนานกว่า 40 ปี มีจำนวนนักศึกษามากกว่า 10,000 คน มีการจัดการศึกษาหลักสูตรภาคภาษาไทยและหลักสูตรนานาชาติ และมีผลการประเมินคุณภาพภายนอกกรอบสาม (พ.ศ. 2554

- 2558) โดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ผ่านในระดับดีมาก สำหรับบุคลากรทางการศึกษาที่สำรวจ บุคลากรที่เป็น ผู้บริหาร อาจารย์ และบุคลากรสายสนับสนุน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร คือ บุคลากรทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย จำนวนสามแห่ง คือ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยาม รวมจำนวนทั้งสิ้น 3,716 คน (ข้อมูลจากสำนักประกันคุณภาพการศึกษาของทั้งสามมหาวิทยาลัย, 2559)

2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริหาร อาจารย์ และบุคลากรสายสนับสนุน และคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน จากบุคลากรทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย จำนวน 3 แห่ง ในการหาขนาดกลุ่มตัวอย่างได้กำหนดระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ร้อยละ 95 ดังนั้นกำหนดความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 0.05 โดยใช้สูตร ยามาเน่ จากจำนวนประชากร 3,716 คน ได้กลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำ 362 ตัวอย่าง

ทั้งนี้ในการส่งแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งตามสัดส่วนประชากรของทั้ง 3 แห่ง พร้อมนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 20 เพื่อป้องกันการเก็บข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ ดังนั้นจำนวนแบบสอบถามที่ส่งเก็บจำนวนทั้งสิ้น 434 ตัวอย่าง และผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามกลับคืนพร้อมคัดเลือกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก ทำให้มีแบบสอบถามสำหรับการวิเคราะห์จำนวน 378 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้จากการวิจัยเอกสาร และข้อสรุปจากการวิเคราะห์เนื้อหา ก่อนนำแบบสอบถามไปเก็บจริงกับบุคลากรทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยเอกชนไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยาม

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปตรวจสอบด้วยการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ การหาค่า IOC พบว่าทุกข้อคำถามได้ค่าเกิน 0.90 พร้อมกับนำไปวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีการของครอนบาค ด้วยการนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 ตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่นเกิน 0.80 ทุกข้อคำถาม ภาพรวมค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 อยู่ในระดับสูงจึงเหมาะสมและเพียงพอที่จะนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถาม ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการเก็บแบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการบริหารจัดการองค์การแห่งความเป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย กับบุคลากรทางการศึกษา 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ และบุคลากรสายสนับสนุน ของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยามในมิติการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ มิติภาวะผู้นำผู้บริหาร มิติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ มิติวัฒนธรรมองค์การ มิติการจัดการความรู้ และมิติการจัดการเทคโนโลยี ผู้วิจัยขอสรุประดับความคิดเห็นของบุคลากรที่มีต่อการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย โดยภาพรวมทั้ง 3 มหาวิทยาลัย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับความคิดเห็นของบุคลากรที่มีต่อแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย โดยภาพรวมทั้ง 3 มหาวิทยาลัย

มิติการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล	ลำดับ
ภาวะผู้นำผู้บริหาร	4.43	.71	มากที่สุด	1
การบริหารทรัพยากรมนุษย์	4.35	.53	มากที่สุด	2
วัฒนธรรมองค์การ	4.15	.53	มาก	4
การจัดการความรู้	4.19	.55	มาก	3
การจัดการเทคโนโลยี	4.35	.54	มากที่สุด	2
ค่าเฉลี่ยรวม	4.29	.56	มากที่สุด	

ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษา 3 กลุ่ม คือ ผู้บริหาร อาจารย์ และบุคลากรสายสนับสนุน ของมหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยสยาม ที่มีต่อแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย พบว่าโดยภาพรวมระดับความคิดเห็นเป็นไปในทิศทางเดียวกันมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.29 อยู่ในระดับมากที่สุด และข้อมูลที่ได้รับมีการกระจายตัวน้อยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายมิติแล้ว พบว่ามิติที่มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุดมีจำนวน 3 มิติ โดยเรียงตามลำดับ คือ มิติที่มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ลำดับที่หนึ่ง คือ มิติภาวะผู้นำผู้บริหาร ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.43 รองลงมา มี 2 มิติ คือ มิติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ และมิติการจัดการเทคโนโลยี ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.35 อยู่ในลำดับที่สอง สำหรับมิติที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 2 มิติ คือ มิติการจัดการความรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.19 อยู่ในลำดับที่สาม และมิติวัฒนธรรมองค์การ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.15 อยู่ในลำดับที่สี่

แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย มิติภาวะผู้นำผู้บริหารโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.43 เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทางมิติภาวะผู้นำผู้บริหารที่นำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ พบว่าภาวะผู้นำผู้บริหารสามารถส่งเสริมและผลักดันให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ อีกทั้งผู้นำที่มีวิสัยทัศน์สามารถกำหนดทิศทางการดำเนินงานให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีความเป็นเลิศ นอกจากนี้ ผู้นำที่มีบุคลิกภาพที่ดี และมีความรู้ความสามารถที่สามารถบริหารจัดการบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถบริหารจัดการและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว เหมาะสม จะสามารถทำให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยไปสู่ความเป็นเลิศ

แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย มิติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.35 เมื่อพิจารณาองค์ประกอบมิติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ที่นำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ พบว่าการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่ดี สามารถส่งเสริมและผลักดันให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศได้ โดยมหาวิทยาลัยเอกชนไทยที่มีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ต้องมีการคัดเลือก สรรหาบุคลากรที่ดี มีคุณภาพ ทั้งผู้บริหาร อาจารย์ รวมถึงบุคลากรสายสนับสนุน อีกทั้งยังต้องมีการพัฒนาทุนมนุษย์ให้เกิดขึ้นกับบุคลากร ทั้งการสนับสนุนให้ศึกษาต่อ การทำผลงานวิชาการ การอบรม สัมมนา อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ รวมถึงต้องมีกระบวนการที่สามารถธำรงรักษาบุคลากรที่ดีไว้ได้ มีการสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรมีความรู้สึกรักและผูกพันกับองค์การ นอกจากนี้ยังต้องมีสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการปฏิบัติงานให้มีความเป็นเลิศ

แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนมิติการจัดการเทคโนโลยีโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.35 เมื่อพิจารณาองค์ประกอบมิติการจัดการเทคโนโลยีที่นำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ พบว่าการจัดการเทคโนโลยี โดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เข้ามาใช้ในองค์การ สามารถส่งเสริมและสนับสนุนให้

มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีความเป็นเลิศ ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศที่พร้อมใช้งาน และมีความทันสมัย ทั้งระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ สามารถส่งเสริมและสนับสนุนให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีความเป็นเลิศ ทั้งนี้การยอมรับ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้บริหาร การกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการที่บุคลากรขององค์กรมีความตระหนักและความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จะช่วยส่งเสริมให้ มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย มิติการจัดการความรู้ โดย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.19 เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทางมิติการจัดการความรู้ ที่นำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็น เลิศ พบว่าการจัดการความรู้ให้เกิดขึ้นในองค์กรอย่างเป็นระบบ จะส่งเสริมและผลักดันให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีความเป็น เลิศได้ โดยการกำหนดทิศทาง เป้าหมาย ของการจัดการความรู้ในองค์กร จะนำไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ การสร้าง แสวงหา และกลั่นกรองความรู้ที่เหมาะสมกับองค์การ รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการถ่ายทอดความรู้อย่างเป็นระบบ จะทำให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ นอกจากนี้ การมีเจตคติที่ดีของบุคลากรที่มีต่อการจัดการความรู้ จะส่งเสริมและผลักดันให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

แนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย มิติวัฒนธรรมองค์การโดย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.15 เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทางมิติวัฒนธรรมองค์การ ที่นำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็น เลิศ พบว่าวัฒนธรรมองค์การสามารถส่งเสริมและผลักดันให้ มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีความเป็นเลิศได้ โดยมหาวิทยาลัย เอกชนไทยที่มีความเป็นเลิศ จะมีแบบแผน และแนวปฏิบัติที่ดี รวมถึงจะสนับสนุนให้บุคลากรพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อ นำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ อีกทั้งยังต้องมีค่านิยมที่ส่งเสริมให้บุคลากรมีการพัฒนางาน และพัฒนาองค์การไปสู่การ ปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ นอกจากนี้ ยังต้องมีการส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ในการที่จะสร้างวัฒนธรรมทางความคิด ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยเอกชนต้นแบบที่มีชื่อเสียงและมีความเป็นเลิศ ระดับสากล ได้แก่ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัยบราวน์ และมหาวิทยาลัยการจัดการแห่งสิงคโปร์ พบว่าการบริหารจัดการที่ นำไปสู่ความเป็นเลิศในระดับสากล องค์กรจะต้องมุ่งเสริมสร้างความเป็นเลิศทางด้านใดด้านหนึ่งที่เป็นอัตลักษณ์ ให้โดดเด่น มี เครือข่าย และแสวงหาพันธมิตรเพื่อสนับสนุนงานวิชาการ บริการวิชาการ และมุ่งพัฒนางานวิจัย การสร้างนวัตกรรม ประกอบกับ สามารถจัดหา และบริหารแหล่งทุน บริหารทรัพยากรที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มสร้างชื่อเสียงในระดับสากล ดังมหาวิทยาลัยเอกชน ต้นแบบที่มีความเป็นเลิศเชิงประจักษ์

6. สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาระดับความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษาที่มีต่อแนวทางการบริหารจัดการองค์การสู่การ ปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย สามารถสรุปเรียงตามมิติที่เห็นด้วยในระดับมากที่สุดไปยังระดับมากได้ดังนี้

ภาวะผู้นำผู้บริหาร มีความสำคัญมากที่สุด ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะสามารถนำพามหาวิทยาลัยเอกชนไทยไปสู่ แนวทางการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ คือ ผู้บริหารทุกระดับ โดยเฉพาะผู้นำสูงสุด ต้องมีภาวะผู้นำ เชิงคุณลักษณะ มี ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และบุคลิกภาพที่สง่างามพร้อม เป็นนักคิดเชิงกลยุทธ์ คิดนอกกรอบ มีความรอบรู้ เชื่อมั่นในทีม ต้องมีภาวะผู้นำเชิงพฤติกรรม เป็นผู้นำที่มีทิศทางการทำงานชัดเจน มีวิสัยทัศน์กว้างไกล ทันสมัย มุ่งทั้ง งานและมิตรสัมพันธ์อย่างสมดุล ได้ทั้งงานได้ทั้งใจคนทำงาน และต้องมีภาวะผู้นำเชิงการบริหารจัดการ เป็นผู้นำที่เข้าใจบริบท ความเป็นอุดมศึกษา คิดแล้วต้องทำได้ เห็นภาพอนาคต ใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ในการบริหารจัดการ ภายใต้อาณาจักรที่มีการ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fulston Schools (2012) [15] ได้นำเสนอรูปแบบสำหรับความเป็น เลิศของสถานศึกษาซึ่งจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความท้าทายของผู้นำในการสื่อสารคุณค่า ความเชื่อในการ

กำหนดทิศทาง การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน รวมถึงการกำหนดชี้วัดการประเมินผลการปฏิบัติงาน การตอบสนองความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย การประชาสัมพันธ์ด้านนวัตกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมาและความรับผิดชอบต่อสังคม และยังสอดคล้องกับ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2560) [16] นำเสนอแบบอย่างของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด เป็นมหาวิทยาลัยอันดับหนึ่ง ที่เกิดจากผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำ อาทิ อธิการบดี ชาร์ล อีเลียต ผู้มองการณ์ไกล ผู้วางรากฐานให้กับมหาวิทยาลัยที่เน้นการวิจัย สร้างนวัตกรรม อธิการบดี ลอร์เรนซ์ ซัมเมอร์ส เป็นนักปฏิรูปกล้าเปลี่ยนแปลงเพื่อการพัฒนาและเติบโต ดังนั้นผู้บริหารมหาวิทยาลัยเอกชนไทยจึงเป็นแกนกลางของการบริหารจัดการ การพัฒนา ผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำสูงจึงมีความสำคัญและมีบทบาทมากที่สุดในการนำพาขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยเอกชนไทยไปสู่แนวทางการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

การบริหารทรัพยากรมนุษย์ มีความสำคัญมากที่สุดในการขับเคลื่อนเพื่อปฏิบัติงานขององค์กร ดังนั้นมหาวิทยาลัยเอกชนไทยจำเป็นต้องมีการบริหารจัดการทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็นระบบ เพื่อให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ต้องมีการคัดเลือกสรรหาบุคลากรที่ดีมีคุณภาพเข้ามาปฏิบัติงานในมหาวิทยาลัย ทั้งบุคลากรหลักและบุคลากรสายสนับสนุน หรือเชิญผู้มีชื่อเสียง เก่ง เข้ามาเป็นอาจารย์ ต้องมีการพัฒนาบุคลากร เพิ่มมูลค่าให้กับบุคลากร ทั้งบุคลากรหลัก ได้แก่ พัฒนาคุณวุฒิ ผลงานวิชาการ งานวิจัย ส่วนบุคลากรสายสนับสนุน ได้แก่ พัฒนาด้านการทำงาน ด้านความคิด จัดทำแผนพัฒนาบุคลากรที่ชัดเจนตามสายงานและหลักสูตรที่จัดการศึกษา ต้องมีการจรรงรักษาบุคลากร บุคลากรคือ ทุนมนุษย์ที่สำคัญที่สุดต้องมีการสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรมีความรู้สึกเกิดความผูกพันต่อองค์กรเพื่อจรรงรักษาบุคลากรที่ดีมีคุณภาพให้คงอยู่กับมหาวิทยาลัยพร้อมปฏิบัติงานที่เป็นเลิศให้กับมหาวิทยาลัยเอกชนไทย ซึ่งสอดคล้องกับ EFQM (2010) [18] ที่กล่าวถึงโมเดลความเป็นเลิศ (Excellence model) ของมูลนิธิยุโรปเพื่อการบริหารคุณภาพโดยในมิติการมุ่งเน้นทรัพยากรบุคคล (People) องค์กรต้องเน้นการสร้างคุณค่าของบุคลากรในหน่วยงานเพื่อช่วยให้เกิดผลสัมฤทธิ์ร่วมกันระหว่างเป้าหมายขององค์กรและส่วนบุคคล โดยการส่งเสริมความเป็นธรรมและความเสมอภาคของบุคคล โดยเลือกคนที่มีทัศนคติที่เหมาะสมกับงาน รวมถึงการเสริมสร้างศักยภาพของบุคลากรให้มีประสิทธิภาพ การสนับสนุนส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สื่อสารปฏิสัมพันธ์กับบุคลากรอย่างทั่วถึง เพื่อให้ทราบเป้าหมาย วัตถุประสงค์ขององค์กร และยังสอดคล้องกับ ZHOU Yuan (2013) [19] ที่นำเสนอว่าทรัพยากรบุคคลเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนามหาวิทยาลัยต้องมีวิธีการที่สามารถดึงดูดบุคคลผู้มีความสามารถพิเศษให้มาทำงานจำนวนมากเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการที่เป็นที่ยอมรับ ด้วยการสร้างบรรยากาศของมหาวิทยาลัยให้เป็นสากล (Internationalization) พร้อมพัฒนาบุคลากรให้อยู่ในระดับแนวหน้าจึงจะนำพามหาวิทยาลัยเอกชนสู่ความเป็นเลิศได้ ดังนั้นการบริหารทรัพยากรมนุษย์ มีความสำคัญมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับทรัพยากรอื่น ๆ ในองค์กร ทรัพยากรมนุษย์เป็นมิติที่ควรเสริมสร้าง พัฒนา รักษา คงไว้ของบุคคลในองค์กรเพื่อให้มีผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

การจัดการเทคโนโลยี โดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการปฏิบัติงาน มีความสำคัญมากที่สุดในยุคปัจจุบัน ดังนั้นมหาวิทยาลัยเอกชนไทยจำเป็นต้องมีการบริหารจัดการเทคโนโลยีให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด จึงจะทำให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ต้องตระหนักด้านโครงสร้างพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ต้องมีความพร้อมใช้งาน มีความทันสมัย ครอบคลุม ทั่วถึง ต้องสร้างการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้บริหาร และผู้ปฏิบัติงานทุกระดับ เพื่อสอดคล้องกับนโยบายประเทศไทยให้เป็น Thailand 4.0 และต้องมีการกำหนดนโยบายการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งด้านการจัดการเรียนรู้และการบริหารจัดการองค์กรที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม มีศูนย์ดาต้าเซ็นเตอร์ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ บดินทร์ รัชมีเทศ (2550) [17] ที่นำเสนอลักษณะของการจัดการเทคโนโลยีที่ประสบความสำเร็จในยุคโลกาภิวัตน์ อาทิ ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์และตื่นตัวกับการนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือจัดการองค์กรที่มีประสิทธิภาพ ทันสมัย ก้าวล้ำ ทั้งการผลิต ออกแบบ การติดต่อสื่อสาร การตลาด และยังสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐที่ส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นประเทศเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital economy) มหาวิทยาลัยถือเป็นแหล่งเรียนรู้ในระดับสูง ผู้บริหารองค์กรต้องตระหนักและให้ความสำคัญ มีการกำหนดนโยบายทางด้านเทคโนโลยี

สารสนเทศที่ชัดเจนแต่มีความยืดหยุ่นเพื่อให้บุคลากรสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมปัจจุบัน ดังนั้นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการบริหารจัดการและช่วยในการจัดการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยเอกชนไทย จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและทำให้มหาวิทยาลัยเอกชนไทยมีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

การจัดการความรู้ มีความสำคัญในระดับมาก สามารถพัฒนา ส่งเสริมรวมทั้งขับเคลื่อนในองค์กรมหาวิทยาลัยเอกชนไทยไปสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ต้องมีการกำหนดทิศทาง เป้าหมายของการจัดการความรู้ อย่างชัดเจน มีการจัดการความรู้ที่ดี มีหน่วยงานรับผิดชอบชัดเจน ในการกำกับติดตาม และสร้างความตระหนักรู้แก่บุคลากร ต้องมีการสร้าง การแสวงหา และการกลั่นกรองความรู้ อันเป็นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร เสริมสร้างความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง จัดระบบอิเล็กทรอนิกส์ จัดเวทีสัมมนาเชิงวิชาการ และสนับสนุนงานวิชาการ รวมถึง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการถ่ายทอดความรู้ อย่างต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Salmi (2009) [20] ได้อธิบายความเป็นเลิศของมหาวิทยาลัย เป็นคุณสมบัติของมหาวิทยาลัยที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้ใหม่ การมีคณาจารย์และ นักศึกษาที่มีความสามารถสูง มีเงินทุนและทรัพยากรที่เพียงพอ มีโครงสร้างพื้นฐานทางการวิจัยระดับแนวหน้า มีการบริหารจัดการที่เหมาะสม และมีการใช้ทรัพยากรร่วมกันภายในสถาบันอย่างคุ้มค่าและเกิดประสิทธิผล ดังนั้นการจัดการความรู้จะเกิด ประโยชน์อย่างแท้จริงต้องอาศัยคลังความรู้ในมหาวิทยาลัยเพื่อใช้เป็นแหล่งในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการถ่ายทอดความรู้ ของบุคลากรและผู้เรียน รวมถึงใช้จัดเก็บ รวบรวมความรู้และข้อมูลขององค์กรอย่างเป็นระบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการ ปฏิบัติงานและการจัดการเรียนการสอน เป็นการพัฒนาองค์กรไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ และองค์กรแห่งความ เป็นเลิศ

วัฒนธรรมองค์กร มีความสำคัญในระดับมาก ในการส่งเสริมสนับสนุนมหาวิทยาลัยเอกชนไทยไปสู่แนวทางการ ปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ด้วยความตระหนักรู้วัฒนธรรมองค์กรทางความคิด ซึ่งเกิดจาก ค่านิยมร่วม ความเชื่อ ที่ส่งผลต่อการ ปฏิบัติงาน อาทิ ในเรื่องของความตั้งใจในการทำงาน ความศรัทธาในวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรมในหน้าที่ที่รับผิดชอบ ทำงานร่วมกันเป็นทีม สร้างค่านิยมให้บุคลากร มุ่งพัฒนาตนเอง พัฒนางาน และพัฒนาองค์กร สร้างความตระหนักรู้ วัฒนธรรมองค์กรทางพฤติกรรม ที่เป็นภาพรวมของรูปแบบการแสดงออก การสื่อสาร การปฏิบัติงานของสมาชิกองค์กร จะมีแบบแผนตามบริบทของการจัดการศึกษา การพัฒนาทักษะวิชาชีพ งานวิชาการ เพิ่มพูนองค์ความรู้อยู่เสมอ สร้างเป็นแนว ปฏิบัติที่ดีกับสมาชิก รวมถึงการสร้างความตระหนักรู้วัฒนธรรมองค์กรทางวัตถุ ด้วยการสนับสนุนทรัพยากรทางการศึกษา อย่างเพียงพอ มีความทันสมัย จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการปฏิบัติงาน การเรียนรู้ อันเป็นมิติที่กำหนดรูปแบบแนวทางการ ปฏิบัติตนของสมาชิก เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับจุฬา เทียนไทย (2550) [21] ที่ นำเสนอปัจจัยความสำเร็จในการบริหารมหาวิทยาลัยจะต้องมีวัฒนธรรมการทำงานขององค์กรที่ดีมีคุณค่าแก่สังคม วัฒนธรรมองค์กรมักจะเกิดจากผู้ที่ตั้งเป็นคนกำหนด เริ่มจากอธิการบดี สภามหาวิทยาลัย เป็นกลุ่มแรกโดยเป็นผู้มีบทบาท สำคัญในการกำหนดทิศทางเป้าหมายในการปฏิบัติงานให้เกิดเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมความเป็นเลิศ และยังคงคล้อง กับ COE (2010) [22] ที่ได้กล่าวถึงการเป็นศูนย์กลางความเป็นเลิศขององค์กรจะต้องมีกลุ่มคนที่มีความสามารถพิเศษ โดยเฉพาะวัฒนธรรมองค์กรด้านวัฒนธรรมการทำงาน มีวิธีการสร้างแรงจูงใจผู้ปฏิบัติงานทุกคนให้ใช้ความสามารถพิเศษเพื่อ การบรรลุความเป็นเลิศขององค์กร การส่งเสริมบรรยากาศในการทำงาน ด้วยการสนับสนุนจากผู้บริหาร ดังนั้นวัฒนธรรม องค์กรอันเป็นมิติที่ทำให้การปฏิบัติตนของบุคลากรในองค์กรเป็นไปแบบต่อเนื่องโดยยึดแนวทางการปฏิบัติงานใน มหาวิทยาลัยด้วยความมีคุณภาพและมาตรฐานตามวิถีทางที่สัมพันธ์ต่อการเป็นองค์กรแห่งความเป็นเลิศ

กล่าวโดยสรุป แนวทางการบริหารจัดการองค์กรสู่การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศของมหาวิทยาลัยเอกชนไทยเกิดจาก การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศตามภารกิจหลักของการอุดมศึกษา สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ สร้างความเชื่อมั่นต่อสถาน ประกอบการที่รับบัณฑิตเข้าทำงาน การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศจะเกิดขึ้นได้ย่อมมาจากผู้บริหาร ทุกระดับที่ใช้ภาวะความ เป็นผู้นำ สามารถบริหารจัดการผู้ปฏิบัติงานทุกระดับ ทั้งอาจารย์ และบุคลากรสายสนับสนุน ทั้งนี้การบริหารจัดการที่มี

ประสิทธิภาพตามบริบทยุคปัจจุบันต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมและผลักดัน มีกระบวนการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ มีแบบแผน ที่สามารถยึดเป็นแนวปฏิบัติที่ดี เกิดเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่มุ่งพัฒนาองค์การให้มีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภลักษณ์ เศษระพานิช (2550) [23] ที่ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการบริหารที่มุ่งความเป็นเลิศของสถานศึกษาเอกชน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าระบบการบริหารที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศของสถานศึกษาเอกชน ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก องค์ประกอบย่อย และแนวปฏิบัติในแต่ละองค์ประกอบย่อย โดยองค์ประกอบหลักของระบบการบริหารจัดการที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศของสถานศึกษาเอกชน รวมถึงสอดคล้องกับแนวคิดของ Jupp, Vivienne and Younger (2004) ที่กล่าวว่าองค์การที่มีความเป็นเลิศควรเป็นองค์การที่มีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพสูง เป็นองค์การที่มีผู้นำที่มีความมุ่งมั่นและกล้าหาญ มีการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเป็นเครื่องมือช่วยในการบริหารจัดการ รวมถึงการเป็นองค์การที่ให้ความสำคัญต่อการเติบโตและพัฒนาของบุคลากร มีการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ บุคลากรร่วมกันสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่มุ่งพัฒนางาน พัฒนาองค์การ ให้มีการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

ทั้งนี้หากมหาวิทยาลัยเอกชนไทยจะก้าวไปสู่ความเป็นเลิศในระดับสากลองค์การจะต้องมุ่งเสริมสร้างความเป็นเลิศทางด้านใดด้านหนึ่งที่เป็นอัตลักษณ์ให้โดดเด่น มีเครือข่าย และแสวงหาพันธมิตรเพื่อสนับสนุนงานวิชาการ บริการวิชาการ และมุ่งพัฒนางานวิจัย การสร้างนวัตกรรม ประกอบกับสามารถจัดหา และบริหารแหล่งทุน บริหารทรัพยากรที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มสร้างชื่อเสียงในระดับสากล ดังมหาวิทยาลัยเอกชนต้นแบบ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัย บราวน์ และมหาวิทยาลัยการจัดการแห่งสิงคโปร์ที่มีความเป็นเลิศเชิงประจักษ์

7. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการประยุกต์ใช้

มหาวิทยาลัยเอกชนไทยนอกจากจะบริหารจัดการองค์การให้เกิดประสิทธิภาพเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดตามภารกิจหลักของการอุดมศึกษาและนำไปสู่ความเป็นเลิศแล้วยังควรต้อง

- มุ่งสร้างความเป็นเลิศไปด้านใดด้านหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะอย่างโดดเด่น

- มุ่งสร้างเครือข่าย การแสวงหาความร่วมมือกับหน่วยงาน องค์การ สถานประกอบการ ทั้งของภาครัฐและธุรกิจเอกชนทั้งในประเทศและต่างประเทศ

- มุ่งสร้างงานวิจัย นำงานวิจัยไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม ตลอดจนสามารถจัดหา และบริหารแหล่งทุน บริหารทรัพยากรที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มเพื่อสร้างศักยภาพและชื่อเสียง

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

มหาวิทยาลัยเอกชนไทยอาจศึกษาในมิติการบริหารจัดการ มิติโครงสร้างองค์การ การประชาสัมพันธ์ และการจัดการกลยุทธ์ เพื่อนำผลการศึกษามาวิเคราะห์ร่วมกับผลการศึกษาในมิติภาวะผู้นำผู้บริหาร การบริหารทรัพยากรมนุษย์ วัฒนธรรมองค์กร การจัดการความรู้ และการจัดการเทคโนโลยี

8. เอกสารอ้างอิง

- [1] ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์. (2551). *เครื่องมือการจัดการ*. กรุงเทพมหานคร: ไตรรัตน์.
- [2] สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา(องค์การมหาชน) . (2558). *ผลการประเมินคุณภาพภายนอก*. เข้าถึงได้จาก <http://www.onesqa.or.th/th/index.php>.
- [3] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟิก.
- [4] สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2559). สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2559. จาก <http://www.mua.go.th/university.html>.

-
- [5] ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์. (2552). *ทฤษฎีองค์การสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: บริษัท ดี.เค.ปรี้นติ้งเวิลด์ จำกัด.
- [6] Jupp, Vivienne and Younger (2004). *A Value Model for the Public Sector*. Outlook Journal February.
- [7] Jane C. Linder and Brooks, Jeffrey D. (2004). *Transforming the Public Sector*. Outlook Journal.
- [8] Holbeche, L. (2004). *The high performance organization: Creating dynamic stability and sustainable success*. Oxford, England: Elsevier.
- [9] Waal, A. A. (2007). *The characteristics of a high performance organization*. *Business Strategy Series*, 8(3), 179-185.
- [10] พสุ เดชะรินทร์. (2550). *องค์การแห่งการเรียนรู้ วัฒนธรรมองค์การ*. ผู้จัดการรายสัปดาห์. ปีที่ 20 ฉบับที่ 1064.
- [11] นิสตารค์ เวชยานนท์. (2551). *มิติใหม่ในการบริหารทุนมนุษย์*. กรุงเทพฯ: กราฟิโก ซิสเต็มส์ จำกัด.
- [12] Miller, M. L. (2011). *The high-performance organization an assessment of virtues and values*. Retrieved from <http://ebbf.org/fileadmin/pdfs/publications/highperformance-organization.pdf>.
- [13] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2557). *การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการภาครัฐ (Public Sector Management Quality Award: PMQA)*. เข้าถึงได้จาก <http://www.opdc.go.th>.
- [14] องค์การความร่วมมือและพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD). (2557). เข้าถึงได้จาก <http://www.l3nr.org/posts/503252>.
- [15] Fulston Schools. (n.d.). *Excellence Model*. Retrieved August 12, 2012, from <http://www.fulschool.org/prodev/leadership/model.html>.
- [16] เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2560). *บทความฮาร์วาร์ดแบบอย่างมหาวิทยาลัยที่ส่งเสริมความหลากหลาย*. เข้าถึงได้จาก <http://www.kriengsak.com/node/1057>.
- [17] บดินทร์ รัตมีเทศ. (2550). *การจัดการเทคโนโลยี*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- [18] EFQM. (2010). *The European Foundation for Quality Management Excellence Model*. Retrieved October 9, 2010, from <http://www.efqm.org/en/>.
- [19] ZHOU Yuan. (2013). *Research on the Teaching Management of Private Universities*. ,Vol. 4, No. 3 (2013), pp.46-53. Retrieved from: <http://www.cscanada.org>.
- [20] Salmi, J. (2009). *The Challenge of Establishing World Class Universities*. Retrieved June 20, 2009. From <http://www.copyright.com/>.
- [21] จุฑา เทียนไทย. (2550). *การจัดการมุมมองนักบริหาร*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แมคกรอ-ฮิล.
- [22] COE. (2010). *Organizational Effectiveness*. Retrieved September 10, 2010, from <http://www.center4oe.com/>.
- [23] ศุภลักษณ์ เศษระพานิช. (2550). *การพัฒนาระบบการบริหารที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศของสถานศึกษาเอกชน*.

แนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาทุนนักกีฬาของอาจารย์ มหาวิทยาลัยธนบุรี

The problem-solving for learning of sports scholarship students, Teacher of Thonburi University.

ไพโรจน์ แจ่มศรี¹, เฉลียว พันธุ์สีดา², พรรณี บุญประกอบ³

¹บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, pairote4@gmail.com

²บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, chaleo_Pa@gmail.com

³บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, pannee@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาทุนนักกีฬาของอาจารย์มหาวิทยาลัยธนบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการช่วยเหลือด้านการเรียนของนักศึกษาทุนนักกีฬา มหาวิทยาลัยธนบุรี ผู้วิจัยเก็บข้อมูล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักศึกษาทุนนักกีฬาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 25 คน และอาจารย์ที่เคยสอนนักศึกษาทุนนักกีฬา จำนวน 12 คน การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการวิจัยแบบปรากฏการณ์วิทยา(Phenomenology) โดยใช้การสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction)

ผลการศึกษา พบว่า

1. นักศึกษาที่ได้รับทุนการศึกษาประเภทนักกีฬา จะใช้ความสามารถด้านกีฬาเพื่อเข้ามาศึกษาในคณะที่สนใจ จะมุ่งเน้นเล่นกีฬาที่ตนเองสนใจเท่านั้น ให้ความสำคัญกับการเรียนเป็นอันดับรองลงมา ทำให้การเรียนของนักศึกษาในกลุ่มดังกล่าว ประสบปัญหาด้านการเรียน ดังนี้ เข้าห้องเรียนสาย งานไม่ส่ง เรียนไม่รู้เรื่อง ทำงานส่งไม่ทัน อาจารย์สอนไม่รู้เรื่อง อาจารย์ไม่สนใจ ชี้แจง ทำข้อสอบไม่ได้ ขาดเรียน

2. แนวทางการช่วยเหลือด้านการเรียนของนักศึกษาทุนนักกีฬาพบว่า เน้นการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้สอน โค้ช และนักศึกษา เกี่ยวกับการเข้าเรียน การขาดเรียน การแต่งกาย การส่งงาน การสอน การวัดผลประเมินผล เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน เปิดโอกาสให้นักศึกษาปรับตัว อาจารย์ผู้สอนต้องปรับวิธีการสอน เข้าใจสภาพของนักศึกษา จัดการเรียนการสอนแบบยืดหยุ่น

คำสำคัญ : แนวทางการช่วยเหลือ, นักศึกษาทุนนักกีฬา, ปัญหาการเรียน

Abstract

A study of the problem-solving for learning of sports scholarship students, Teacher of Thonburi University. The purpose of this study was to study the students' Thonburi University The research group consisted of two groups of students, namely the student athlete who was studying in the second semester of the academic year 2560, and the instructor who taught 12 scholarships. Using Phenomenology Research using interviews. Data analysis by analytic induction.

The research result states that

1. Students receive athletic scholarships. The athletic ability to study in the faculty. We will focus on sports only. The emphasis is on secondary education. The students of the group are experiencing problems in learning the following classes. I do not know Teachers do not know. I do not care about lazy do not miss the lesson.

2. The problem solving methods of the scholarship students. It emphasizes the creation of mutually agreed terms between instructors, coaches and students regarding attendance, lack of training,

dressing, delivery, teaching, evaluation and evaluation. To achieve the corresponding understanding. Opportunity for students to adjust. Teachers need to adjust their teaching methods. Understand the condition of students. Flexible teaching.

Keywords : Approaches, sports scholarship students, Learning problems

บทนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574(กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)[1] ได้กำหนดให้สถาบันการศึกษาผลิตบุคลากรที่มีคุณลักษณะ 3Rs, 8Cs ตามแนวคิดที่นำเสนอโดย วิจารณ์ พานิช(2555)[2] ประกอบด้วยทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้ 3Rs ได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้(Writing)และการคิดเลขเป็น(Arithmetic) 8Csได้แก่ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม(Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์(Cross-Cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ(Collaboration,Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ(Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร(Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม(Compassion) ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยการใช้วิธีการเรียนการสอนต่างๆ ตามแนวคิดการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเสริมด้วยทักษะการสื่อสารสารสนเทศและทักษะด้านคอมพิวเตอร์โดยเน้นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาเข้าสู่ระบบการทำงานเพิ่มประสบการณ์ ทางด้านวิชาการวิชาชีพ โดยสถานประกอบการทั้งภาคเอกชนและภาครัฐได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพบัณฑิตหลักสูตรและการเรียนการสอนจึงต้องพัฒนาให้ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานและร่วมมือกันระหว่างสถานประกอบการและสถาบันอุดมศึกษามากขึ้นตามหลักการสหกิจศึกษา(Work Integrated Learning : WIL) แนวทางการศึกษาไทย 4.0 ตามแนวคิดลักษณะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของวิจารณ์ พานิช (2555) ยังได้นำเสนอว่าการเรียนการสอนในยุคมหาวิทยาลัย 4.0 ควรมีลักษณะ 4 แบบ คือ 1) สอนให้น้อยเรียนรู้ให้มาก(Teach Less, Learn More) 2)เรียนรู้ด้วยตัวผู้เรียนโดยตรง (Student-Directed Learning) 3) ร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน (Collaborative>Competitive)และ4) เรียนรู้เป็นทีมมากกว่าเฉพาะคน(Team>Individual Learning)และควรปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอนตามรูปแบบดังกล่าว

รูปแบบการจัดการสอนของผู้สอนในยุคสมัยปัจจุบันจะต้องพัฒนาควบคู่กับการปรับตัวให้เหมาะสมกับนักศึกษารุ่นใหม่ ที่มีเอกลักษณ์มีความเป็นตัวตนค่อนข้างสูงเกี่ยวกับการศึกษาในยุคปัจจุบัน มหาวิทยาลัยธนบุรีเปิดการเรียนการสอนเข้าสู่ปีที่ 20 มีนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี มหาวิทยาลัยจำเป็นต้องพัฒนาคณาจารย์ให้มีความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ถึงแม้ว่าจะพัฒนาคณาจารย์อย่างไร การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและวัฒนธรรมของสังคมส่งผลให้นักศึกษาที่เข้ามาศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยธนบุรีมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย อาจารย์ผู้สอนหลายท่านพร่ำบ่นระบายความรู้สึกให้กันฟังว่า “เด็กสมัยนี้สอนยาก เอาแต่ใจตัวเอง แต่งกายไม่เรียบร้อย พูดจาหยาบค้าย ไม่ตั้งใจเรียน ดิตเกมส์ ” นักศึกษาที่มีปัญหาด้านการเรียนมีหลายกลุ่ม แต่กลุ่มที่มีปัญหามากที่สุด คือ นักศึกษาทุนนักกีฬา

นักศึกษามุขนักกีฬา คือ กลุ่มของนักศึกษาที่ได้รับทุนการศึกษาจากความสามารถด้านกีฬาประเภทต่างๆ ได้แก่ ฟุตบอล ฟุตซอล รักบี้ และปิงปอง นักศึกษากลุ่มดังกล่าวมีหน้าที่เรียนและเล่นกีฬาเพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัยด้วย มหาวิทยาลัยธนบุรีมีนักศึกษามุขนักกีฬาทั้งหมด 224 คน ส่วนใหญ่ประสบปัญหาการเรียน คือ เกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 สืบเนื่องมาจากการขาดเรียน ไม่สนใจเรียน ไม่ส่งงาน ทำข้อสอบไม่ได้ นักศึกษาบางคนต้องใช้เวลาเรียนมากกว่า 4 ปี ทำให้ขาดโอกาสทำงานหาเงินและพัฒนาคุณภาพชีวิตตามไปด้วย นักศึกษาบางคนต้องตกอยู่ในสภาพเรียนไม่จบ ก่อให้เกิดความสูญเสียค่าทางการศึกษา ถ้าไม่มีการแก้ไขจะส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาทุนนักกีฬาของอาจารย์มหาวิทยาลัยธนบุรีเพื่อหาทางออกให้อาจารย์ที่ประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนและนักศึกษาที่ตกอยู่ในสภาพที่มีปัญหาทางการเรียนและใช้เป็นแนวทางในการวางแผนพัฒนานักกีฬามหาวิทยาลัยให้มีโอกาสและมีความรู้ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาทุนนักกีฬาของอาจารย์มหาวิทยาลัยธนบุรี

ขอบเขตการศึกษา

1. ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บข้อมูล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักศึกษาทุนนักกีฬาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ทุกคณะ ทุกสาขาวิชา จำนวน 25 คน จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการเรียนที่พบและสิ่งที่ต้องการให้อาจารย์ผู้สอนช่วย และอาจารย์ที่เคยสอนนักศึกษาทุนนักกีฬา จำนวน 12 คน จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่พบจากการสอนนักศึกษาทุนนักกีฬาและแนวทางการช่วยเหลือ

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเฉพาะแนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาทุนนักกีฬาของอาจารย์มหาวิทยาลัยธนบุรีเท่านั้น

วิธีดำเนินการ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการวิจัยแบบปรากฏการณ์วิทยา(Phenomenology) ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย 7 ขั้นตอน ดังนี้ (ชาย โพรสิตา, 2554)[3]

1. สรุปผลการจัดการเรียนการสอน(มคอ. 5) ในรายวิชาที่สอน และสนทนากับอาจารย์ผู้สอนคนอื่นเกี่ยวกับปัญหาการเรียนการสอนในรอบปีการศึกษาที่ผ่านมา และกำหนดหัวข้อและคำถามในการวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการเรียนการสอนนักศึกษาทุนนักกีฬา

2. ทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ปัญหาการเรียนการสอน จิตวิทยาการเรียนการสอน และทบทวนระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปรากฏการณ์วิทยาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัยตั้งแต่ก่อนเก็บรวบรวมข้อมูล ขณะเก็บรวบรวม ข้อมูลและภายหลังการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. กำหนดเกณฑ์สำหรับเลือกบุคคลที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บข้อมูล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักศึกษาทุนนักกีฬาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ทุกคณะ ทุกสาขาวิชา จำนวน 25 คน จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการเรียนที่พบและสิ่งที่ต้องการให้อาจารย์ผู้สอนช่วย และอาจารย์ที่เคยสอนนักศึกษาทุนนักกีฬา จำนวน 12 คน จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่พบจากการสอนนักศึกษาทุนนักกีฬาและแนวทางการแก้ปัญหา

4. แจ้งผู้ให้ข้อมูลทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประโยชน์จากการวิจัย พร้อมทั้งนัดเวลาและสถานที่ในการสัมภาษณ์โดยยึดตามความสะดวกของผู้ให้ข้อมูล

5. กำหนดประเด็นหรือแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ โดยกำหนดให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยกลุ่มนักศึกษาทุนนักกีฬาจะใช้ประเด็นคำถามเกี่ยวกับปัญหาการเรียนที่พบและสิ่งที่ต้องการให้อาจารย์ผู้สอนช่วย ส่วนอาจารย์ผู้สอนจะใช้ประเด็นคำถามเกี่ยวกับปัญหาที่พบจากการสอนนักศึกษาทุนนักกีฬาและแนวทางการช่วยเหลือ

6. ทำการสัมภาษณ์และบันทึกการสัมภาษณ์อย่างละเอียด

7. วิเคราะห์ข้อมูล เริ่มวิเคราะห์ข้อมูลในขณะที่เก็บข้อมูลและภายหลังเก็บข้อมูลนั้นผู้วิจัยจะตรวจสอบข้อมูลไปด้วยโดยการวิเคราะห์ค้นหาความหมายข้อมูลที่ได้รับไปเรื่อย ๆ ซึ่งจะให้ผู้วิจัยทราบว่าข้อมูลที่ได้นั้นหลากหลายอ้อมตัว และตอบคำถามการวิจัยได้หรือไม่

ผลการวิจัย

1. กลุ่มของนักศึกษาทุนนักกีฬาประสบปัญหาดังนี้ นักศึกษาที่ได้รับทุนการศึกษาประเภทนักกีฬา จะใช้ความสามารถด้านกีฬาเพื่อเข้ามาศึกษาในคณะที่สนใจ จะมุ่งเน้นเล่นกีฬาที่ตนเองสนใจเท่านั้น ให้ความสำคัญกับการเรียนเป็นอันดับรองลงมา ทำให้การเรียนของนักศึกษากลุ่มดังกล่าวประสบปัญหาด้านการเรียน จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัญหาด้านการเรียนของนักศึกษาทุนนักกีฬาสรุปได้ดังนี้

- 1.1. ตื่นสายทำให้เข้าเรียนสายเนื่องจากนอนดึก
- 1.2. งานไม่ส่งเนื่องจากทำไม่ได้และไม่รู้ว่าทำอย่างไร
- 1.3. เรียนไม่รู้เรื่อง
- 1.4. ทำงานส่งไม่ทัน เนื่องจากการบ้านเยอะ
- 1.5. อาจารย์สอนไม่รู้เรื่อง
- 1.6. อาจารย์ไม่สนใจ
- 1.7. ขี้เกียจ
- 1.8. ทำข้อสอบไม่ได้ เนื่องจากอาจารย์ออกข้อสอบยาก
- 1.9. ขาดเรียน
2. สิ่งที่นักศึกษาต้องการให้อาจารย์ผู้สอนช่วยเหลือสรุปได้ดังนี้
 - 2.1. เนื่องจากทำข้อสอบไม่ได้อยากให้อาจารย์มอบหมายงานพิเศษ
 - 2.2. อยากให้อาจารย์สนใจนักศึกษาที่เป็นนักกีฬบ้าง
 - 2.3. ออกข้อสอบให้เหมาะสมกับนักศึกษาที่เรียนไม่รู้เรื่อง
3. ขณะเดียวกันอาจารย์ผู้สอนก็ประสบปัญหาจากการสอนนักศึกษากลุ่มดังกล่าวเช่นเดียวกัน สรุปได้ดังนี้
 - 3.1. ไม่สนใจเรียน เล่นโทรศัพท์ในห้องเรียน
 - 3.2. มาเรียนสาย
 - 3.3. ขาดเรียน
 - 3.4. ไม่ส่งงาน
 - 3.5. สอบไม่ผ่านแต่ต้องการเกรดสูง
 - 3.6. ทศนคติไม่ดีต่อการเรียนและอาจารย์ผู้สอน
 - 3.7. แต่งกายไม่เรียบร้อย
 - 3.8. นักศึกษาเชื่อว่าจะมีคนมาช่วยเหลือเวลาสอบตก
4. แนวทางการแก้ปัญหา

ตาราง 1 แนวทางการช่วยเหลือด้านการเรียนของนักศึกษาทุนนักกีฬา

ปัญหาการเรียนการสอน	แนวทางการช่วยเหลือ
ไม่สนใจเรียน เล่นโทรศัพท์ในห้องเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างข้อตกลงก่อนสอนว่าจะดำเนินการสอนอย่างไร 2. เช็กชื่อทุกครั้ง 3. การเจรจาในการช่วยเหลือ ถ้าไม่ส่งงานก็ไม่ช่วย 4. สร้างสมุดบันทึกในการลงชื่อเข้าเรียน 5. ต้องกำชับโค้ชให้ติดตามเรื่องการเรียนอย่างใกล้ชิด

ปัญหาการเรียนการสอน	แนวทางการช่วยเหลือ
	6. สร้างระบบการยกเลิกการให้ทุนการศึกษา 7. วัฒนธรรมความเชื่อรุ่นพี่ในการใช้ระบบวัฒนธรรมช่วยสอน
มาเรียนสาย	1. ให้คะแนนการเข้าเรียนตรงเวลา 2. ให้เพื่อนช่วยกันติดตามให้เข้าชั้นเรียนตรงเวลา
นักศึกษาเชื่อว่าจะมีคนมาช่วยเหลือเมื่อไม่ผ่าน	สร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้สอน โค้ช และนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียน
ขาดเรียน	1. กำหนดเกณฑ์การขาดเรียนให้ชัดเจนและแจ้งให้นักศึกษาทุกคนได้รับทราบ 2. อาจารย์ผู้สอนกำกับติดตามอย่างต่อเนื่อง 3. เมื่อมีความจำเป็นต้องขาดเรียน ให้มาพบอาจารย์ผู้สอนภายหลัง
ไม่ส่งงาน	1. กำหนดเกณฑ์การส่งงานให้ชัดเจนและแจ้งให้นักศึกษาทุกคนได้รับทราบ 2. อาจารย์เปิดโอกาสให้นักศึกษาตรวจสอบคะแนนส่งงานเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ติดตามงาน
สอบไม่ผ่านแต่ต้องการเกรดสูง	1. อาจารย์ผู้สอนออกข้อสอบให้เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของนักศึกษา 2. เปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบแก้ตัว 3. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำให้มาก
ทัศนคติไม่ดีต่อการเรียนและอาจารย์ผู้สอน	1. พูดคุยกับนักศึกษาให้เข้าใจและเห็นความสำคัญต่อการเรียน 2. ปรับวิธีสอน โดยเน้นการสร้างชิ้นงาน ลงมือปฏิบัติให้มากขึ้น
แต่งกายไม่เรียบร้อย	1. ตรวจสอบการแต่งกายให้เรียบร้อยก่อนเข้าห้องเรียน 2. สร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนักศึกษาเกี่ยวกับการแต่งกาย 3. อาจารย์แต่งกายให้เรียบร้อยเป็นแบบอย่างกับนักศึกษา 4. ให้คะแนนการแต่งกายเรียบร้อย

อภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. นักศึกษาที่ได้รับทุนการศึกษาประเภทนักกีฬา จะใช้ความสามารถด้านกีฬาเพื่อเข้ามาศึกษาในคณะที่สนใจ จะมุ่งเน้นเล่นกีฬาที่ตนเองสนใจเท่านั้น ให้ความสำคัญกับการเรียนเป็นอันดับรองลงมา ทำให้การเรียนของนักศึกษากลุ่มดังกล่าวประสบปัญหาด้านการเรียน ดังนี้ เข้าห้องเรียนสาย งานไม่ส่ง เรียนไม่รู้เรื่อง ทำงานส่งไม่ทัน อาจารย์สอนไม่รู้เรื่อง อาจารย์ไม่สนใจ ชี้แจง ทำข้อสอบไม่ได้ ขาดเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักกีฬาทุนประเภทนักกีฬาจะไม่ให้ความสำคัญกับการเรียน ส่วนใหญ่นักศึกษาที่มีปัญหาด้านการเรียนจะเป็นนักกีฬาที่ไม่ใช่ตัวจริง แต่มีหน้าที่ต้องเข้าซ้อมตามตารางที่กำหนดไว้ นักศึกษาจะเคยชินกับการลงมือปฏิบัติมากกว่าการนั่งฟังบรรยายในห้องเรียน ซึ่งขัดแย้งกับพฤติกรรมการสอนของอาจารย์ที่เน้นบรรยายมากกว่าการปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิจสิริห์ แววชาญ(2560) [4] ที่ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน: กรณีศึกษา หลักสูตรสถาปัตยกรรมภายใน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังที่พบว่า ใช้เวลาในการสืบค้นข้อมูลจากสื่อออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์-ออฟไลน์มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นักศึกษาใช้เวลาอนมากขึ้นเท่าเข้าฟังการบรรยายน้อยลงและค้นคว้าจากห้องสมุดน้อยลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มีรูปแบบการเรียนรู้โดยการคิดวิเคราะห์และลงมือทำปฏิบัติจริงมากกว่าอ่านและจดจำ

2. แนวทางการช่วยเหลือด้านการเรียนของนักศึกษานักกีฬาพบว่า เน้นการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้สอน โค้ช และนักศึกษา เกี่ยวกับการเข้าเรียน การขาดเรียน การแต่งกาย การส่งงาน การสอน การวัดผลประเมินผล เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน เปิดโอกาสให้นักศึกษาปรับตัว อาจารย์ผู้สอนต้องปรับวิธีการสอน เข้าใจสภาพของนักศึกษา จัดการเรียนการสอนแบบยืดหยุ่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรณูมาศ มาอุ่น (2559) [5] ที่ศึกษาการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ที่พบว่าการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพเป็นกระบวนการที่เป็นปฏิสัมพันธ์ 2 ทาง ระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งมีลักษณะเฉพาะ คือ เป็นผู้ที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่หรือเป็นผู้ใหญ่เต็มตัวแล้ว ดังนั้นการจะจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามจุดมุ่งหมายของการผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยได้นั้น อาจารย์ผู้สอนซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอน นอกจากต้องเป็นผู้มีความรู้เชิงเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างเป็นเยี่ยมแล้วยังจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนพร้อมทั้งต้องมีทักษะการสอนที่เป็นเยี่ยมอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ได้รับทุนนักกีฬานั้น ควรศึกษากับนักศึกษามีปัญหาการเรียนประเภทอื่น ๆ เช่น นักศึกษาพิเศษ นักศึกษาที่ทำงานควบคู่กับการเรียน
2. ควรใช้ข้อมูลเชิงปริมาณเข้ามาวิเคราะห์เชิงสาเหตุด้วย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ควรนำผลการวิจัยไปเผยแพร่ความรู้ให้กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ผู้สอน นำไปประยุกต์ใช้ในการแนะนำและทำความเข้าใจร่วมกันระหว่างอาจารย์กับนักศึกษาเพื่อลดช่องว่างการจัดการเรียนการสอนระหว่างอาจารย์กับนักศึกษาและทำให้การเรียนการสอนสำหรับนักกีฬาประเภททุนนักกีฬามีคุณภาพต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574.
- [2] วิจารย์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- [3] ชาย โพธิ์สิตา. (2554). ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัย เชิงคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: บริษัท อัมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.

.....

[4] นิจสิริห์ แวฆาญ. (2560). พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน: กรณีศึกษา หลักสูตรสถาปัตยกรรมภายใน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. ฉบับที่ 25. 107-123.

[5] เรณูมาศ มาอุ่น. (2559). การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ. วารสารเทคโนโลยีภาคใต้ ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2559. 169-176.

.....

**การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรีโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง
(Simulation Situation)**

A Study of Activity Achievements for Building Self-Confidence
of Thonburi University Students by Using Simulation Situation

กมลเศ ฤทธิ์เดชา¹

¹การพัฒนาบุคลิกภาพ, มหาวิทยาลัยธนบุรี, kamares.rhyth@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง 2) ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation Situation) เป็นสื่อการเรียนการสอน รวมทั้งสร้างความประทับใจและความสนุกสนานเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง โดยผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) แหล่งที่มาของข้อมูล ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอายุระหว่าง 18-30 ปี จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านระหว่างก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง ผลการวิจัยพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมเมื่อผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมมีผลสัมฤทธิ์ของความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ ด้านการทบทวนตนเอง ด้านการรู้จักศักยภาพของตนเอง และด้านความมั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้นในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนาบุคลิกภาพ, ความมั่นใจในตนเอง, การเจริญเติบโตทางความคิด

Abstract

This study aimed 1) to study an achievement in self-confidence of the participants after finishing the activity and 2) to use these activity achievements for impressing on self-development by using simulation. The samples used in the study consisted of Thonburi University Students 20 participants aged 18-30 years old who interested in attending the activity. The convenience sampling technique was used to select the samples. Three features of self-confidence before (Pre-test) and after (Post-test) attending to activity was investigated through the questionnaire. The results indicate that the participants have a high level of self-confidence after participation in the activity. Moreover, it was shown that the participants had high level of own review, realization of own potential, and self- confidence which is the high level.

Keywords: Personality Development, Self-Confidence, Growth Mindset.

ในยุคของการเปลี่ยนแปลง สังคมกำลังเผชิญกับปัญหาการขาดความมั่นใจในตนเองของปัจเจกบุคคล จากการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์มีแนวโน้มในการส่งผลให้เกิดภาวะด้านลบทางสภาพความรู้สึกร่างกายในบุคคลตามมา อาทิ ปัญหาความเครียด (Silverstone & Salsali, 2003) อันเนื่องด้วยผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองอยู่ในระดับต่ำจะให้ความสำคัญกับการไม่กระทำสิ่งใดที่ก่อให้เกิดความผิดพลาดในชีวิต ทั้งยังละเลยต่อการพัฒนาความสามารถรวมไปถึงการเจริญเติบโตของศักยภาพตนเอง ในขณะที่ผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองในระดับสูงจะให้ความสำคัญต่อการพัฒนาพร้อมต่อยอดศักยภาพของตนเองในด้าน

ต่างๆ ดังนั้นการส่งเสริมให้ปัจเจกบุคคลมีความมั่นใจในตนเองภายใต้ระดับที่เหมาะสมจะสามารถพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลให้ก้าวหน้ารวมถึงมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้แก่สังคมต่อไปได้

Rosenberg & Owen (2001) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองระดับต่ำ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มคนดังกล่าวเคยพบเจอกับความผิดหวังและประสบปัญหาในเรื่องต่างๆ บ่อยครั้ง รวมถึงมีแนวโน้มส่งผลต่อการเกิดปัญหามากขึ้นเนื่องจากเกิดภาวะการมองโลกในแง่ลบ อาทิ ผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองระดับต่ำมักจะตีความในเรื่องต่างๆ ไปในทางไม่ดีเกินกว่าความเป็นจริงเสมอ นอกจากนั้นยังสร้างความกังวลในการเข้าสู่สังคมพร้อมมีความมั่นใจในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล Guindon(2002) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมของผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองอยู่ในระดับต่ำแยกตามลักษณะ อันได้แก่ ปลื้กวิเวก (Shy and Quiet), ไม่ปลอดภัย(Insecure), น่ำผิดหวัง(Underachieving), มองโลกในแง่ลบ(Negative) และไม่มีความสุข(Unhappy) ดังนั้นการริเริ่มศึกษาพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อเพิ่มความมั่นใจให้แก่บุคคลในทุกเพศทุกวัยจะส่งผลต่อแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นให้แก่สังคมได้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบสถานการณ์จำลอง(Simulation Situation) เพื่อใช้ในการทดสอบพร้อมกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการทบทวนตนเองด้วยการทำความเข้าใจ เสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองว่าชอบอย่างไร ถนัดอย่างไรโดยมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับรู้ถึงศักยภาพและความมั่นใจที่ซ่อนอยู่ภายในของแต่ละบุคคลเพื่อนำมาต่อยอดให้เกิดพัฒนาการของปัจเจกบุคคลต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง
2. ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation Situation) เป็นสื่อการเรียนการสอน รวมทั้งสร้างความประทับใจและความสนุกสนานเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ 2 ทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง คือ ทฤษฎีการเชื่อมโยง (Thorndike's Connectionism Theory) และ ทฤษฎีการเรียนรู้ (Hull's Systematic Behavior Theory) ซึ่งสรุปหลักการสำคัญของทฤษฎีทั้ง 2 ได้ดังนี้

Edward Lee Thorndike (1899) ได้เสนอแนวคิดที่เน้นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง หรือ ทฤษฎีการเชื่อมโยง(Thorndike's Connectionism Theory) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล อันประกอบไปด้วย กฎแห่งความพร้อม(Law of Readiness) พบว่าการเรียนรู้ของมนุษย์จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ, กฎแห่งการฝึกหัด(Law of Exercise) พบว่าการฝึกหัดหรือการทำ บ่อยๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้ความรู้คงทน, กฎแห่งการใช้(Law of Use and Disuse) พบว่าความมั่นคงของความรู้จะเกิดขึ้นหากมีการนำไปใช้บ่อยๆ และกฎแห่งผลที่พึงพอใจ(Law of Effect) พบว่าเมื่อบุคคลได้รับ ผลที่พึงพอใจย่อมอยากที่จะเรียนรู้ต่อไป ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้

นอกจากนี้ Hull (1951) ได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ (Hull's Systematic Behavior Theory) อันพบว่ากระบวนการเรียนรู้เกิดจากกฎแห่งสมรรถภาพในการตอบสนอง(Law of Reactive Inhibition) กล่าวคือถ้าร่างกายเมื่อยล้า การเรียนรู้จะลดลง, กฎแห่งการลำดับกลุ่มนิสัย(Law of Habit Hierarchy) เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นแต่ละคนจะมีการตอบสนองแตกต่างกัน เมื่อเรียนรู้มากขึ้นก็สามารถเลือกแสดงการตอบสนองในระดับที่สูงขึ้นหรือถูกต้องตามมาตรฐานของสังคม, กฎแห่งการไล่ระดับอุปสรรค(Gold Gradient Hypothesis) เมื่อผู้เรียนยิ่งไล่ระดับอุปสรรคยิ่งมีสมรรถภาพในการตอบสนองมากขึ้น

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้และรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มองเห็นและศึกษาตนเองในแบบองค์รวมหรือการมองตนเองด้วยมุมมองจากภายนอกอย่างไร้อคติ โดยมุ่งหวังเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำความเข้าใจถึงรูปแบบที่แท้จริงของบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยของตนเอง เนื่องจากคนในสังคมส่วนมากมักปราศจากการตั้งคำถามที่แท้จริงกับตนเอง และเลือกเส้นทางที่ลวงล่อลอบรอบข้างอันหล่อหลอมปัจเจก

บุคคลเหล่านั้นมาได้กำหนดหรือคาดหวังไว้ตามบรรทัดฐานของสังคมแทนความต้องการที่แท้จริงของตนเอง การออกแบบรูปแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเองเกิดจากการตั้งคำถามจากการวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ และได้นำมาทดลองทำกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคำถามและรูปแบบของกิจกรรมที่ง่ายต่อการเข้าร่วมทำกิจกรรมแต่มีประสิทธิภาพต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีเป้าหมายและแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างเด่นชัดมากขึ้น เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำการค้นหาพร้อมทำความเข้าใจกับรูปแบบที่แท้จริงของบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยของตนเอง ผ่านกิจกรรม และได้รับคำแนะนำรวมถึงข้อคิดอันมุ่งหวังให้เกิดการจุดประกายของแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ผ่านเรื่องราวและแง่คิดของผู้ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆที่ผู้วิจัยได้รวบรวมและจัดทำขึ้นเพื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำแนวคิดไปต่อยอดในการพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองทั้งภายในและภายนอกได้

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation Situation) เพื่อทบทวนและรับรู้ถึงศักยภาพที่ซ่อนอยู่ในตนเองอันสามารถเสริมสร้างความมั่นใจทั้งภายในและภายนอกให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น รวมไปถึงทำการต่อยอดศักยภาพที่ตนเองมีหรือชื่นชอบเพื่อพัฒนาการเจริญเติบโตทางความคิดและจิตใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของนักศึกษาและข้อจำกัดในระยะเวลาการเก็บข้อมูลนอกเหนือจากชั่วโมงเรียน โดยแหล่งที่มาของข้อมูล ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยธนบุรีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม อายุระหว่าง 18-30 ปี จำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งเครื่องมือการศึกษาวีจยออกเป็น 2 ส่วน

1. เครื่องมือทดลอง

กิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเองโดยผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation Situation)

2. เครื่องมือเก็บข้อมูล

แบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านระหว่างก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเอง จะถูกแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน

1. ก่อนการเริ่มกิจกรรมผู้วิจัยแจกแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม (Pre-test) ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม พร้อมอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรม
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องตอบคำถามที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น โดยรูปแบบของคำถามเป็นคำถามที่ดึงศักยภาพทางด้านการทบทวนตนเองเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงศักยภาพของตนเอง อันส่งผลต่อการเพิ่มความมั่นใจในตนเอง
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับชมวิดีโอเกี่ยวกับการเสริมสร้างแรงบันดาลใจผ่านเรื่องราวและแง่คิดของผู้ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆที่ผู้วิจัยได้รวบรวมและจัดทำขึ้นเพื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้
4. ผู้วิจัยแจกแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังการเข้าร่วมกิจกรรม (Post-test) ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความร่วมมือและขออนุญาตในการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนทำกิจกรรม (Pre-test) และผู้วิจัยจะแจ้งขั้นตอนและกฎกติกาของการลงมือทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความมั่นใจในตนเองรวมถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม เมื่อได้รับการอนุญาตจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยจะเริ่มการทำกิจกรรมโดยใช้เวลาประมาณ 30 นาทีโดยประมาณในการตอบคำถามเพื่อตั้งศักยภาพทางด้านการทำงานตนเอง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงศักยภาพของตนเอง อันส่งผลต่อการเพิ่มความมั่นใจในตนเอง เมื่อตอบคำถามเสร็จสิ้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับชมวิดีโอเกี่ยวกับการเสริมสร้างแรงบันดาลใจผ่านเรื่องราวและแง่คิดของผู้ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆที่ผู้วิจัยได้รวบรวมและจัดทำขึ้น พร้อมกันนี้ผู้วิจัยจะทำการอธิบายและสรุปผลกิจกรรมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังจากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังทำกิจกรรม (Post-test) โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ พร้อมสรุปสาระสำคัญที่ได้จากกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำกิจกรรมโดยการใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) พร้อมกับนำค่าเฉลี่ย (\bar{X}) จากแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านระหว่างก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรมมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยวิธีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที่ไม่อิสระต่อกัน t-dependent test โดยมีมาตรวัดในการแปลความหมายของข้อมูลดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2535:100)

คะแนนเฉลี่ย	4.51 – 5.00	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.51 – 4.50	หมายถึง	ระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.51 – 3.50	หมายถึง	ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.51 – 2.50	หมายถึง	ระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.50	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความมั่นใจจากแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านก่อน (Pre-test) การเข้าร่วมกิจกรรมมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที่ไม่อิสระต่อกัน t-dependent test พบว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยเรียงตามลำดับ ดังนี้ **ด้านการทบทวนตนเอง** มีค่าเฉลี่ย 1.85 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 ซึ่งอยู่ในระดับน้อย **ด้านการรู้จักศักยภาพของตนเอง** มีค่าเฉลี่ย 1.75 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44 ซึ่งอยู่ในระดับน้อย **ด้านความมั่นใจในตนเอง** มีค่าเฉลี่ย 1.65 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.67 ซึ่งอยู่ในระดับน้อย รวมข้อมูลจากแบบทดสอบเกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยรวม 1.75 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 ซึ่งอยู่ในระดับน้อยอันแสดงให้เห็นถึงภาพรวมในเรื่องความมั่นใจในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับน้อย และผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความมั่นใจจากแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย เปรียบเทียบกับก่อน (Pre-test) การเข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด. 2535:100) ของแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้าน ก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรม

ด้าน	ก่อน (Pre-test)			หลัง (Post-test)		
	\bar{X}	S.D.	ผล	\bar{X}	S.D.	ผล
การทบทวนตนเอง	1.85	0.81	น้อย	3.90	0.64	มาก
การรู้จักศักยภาพ ของตนเอง	1.75	0.44	น้อย	4.20	0.83	มาก
ความมั่นใจในตนเอง	1.65	0.67	น้อย	4.40	0.50	มาก
รวม	1.75	0.64	น้อย	4.16	0.65	มาก

จากตารางที่ 1 แสดงถึงความมั่นใจในตนเองหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยรวม 4.16 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 ซึ่งอยู่ในระดับมาก อันแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมเมื่อผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมมีผลสัมฤทธิ์ของความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้านอันได้แก่ ด้านการทบทวนตนเอง ด้านการรู้จักศักยภาพของตนเอง และด้านความมั่นใจในตนเอง เพิ่มขึ้นในระดับมาก

การอภิปรายผล

ผลจากการศึกษาครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงความสำคัญของการเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองของปัจเจกบุคคล อันเนื่องมาจากค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองทั้ง 3 ด้าน ก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) การเข้าร่วมกิจกรรมที่มีความแตกต่างกันด้วยการเพิ่มขึ้นของผลการวิเคราะห์อย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ Edward Lee Thorndike (1899) ที่เน้นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองอันประกอบไปด้วย กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) ขณะเริ่มทำกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับทราบถึงรูปแบบของกิจกรรมครั้งนี้ และวิธีในการปฏิบัติ อันเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม, กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การลงมือทำกิจกรรม ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทบทวนถึงศักยภาพของตนเองที่ซ่อนอยู่ หรือด้านที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำอย่างเป็นกิจวัตรแต่ขาดการทบทวนและสังเกตว่าตนเองมีทักษะในด้านนั้นๆ, กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับรู้ถึงทักษะหรือความสามารถที่ตนเองมี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มมากขึ้น และเมื่อได้รับชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับการเสริมสร้างแรงบันดาลใจจึงเปรียบเสมือนเป็นการเน้นย้ำถึงศักยภาพที่ตนเองมีพร้อมทำการต่อยอดศักยภาพดังกล่าวให้เพิ่มมากขึ้น อันสอดคล้องกับกฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Hull (1951) ที่ได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ (Hull's Systematic Behavior Theory) ซึ่งพบว่ากระบวนการเรียนรู้เกิดจากกฎแห่งสมรรถภาพในการตอบสนอง (Law of Reactive Inhibition) ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนจะมีค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบแตกต่างกัน, กฎแห่งการลำดับกลุ่มนิสัย (Law of Habit Hierarchy) ซึ่งขึ้นอยู่กับกระบวนการปรับประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคล, กฎแห่งการไถ่บรรลุป่าหยาบ (Gold Gradient Hypothesis) เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับรู้ถึงศักยภาพของตนเองจากกิจกรรมนี้ได้มากเท่าไร ความตั้งใจและมุ่งมั่นในการต่อยอดศักยภาพก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ**ข้อเสนอแนะทั่วไป**

เนื่องจากผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทำกิจกรรมในครั้งนี้มีการเพิ่มขึ้นของผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นอาจวิเคราะห์ได้ว่าการสอดแทรกกิจกรรมเกี่ยวกับการเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองลงในทุกแขนงของการเรียนรู้และกิจกรรม มีแนวโน้มในการต่อยอดศักยภาพของปัจเจกให้สูงยิ่งขึ้นไปสืบเนื่องจากการเพิ่มขึ้นของความมั่นใจในตนเองของแต่ละบุคคล

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายระยะเวลาในการทำกิจกรรมและกลุ่มตัวอย่างให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อทำการศึกษาวิธีการเพิ่มขึ้นและการพัฒนาระดับความมั่นใจในตนเองมุ่งหวังให้ปัจเจกรับรู้ถึงศักยภาพในตนเองด้วยรูปแบบที่หลากหลายและทำการต่อยอดศักยภาพของตนเองในด้านต่างๆอันสามารถสร้างประโยชน์ให้กับสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบข้างต่อไป
2. ควรเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบผลการวิจัยว่ามีความแตกต่างกันหรือสอดคล้องกันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- [1] Bénabou, R., & Tirole, J. (2002). Self-confidence and personal motivation. *The Quarterly Journal of Economics*, 117(3), 871-915.
- [2] Bereiter, C. (1991). Implications of connectionism for thinking about rules. *Educational researcher*, 20(3), 10-16.
- [3] Brown, J. D. (2014). Self-esteem and self-evaluation: Feeling is believing. *Psychological perspectives on the self*, 4(8), 27-58.
- [4] Hull, C. L. (1945). The place of innate individual and species differences in a natural-science theory of behavior. *Psychological Review*, 52(2), 55.
- [5] Marcia, J. E. (2017). Ego-Identity Status: Relationship to Change in Self-Esteem. *Social Encounters: Contributions to Social Interaction*, 340.
- [6] Jeffries, P. R. (2005). A framework for designing, implementing, and evaluating: Simulations used as teaching strategies in nursing. *Nursing education perspectives*, 26(2), 96-103.
- [7] Orth, U., & Robins, R. W. (2014). The development of self-esteem. *Current Directions in Psychological Science*, 23(5), 381-387.
- [8] Thornton III, G. C., Mueller-Hanson, R. A., & Rupp, D. E. (2017). *Developing Organizational Simulations: A Guide for Practitioners, Students, and Researchers*. Taylor & Francis.

ผลการศึกษาศามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง
มนุษย์ไฟฟ้า

The Results of Ability in Problem Solving and Learning Achievement of Matthayomsuksa 5
Students, Suksanareewittaya School Taught
Through Games and Simulation “Electric Man”

พรรณี บุญประกอบ¹, นภัค จิวประเสริฐ², ยศวีร์ ล่องทอง³

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Pannee@swu.ac.th

²โรงเรียนนาคประสิทธิ์, napak1990@gmail.com

³โรงเรียนศึกษานารีวิทยา, may.yossawee@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา จำนวน 49 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการจัดการเรียนรู้วิชาฟิสิกส์ (2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t – test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหา/ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ วิชาฟิสิกส์/ เกมและสถานการณ์จำลอง

Abstract

The purposes of this research were: (1) to compare the problem solving ability of Matthayomsuksa 5 students taught through games and simulations “Electric Man” (2) to compare Physics learning achievement of Matthayomsuksa 5 students taught through games and simulations “Electric Man”. The sample consists of 49 students selected by cluster random sampling in Suksanareewittaya School. The instruments used for collecting data were: learning plan, the achievement test and questionnaire on problem solving ability. The data were analyzed by paired t – test, mean and standard deviation.

The results were as follows: (1) Post – test scores of the problem solving ability of Matthayomsuksa 5 students who were learning Physics through games and simulations “Electric Man” were significantly higher than those of Pre – test ones at the .05 level. (2) Post – test scores of the Physics

learning achievement of Matthayomsuksa 5 students who were learning Physics through games and simulations “Electric Man” were significantly higher than those of Pre – test ones at the .05 level.

Keywords: Problem solving ability / Learning achievement/ Physics/ Games and Simulations

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาฟิสิกส์เป็นวิทยาศาสตร์แขนงหนึ่งที่ศึกษากฎต่างๆ เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ในธรรมชาติและมีบทบาทสำคัญต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี จากการสังเกตและรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากการวัดปริมาณทางกายภาพด้วยเครื่องมือโดยตรงหรือทางอ้อม [1] การศึกษาในวิชาฟิสิกส์มุ่งกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง เพื่อหาข้อเท็จจริงต่างๆ ด้วยตัวนักเรียนเอง โดยใช้ความคิดหาเหตุผลค้นหาคำตอบด้วยตนเอง หรือบางครั้งอาจค้นหาคำตอบจากการทำการทดลอง การเรียนรู้ภาคปฏิบัติ จะมี 2 รูปแบบคือกิจกรรมและการทดลอง ในการทำกิจกรรมนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสังเกตปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและบันทึกสิ่งที่สังเกตได้ เพื่อนำมาอภิปรายหรือสรุป แต่ในการทำการทดลอง นักเรียนจะได้ฝึกกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ [2]

ทิศนา แคมมณี [3] ได้กล่าวเกี่ยวกับสภาพปัญหาของการจัดการศึกษาในปัจจุบันนี้ สรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ของประเทศเรียนตามตารางสอนให้จบไปวันๆ ขาดความกระตือรือร้น เฉื่อยชา เบื่อหน่ายการเรียน คิดไม่เป็น เป็นเหตุให้เกิดการลอกเลียนผู้อื่น เมื่อเกิดปัญหาก็ก็นำมาแก้ปัญหาได้เนื่องจากการคิดไม่เป็น ซึ่งสาเหตุของปัญหานี้จะเกิดได้หลายสาเหตุ แต่ที่สำคัญส่วนหนึ่งเนื่องมาจากการจัดสาระการเรียนรู้ที่บางครั้งรูปแบบที่จัดไม่น่าสนใจสำหรับผู้เรียนและเป็นการเรียนรู้แบบรับเข้ามาไม่ได้มีการสอดแทรกความสำคัญของการใช้ความคิดรวมทั้งการปฏิบัติใดๆ ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ของการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์อยู่ในเกณฑ์ที่ไม่ดีนัก นอกจากนี้ อังคณา ลังกาวงค์ [4] กล่าวถึง การเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ยังเป็นวิชาที่จำเป็นต้องให้นักเรียนได้เห็นสิ่งที่ปรากฏจริงอีกด้วย จึงต้องมีการทำการทดลอง แต่ด้วยในบางกรณี เช่น มีข้อจำกัดทางเวลาทำให้บางสถานศึกษาจำเป็นต้องลดการปฏิบัติการลง ทำให้นักเรียนไม่สามารถเห็นภาพของการทดลองได้อย่างชัดเจน และการที่นักเรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังทำให้ปัญหาเหล่านี้จึงส่งผลกระทบต่อผลการเรียน

จากประสบการณ์การจัดการเรียนรู้เรื่องไฟฟ้ากระแส ของโรงเรียนศึกษานารีวิทยา พบว่าเป็นเนื้อหาที่ค่อนข้างยาก มีประเด็นสำคัญและสูตรที่ใช้ในการคำนวณที่นักเรียนต้องทำความเข้าใจมาก ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาเน้นการบรรยาย ทำแบบฝึกหัดตามที่ครูมอบหมาย ไม่ได้ให้ความสำคัญด้านการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเท่าที่ควร และขาดการเชื่อมโยงความรู้กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย จึงส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเพื่อกระตุ้นให้เกิดการปรับเปลี่ยนแนวความคิดในการจัดการเรียนรู้ ให้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนมีโอกาสใช้ความคิดและค้นคว้าหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง สิ่งที่เรียนได้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานต่อการเรียน ทำให้การเรียนฟิสิกส์ไม่น่าเบื่อ หนึ่งในรูปแบบที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นและเกิดการเรียนรู้หรือจดจำสิ่งต่างๆ ได้รวดเร็ว แม่นยำได้มากขึ้นและยังทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนรู้ คือการนำเอาเกมและสถานการณ์จำลองมาผสมผสานกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในวิชาฟิสิกส์ ดังที่ ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ [5] กล่าวว่า “เมื่อสมองได้เห็นภาพความเชื่อมโยงของสิ่งที่เรียนรู้ ในห้องเรียนกับความเป็นจริงในชีวิต จะทำให้ผู้เรียนจำได้และสนุกที่จะได้เรียนรู้มากขึ้น” เกมและสถานการณ์จำลองเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สามารถนำมาสร้างสถานการณ์หรือปัญหาที่จะฝึกให้นักเรียนได้คิด สังเกต ลงมือปฏิบัติ เพื่อพิสูจน์และหาคำตอบสิ่งที่สงสัยได้ เพราะขณะที่เล่นเกม ผู้เล่นจะต้องมีการนำประสบการณ์และความรู้ที่เคยเรียนมา การคิดอย่างเป็นกระบวนการไปจนถึงการลองผิดลองถูกที่จำลองในสมองเพื่อหาหนทางที่เป็นไปได้เพื่อผ่านอุปสรรคในเกมและสถานการณ์จำลอง

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียน รายวิชา ฟิสิกส์ โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 171 คน
กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร จำนวน 49 คน
2. เนื้อหา การวิจัยในครั้งนี้ เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: ไฟฟ้ากระแสตรง ประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่
 - 2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างกระแสไฟฟ้าและ ความต่างศักย์
 - 2.2 พลังงานในวงจรไฟฟ้า
 - 2.3 การต่อตัวต้านทานและแบตเตอรี่
 - 2.4 การวิเคราะห์วงจรไฟฟ้าเบื้องต้น
3. ระยะเวลา การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาจำนวน 8 คาบ
4. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 4.1 ตัวแปรต้น เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า
 - 4.2 ตัวแปรตาม ความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาฟิสิกส์ 3 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

เกมและสถานการณ์จำลองประกอบการจัดการเรียนรู้

เกมเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ทางด้านความคิด สติปัญญา และอารมณ์ ทำให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียน โดยเกมทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ เ้าใจ เกมเสริมสร้างการคิดขั้นตอนตามกติกาที่วางไว้ด้วยการใช้ไหวพริบที่จะชิงโอกาส ตื่นตัวเสมอ เป็นกฎการพัฒนาด้านร่างกายและสติปัญญา อย่างพร้อมๆกัน นอกจากนี้เกมนี่ยังช่วยให้ผู้เรียนได้

แสดงออกพฤติกรรมในความกล้า ความเชื่อมั่นในตนเอง การแสดงออก และผลที่ได้จากการเล่นเกมจะสอนให้ผู้เรียนรู้จักพัฒนาด้านจริยธรรม คุณธรรม รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง หมายถึง การสอนที่มีการเลียนแบบสภาพเหตุการณ์หรือสมมุติสถานการณ์ให้มีความคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน จากนั้นเสนอเป็นกิจกรรมการสอนเพื่อให้นักเรียนได้ทดลองฝึกปฏิบัติ แสดงความคิดเห็น หรือตัดสินใจ เลือกแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์นั้น ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในภาพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ซึ่งมีวิธีจะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความรู้สึกร่วมต่อเหตุการณ์ได้ดี อีกทั้งสามารถถ่ายโยงความรู้ไปสู่ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า ประกอบด้วยเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ (1) ตัวต้านทานที่หายไป (2) พลังงานที่หายไป (3) วงจรที่หายไป (4) รถของเล่น และสถานการณ์จำลอง จำนวน 4 สถานการณ์ ได้แก่ (1) เซอร์โอบิล (2) ซีออป ช่วยชาติ (3) ช่างไฟในตำนาน (4) เมืองไฟฟ้า

ผู้วิจัยออกแบบ 4 เกม และ 4 สถานการณ์จำลอง ที่เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการแก้ปัญหา นักเรียนต้องช่วยกันระดมความคิดเพื่อเอาชนะหรือผ่านอุปสรรค โดยที่นักเรียนต้องสามารถที่จะบอกได้ว่าปัญหานั้นคืออะไร ต้องใช้ความรู้อะไรบ้างที่เกี่ยวข้องเพื่อหาหนทางในการแก้ปัญหา การทำการทดลองหรือทดสอบว่าหนทางที่คิดนั้นสามารถใช้แก้ปัญหาได้จริงหรือไม่

2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า จำนวน 4 แผน ได้แก่

เรื่องที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างกระแสไฟฟ้าและความต่างศักย์

เรื่องที่ 2 พลังงานในวงจรไฟฟ้า

เรื่องที่ 3 การต่อตัวต้านทานและแบตเตอรี่

เรื่องที่ 4 การวิเคราะห์วงจรไฟฟ้าเบื้องต้น

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ไฟฟ้ากระแส โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.31 – 0.77 มีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.23 – 0.92 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.75

4. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.35 – 0.77 มีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.31 – 0.85 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.73

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ช่วงที่ 1 การดำเนินการก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการก่อนการทดลอง ดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยให้นักเรียนและผู้เกี่ยวข้อง

2. ผู้วิจัยเริ่มเก็บข้อมูลด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน

ช่วงที่ 2 การดำเนินการระหว่างการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการระหว่างการทดลอง ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการให้นักเรียนทดลองเรียนด้วยเกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ ทั้ง 4 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 8 คาบ

2. เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

ช่วงที่ 3 การดำเนินการหลังการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการหลังการทดลอง ดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว
2. นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา ภายหลังจากการเรียนการสอน โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า
3. ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดลองมาทดสอบด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่า Paired t-test แบบ Dependent

สรุปผลการวิจัย

1. คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired t - test) ของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า

	ความสามารถในการแก้ปัญหา		t	p
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
ค่าเฉลี่ย	6.04	11.96	10.582*	< .05
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	2.041	4.082		
จำนวนตัวอย่าง	49	49		

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา หลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 11.96 สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีค่าเท่ากับ 6.04 และเมื่อทดสอบนัยสำคัญด้วยการทดสอบค่าทีจะได้ค่าที่เท่ากับ 10.582 และ $P < .05$

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired t - test) ของคะแนนวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า

	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์		t	p
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
ค่าเฉลี่ย	9.82	12.61	6.697*	< .05
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	3.534	3.823		
จำนวนตัวอย่าง	49	49		

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์หลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 12.61 สูงกว่าค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์ก่อนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีค่าเท่ากับ 9.82 และเมื่อทดสอบนัยสำคัญด้วยการทดสอบค่าที่จะได้ค่าที่เท่ากับ 6.697 และ $P < .05$

อภิปรายผลการวิจัย

1. ความสามารถในการแก้ปัญหา

ผลการวิจัยปรากฏว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมและสนับสนุนต่อการฝึกทักษะการแก้ปัญหา ขณะที่เล่นเกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้า

ผู้วิจัยสังเกตได้ว่าเกมและสถานการณ์จำลองสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งรูปแบบของเกมและสถานการณ์จำลองได้แทรกให้เกิดฝึกการใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล สามารถนำไปใช้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดและเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาได้ ดังจะเห็นได้ว่าการใช้เกมและสถานการณ์จำลองนั้นจะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอังคณา ลังกาวงศ์ [4] สอนโดยใช้เสริมเกมวิทยาศาสตร์จำนวน 9 เกม ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาฟิสิกส์

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาฟิสิกส์ ปรากฏว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมนุษย์ไฟฟ้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาความคิดอย่างเป็นลำดับและลงมือปฏิบัติเองอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความคิดอย่างเป็นระบบ สะสมความรู้และประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้อธิบายหรือแก้ไขปัญหาใหม่ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุหลาบ บุญบุรี [7] ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยชุดการสอนที่เน้นการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และวารุณี ไชยรงค์ศรี [8] ที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5E และเกมวิทยาศาสตร์ ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2554). **หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม ฟิสิกส์ เล่ม 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (สำหรับนักเรียนที่เน้นวิทยาศาสตร์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสศ. ลาดพร้าว.
- [2] กระทรวงศึกษาธิการ. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). **คู่มือครูรายวิชาเพิ่มเติม ฟิสิกส์ เล่ม 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสศ. ลาดพร้าว.
- [3] ทิศนา แคมมณี. (2548). **รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] อังคณา ลังกาวงศ์. (2552). **ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยเสริมเกมวิทยาศาสตร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์ศึกษา) : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [5] ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). **การเรียนรู้อย่างมีความสุข.** ปทุมธานี : สกายบุ๊ก.

-
- [6] โกวิท วรพิพัฒน์. (2544). **ต้นคิด คิดเป็น**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- [7] กุหลาบ บุญบุรี. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบพันธุ์และการควบคุมจำนวนประชากรมนุษย์ วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการใช้ชุดการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กับเทคนิคการแบ่งกลุ่มแบบกลุ่มสัมฤทธิ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา): สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- [8] วารุณี ไชยรงค์ศรี. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อด้วยการจัดการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5E และเกมวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์ศึกษา): มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

การศึกษาสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตร บัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี

The Study of Current State of Instructional Systems in Graduate Diploma Program in Teaching
Profession in Thonburi University

วิษณุ แพทย์คดี¹, ไพรัช จุ่นเกตุ², หัตยา แยมชุตี³, มาริษา เทศปลี⁴

¹บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, krunu_112@hotmail.com

²บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, phairat_1255@hotmail.com

³บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, gyhta@hotmail.com

⁴บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี, Marisa1912008@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี (2) เปรียบเทียบทัศนะของนักศึกษาที่มีต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยธนบุรี จำนวน 110 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One - Way ANOVA) และเปรียบเทียบรายคู่โดยวิธีการทางเชฟเฟ (Scheffe)

ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยรวมมีทัศนะในเชิงบวกอยู่ในระดับมากและรายด้านอยู่ในระดับมาก จำนวน 5 ด้าน ระดับปานกลางจำนวน 1 ด้าน ด้านระดับมากเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยคือ ด้านเนื้อหาหลักสูตร ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน และด้านที่อยู่ระดับปานกลาง คือ ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย (2) นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีทัศนะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญของสถิติที่ระดับ .05 (3) นักศึกษาที่มีหน่วยงานต้นสังกัดต่างกัน มีทัศนะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้าน พบว่า ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่น ๆ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนการสอน/ หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู

ABSTRACT

The study aimed to (1) investigate current state of instructional systems in Graduate Diploma Program in Teaching Profession in Thonburi University, and (2) compare perspectives of instructional systems in Graduate Diploma Program in Teaching Profession in Thonburi University. The sample were 110 students studying in Graduate Diploma in Teacher Profession in Thonburi University. The instruments for this study were a questionnaire in which had a reliability at 0.84. The analytical statistics were average, standard deviation, t-test, ANOVA, and Scheffe's method.

The results of the research were as follows : (1) The overall of the instruction systems was rated in high level on curriculum, teaching and learning methods, lecturers' characteristics, learning environments, and assessment respectively. But the university services were rated at medium level. (2) The students with different genders showed no significant differences towards the instruction systems at .05. (3) The students with different faculties showed significant differences towards the instruction systems at .05. When considered in each aspect, it was found that the lecturers' characteristics and the university services had a significant difference at .05. However, the other aspects had no significant differences at .05.

Keywords: Instruction systems, Graduate Diploma Program in Teaching Profession

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงคนทั้งด้านพฤติกรรมและจิตใจ เนื่องจากการศึกษามีขั้นตอนและกระบวนการที่จะช่วยให้บุคคลได้รับความรู้ ความเข้าใจ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองและพัฒนาทักษะความสามารถในด้านต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการดำรงชีวิตและปรับเปลี่ยนไปตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการเมือง ซึ่งจำเป็นต้องใช้กำลังคนหรือแรงงานที่ได้รับการฝึกฝนมาเป็นอย่างดี การจัดการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เท่าทันโลก ปัจจุบันการที่จะพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องอาศัยปัจจัยที่สำคัญคือ ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ที่มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดการเรียนการสอนและกระบวนการปฏิรูปการศึกษา ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการปฏิรูปการศึกษาก็คือการปฏิรูป ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ซึ่งรวมไปถึงผู้บริหารการศึกษาและบุคลากรอื่น ๆ ที่ถือว่าเป็นผู้นำในการขับเคลื่อนความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการปฏิรูปการศึกษา [1]

สถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและหน่วยงานการศึกษาจึงได้มีการพัฒนาคุณภาพของงาน เพื่อสนองตอบความต้องการของสังคม การบริหารหรือบริการทางการศึกษาให้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้รับบริการ หรือให้เป็นไปตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ [2] ได้มีการส่งเสริมการศึกษาในด้านวิชาชีพให้มีการพัฒนาทั้งด้านหลักสูตร สื่อการเรียนการสอน รวมทั้งเทคนิคและกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน มีนโยบายที่จะพัฒนาคนในทุกกระดับเพื่อสนองตอบความต้องการของตลาดแรงงาน สถาบันการศึกษา เป็นสถาบันหนึ่งที่สำคัญต่อการผลิตแรงงานสู่ตลาดแรงงาน ทำให้ตลาดแรงงานไม่ขาดแคลนแรงงานให้กับผู้เรียนที่สนใจที่จะศึกษาในระดับวิชาชีพครู

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี ในฐานะที่เป็นสถาบันผลิตครูให้ออกไปรับใช้สังคมมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ได้เปิดการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มีความสำคัญในการผลิตครูผู้สอน อันเป็นบุคลากรที่มีความสำคัญยิ่งต่อการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน บัณฑิตวิทยาลัยได้เริ่มใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2550) ในปีการศึกษา 2551 และใช้หลักสูตรดังกล่าวมาจนถึงปีการศึกษา 2555 จึงได้มีการปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2556) มีปรัชญาของหลักสูตรคือ ผลิตครูมืออาชีพซึ่งเป็นผู้มีคุณธรรมจริยธรรมจรรยาบรรณวิชาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพครู โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตครูที่มีความสามารถในการจัดการเรียนรู้มีความรอบรู้ในหลักวิชาการและจิตวิญญาณครู พัฒนาความรู้ทักษะและปลูกฝังบัณฑิตให้มีคุณธรรมจริยธรรมและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพครู [3] ทั้งนี้ หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556) เปิดรับนักศึกษารุ่นแรกเมื่อเดือนกันยายน ปีการศึกษา 2557 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน โดยในปีการศึกษา 2557 – 2560 มีจำนวนนักศึกษาที่รับเข้า 479 คน และมีนักศึกษาที่ลาออกหรือคัดชื่อออกจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละของนักศึกษาที่ลาออกหรือคัดชื่อออก 6.47 [4]

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู จึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตาม

หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี ซึ่งจะช่วยให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูได้รับข้อมูลในการวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สนองต่อความต้องการของนักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเป็นข้อมูลสะท้อนกลับเบื้องต้นสำหรับนำไปใช้ในการบริหารงานวางแผนแก้ปัญหาที่ผู้เรียนออกกระหว่างเรียนและแก้ปัญหาจำนวนนักศึกษาที่รับเข้าศึกษาต่อมีจำนวนไม่เป็นไปตามเป้าหมายตามแผนการรับนักศึกษาต่อไปได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยรวมและรายด้านจำนวน 6 ด้านคือ ด้านเนื้อหาของหลักสูตร ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย และด้านการวัดผลประเมินผล

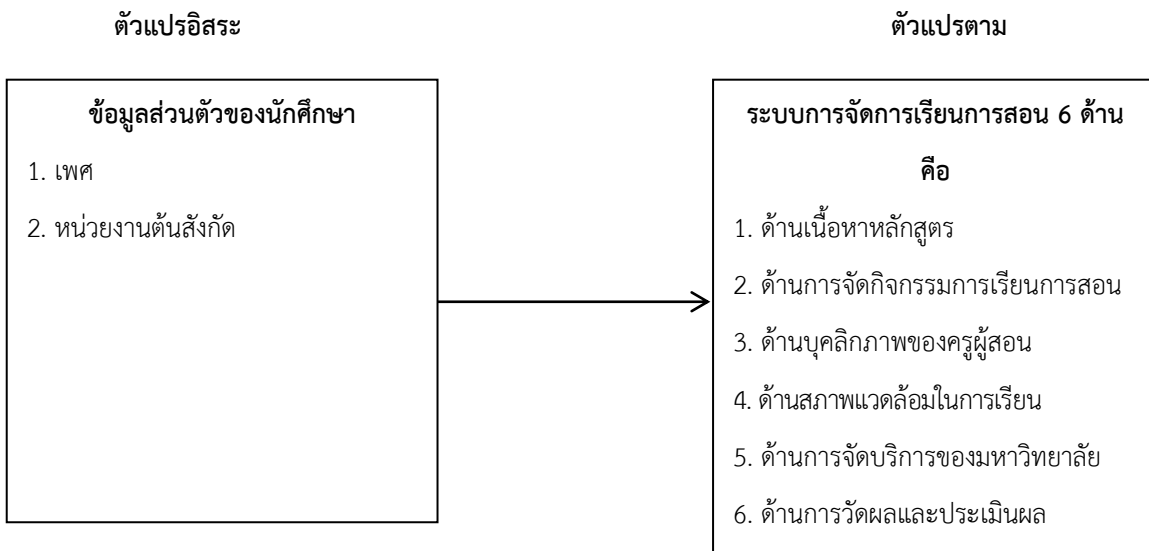
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนะของนักศึกษาที่มีต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยรวมและรายด้านจำนวน 6 ด้านคือ ด้านเนื้อหาของหลักสูตร ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย และด้านการวัดผลประเมินผล โดยจำแนกตาม เพศ และหน่วยงานต้นสังกัด

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีทัศนะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี แตกต่างกัน

2. นักศึกษาที่มีหน่วยงานต้นสังกัดต่างกัน มีทัศนะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มหาวิทยาลัยธนบุรี จำนวน 110 คน เป็นการศึกษาจากจำนวนประชากรทั้งหมด

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัย ได้สร้างขึ้นสอบถามนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยธนบุรี โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถาม เกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check list) ได้สอบถามเกี่ยวกับ เพศ และหน่วยงานต้นสังกัด

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถาม เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยจำแนกเป็น 6 ด้านคือ ด้านเนื้อหาหลักสูตร ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ด้านสภาพแวดล้อมในการสอน ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย และด้านการวัดผลและประเมินผล ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 คณะผู้วิจัยได้ขออนุญาตเก็บข้อมูลจากคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยและอาจารย์ผู้สอน

4.2 คณะผู้วิจัยได้ชี้แจงนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองเพื่อให้เข้าใจวัตถุประสงค์และวิธีการตอบแบบสอบถาม

4.3 คณะผู้วิจัยควบคุมติดตามเก็บข้อมูลด้วยตนเอง มีนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามครั้งนี้ทั้งสิ้น 110 คน ได้รับแบบสอบถามคืนมาทั้งหมด

5. การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ผล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีขั้นตอน ดังนี้

5.1 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้จำนวน 110 ฉบับ ไปตรวจสอบ ปรากฏว่าแบบสอบถามทุกฉบับมีความสมบูรณ์

5.2 วิเคราะห์สถานภาพกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 1 โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

5.3 วิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนในรายด้านและรายชื่อ

5.4 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี 6 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านเนื้อหาของหลักสูตร (2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (3) ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน (4) ด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน (5) ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย (6) ด้านการวัดผลและประเมินผล จำแนกตามระหว่าง (1) เพศ และ (2) หน่วยงานต้นสังกัด โดยใช้ค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ในกรณีพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะใช้การเปรียบเทียบรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ้ (Scheffe)

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจากจำนวน 110 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 69.10 รองลงมาเป็นเพศชายจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 และเป็นนักศึกษาที่ปฏิบัติงานอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 53.63 รองลงมาเป็นสังกัดสำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 30คน คิดเป็นร้อยละ 27.27 และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยรวมมีทัศนคติในเชิงบวกอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.61, S.D. = 0.29$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

2.1 ด้านเนื้อหาของหลักสูตร นักศึกษามีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.76, S.D. = 0.51$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากทุกข้อ

2.2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษามีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.72, S.D. = 0.48$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากทุกข้อ

2.3 ด้านบุคลิกภาพของอาจารย์ผู้สอน นักศึกษามีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.67, S.D. = 0.46$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 1 ข้อ คือการจัดแบ่งเวลาของอาจารย์เพื่อให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนข้ออื่น ๆ มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก

2.4 ด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน นักศึกษามีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.51, S.D. = 0.57$) โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก จำนวน 3 ข้อ คือ อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอนมีความครบถ้วนทำให้นักศึกษามีความสุขในการเรียน การจัดบรรยากาศของห้องเรียนที่กระตุ้นให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนรู้ เช่น แสงสว่างที่เพียงพอ อากาศถ่ายเท ไม่มีเสียงรบกวนที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ การจัดห้องเรียนให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับกิจกรรมจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนข้ออื่น ๆ มีผลการจัดการเรียนการสอนที่มีต่อนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง

2.5 ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย นักศึกษามีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูโดยรวมอยู่ระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.45, S.D. = 0.51$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก จำนวน 2 ข้อ คือ ห้องสมุดมีหนังสือและฐานข้อมูลวิจัยที่เพียงพอต่อความต้องการของนักศึกษา การจัดระบบรักษาความปลอดภัยในมหาวิทยาลัยทำให้นักศึกษาเกิดความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ส่วนข้ออื่น ๆ มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง

2.6 ด้านการวัดผลและประเมินผล นักศึกษามีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.52, S.D. = 0.60$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 3 ข้อ คือ การสอบและการประเมินร่วมกับการจัดการเรียนการสอนทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษาที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน การวัดผลเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มด้วยวิธีการที่หลากหลายทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น ส่วนข้ออื่น ๆ มีทัศนคติต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ระดับมาก

3. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทักษะของนักศึกษาที่มีต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ และหน่วยงานต้นสังกัด ตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ปรากฏผลดังนี้

3.1 การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีทักษะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรีโดยรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.2 การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 นักศึกษาที่หน่วยงานสังกัดต่างกันมีทักษะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยธนบุรี โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนรายด้านพบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน และด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักศึกษามีทักษะต่อสภาพปัจจุบันของระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูโดยรวมอยู่ในระดับมากและรายด้านอยู่ในระดับมาก จำนวน 5 ด้าน ระดับปานกลางจำนวน 1 ด้าน ด้านระดับมากเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยคือ ด้านเนื้อหาหลักสูตร ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน และด้านที่อยู่ระดับปานกลาง คือ ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556) ของมหาวิทยาลัยธนบุรีเป็นหลักสูตรที่คณะกรรมการคณาจารย์พิจารณาให้การรับรองหลักสูตรประกาศนียบัตรทางการศึกษาของสถาบัน จึงส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อดุลย์ วิริยะเวชกุล [5] ที่กล่าวว่า หลักสูตรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการดำเนินการจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาทุกประเภท เช่นเดียวกับ ฆนัท ธาตุทอง [6] ที่กล่าวว่า หลักสูตรเป็นการบูรณาการศิลปะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตตามสิ่งที่สังคมคาดหวัง และมีการกำหนดแผนงานไว้ล่วงหน้าแต่ได้เพิ่มเติมในส่วนความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรให้เอื้อประโยชน์ต่อผู้เรียนให้มีความรู้และความสามารถสูงสุดตามศักยภาพของแต่ละบุคคล และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ธวัช เต็มถวน [7] ที่ได้ศึกษาถึงการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษาสังกัดกรมศิลปากร ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพคือ ควรมีการจัดหลักสูตรที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของสังคมและตลาดแรงงานในปัจจุบัน

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีทักษะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญของสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากมหาวิทยาลัยธนบุรีได้กำหนดวาระการพัฒนาวิทยาลัยเพื่อมุ่งไปสู่การเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อปวงชน เมื่อพิจารณาลักษณะทางเพศแล้วไม่ว่าเพศชายหรือเพศหญิงต่างได้รับการจัดการเรียนการสอนอย่างเท่าเทียมกัน ไม่แบ่งแยกระหว่างนักศึกษาเพศชายหรือเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ปิติเทพ อยู่ยืนยง [8] ที่กล่าวว่า มหาวิทยาลัยของรัฐควรมีหน้าที่กำหนดแนวทางในการจัดระเบียบให้ผู้คนที่มาจากหลากหลายความเป็นมาและผู้คนที่มีความแตกต่างกันสามารถอยู่รวมกันได้อย่างปกติสุข โดยการจัดระเบียบดังกล่าวต้องอยู่บนพื้นฐานแห่งการเปิดโอกาสให้บุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยได้รับโอกาสอย่างเท่าเทียมมาจากการทำงาน การเข้ารับบริการทางการศึกษาและการอยู่ร่วมสังคมมหาวิทยาลัย เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ ฉันทนา ปาปัตถา [9] ที่ได้ศึกษาถึง การศึกษาประสิทธิภาพการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่มีเพศ ต่างกัน มีมุมมองต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไม่แตกต่างกัน

3. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักศึกษาที่มีหน่วยงานต้นสังกัดต่างกัน มีทัศนะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้าน พบว่า ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่น ๆ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยธนบุรีเป็นครูผู้สอนที่ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาที่มีหน่วยงานต้นสังกัดแตกต่างกัน ทำให้มีการคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนที่มีความรู้และประสบการณ์การสอนที่หลากหลายทั้งระดับปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา ซึ่งครอบคลุมทั้งหน่วยงานของรัฐและเอกชน ตลอดจนมหาวิทยาลัยมีการจัดบริการที่เกื้อหนุนให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ เช่น มีแหล่งค้นคว้าที่ทันสมัย มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั่วไปและในระบบออนไลน์ ซึ่งเอื้อให้นักศึกษาที่ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาต่างกันได้รับการพัฒนาตนเองตามศักยภาพ สิ่งต่างๆเหล่านี้ล้วนส่งผลให้นักศึกษามีผลการจัดการเรียนการสอนแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสำคัญของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 โดยมีการกำหนดว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด[10] ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เรณูมาศ มาอุ่น [11] ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามจุดมุ่งหมายของการผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยได้นั้น อาจารย์ผู้สอนซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอน นอกจากต้องเป็นผู้มีความรู้เชิงเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างเป็นเยี่ยมแล้วยังจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งต้องมีทักษะการสอนที่เป็นเยี่ยมอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

คณะผู้วิจัยได้นำรายชื่อนักศึกษามีทัศนะต่อระบบการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลางมาเป็นข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1.1 ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ควรมีการจัดแบ่งเวลาของอาจารย์เพื่อให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการพิจารณาตามภาระงาน

1.2 ด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน ควรมีการจัดแหล่งเรียนรู้ที่ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลาที่ต้องการ เพื่อให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ไม่ยึดติดอยู่เฉพาะความรู้ที่ได้จากการสอน

1.3 ด้านการจัดบริการของมหาวิทยาลัย ควรปรับปรุงการจัดสวัสดิการ เช่น การประกันอุบัติเหตุ และทุนการศึกษาที่มีความโปร่งใสเกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักศึกษา เพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมในการเรียนและสำเร็จการศึกษาตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

1.4 ด้านการวัดผลและประเมินผล ควรมีการสอบและการประเมินร่วมไปกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักศึกษาสามารถทราบผลการเรียน เกิดการเรียนรู้และปรับปรุงตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อระบบการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู เพื่อเป็นแนวทางในการเพิ่มระดับประสิทธิภาพของระบบการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครูให้อยู่ในระดับมากที่สุดต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] ราตรี กลิ่นประทุม. (2545). **แรงจูงใจในการเลือกสาขาวิชาการตลาดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**. สารนิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (ธุรกิจศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [2] ศักดิ์สิน ช่องดารากุล. (2550). “สังคมโลกเปลี่ยนไปสังคมการศึกษาไทยเปลี่ยนไปบ้างแล้วหรือยัง”, **วารสารวิชาการสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. 10 (1) : มกราคม-มีนาคม.
- [3] มหาวิทยาลัยธนบุรี. (2556). **หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2556)**. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธนบุรี.
- [4] มาริษา เทศปลั่ง และคณะ. (2561). **การประเมินหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู ของบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธนบุรี**. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี.
- [5] อุดลย์ วิริยะเวชกุล. (2545). “วงการแพทย์,” **วารสารการแพทย์**. 49(136) : 4-6.
- [6] ฆนัท ธาตุทอง. (2551). **เทคนิคการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา**. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.
- [7] ธวัช เต็มถวน. (2548). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษาสังกัดกรมศิลปากร**. ปริญญาโท ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต (การอุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [8] ปิติเทพ อยู่ยี่นียง. (2556). **การจัดการความหลากหลายและความเท่าเทียมในมหาวิทยาลัยของรัฐ**. (ออนไลน์) สืบค้นเมื่อวันที่ 25 เมษายน 2561 จาก <https://prachatai.com/journal/2013/07/47685>
- [9] ฉันทนา ปาปัดถา. (2554). **การศึกษาประสิทธิภาพการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร**. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัย “มสธ. วิจัย ประจำปี 2554”. ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช.8 เมษายน 2554: 100-110.
- [10] กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- [11] เรณูมาศ มาอ่อน. (2559). “การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ”, **วารสารเทคโนโลยีภาคใต้**. 9(2) : กรกฎาคม – ธันวาคม : 169-176.

การพัฒนาแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะ

การคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

A Development of learning and teaching activities to promote
student's analytical skills

วัลย์พร เตชะสรพัต, มานูนณย์ สุติศา, สงกรานต์ พรหมวงศ์

คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยพาร์อิสเทอร์น

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เพื่อศึกษาบริบท ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนของครูโรงเรียนบ้านวังลุงและเพื่อพัฒนาแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านวังลุง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ ครูผู้สอนระดับปฐมวัย จำนวน 2 คน ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษา จำนวน 1 คน และระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 คน นักเรียนจำนวน 3 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 10 คน นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 30 คน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ขอบเขตด้านเนื้อหาในการพัฒนาโรงเรียนบ้านวังลุงในครั้งนี้คือ การทำแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการคิดวิเคราะห์

ผลการประเมินการพัฒนาแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของครู พบว่า หลังจากการอบรม ครูมีทักษะการคิดวิเคราะห์มากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ผ่านการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนเริ่มวางแผน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบ ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนเพิ่มมากขึ้น และมีผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงขึ้น ครูและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

คำสำคัญ ทักษะการคิดวิเคราะห์ แผนการจัดการเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์

Abstract

This research was to study the context, the needs for student development, the teaching and learning of Ban Wang Lung School and to develop a model of instructional activities that promote the analytical skills of teachers and students at Baan Wang Lung School. The samples used in this study included 2 pre-school teachers, 1 elementary science teacher, and 1 high school science teacher. There are 3 classrooms included 10 pre-school students, 30 elementary school students and 30 high school students from purposive sampling. The content for the development is making analytical thinking lesson plans.

The results of the evaluation of instructional activities model's development that enhance the teachers' analytical skills were found that after training teachers have more analytical skills, knowledge and understanding about the models and procedures of learning management to develop thinking through writing the lesson plan and start planning, design learning activities that focus on analytical

thinking skills. The evaluation results of the effectiveness of the instructional activity model that promoted the students' thinking skills were found that students have more analytical thinking skills and there are higher post-test scores. Teachers and students were satisfied with teaching and learning by using the instructional model that promoted their analytical thinking skills at the highest level. The average was 4.57.

Keywords analytical thinking skills, analytical thinking lesson plans

บทนำ

นโยบายรัฐบาลในปัจจุบัน ได้มุ่งทิศทางการพัฒนาประเทศชาติให้เกิดความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน หนึ่งในนโยบายของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการเน้นความสำคัญของการส่งเสริมบทบาทให้สถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่ทั่วประเทศทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงให้แก่สถานศึกษาในท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น ฉะนั้นการจะขับเคลื่อนแนวคิดดังกล่าวเพื่อผลักดัน ส่งเสริม และสนับสนุนให้เกิดผลที่ชัดเจนจากปัจจุบันสู่ออนาคต ทุกภาคส่วนมีความเกี่ยวข้องจำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมกันอย่างเป็นระบบและเดินหน้าการพัฒนาเพื่อเป้าหมายในการยกระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของแต่ละท้องถิ่นทั่วประเทศให้เกิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จากนโยบายด้านการอุดมศึกษาตามข้อแถลงเชิงนโยบายของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการในปัจจุบัน ต้องเร่งแก้ไขปัญหในการปฏิรูปการศึกษาในระดับขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพและเกิดมาตรฐานเสมอภาคอย่างทั่วถึงในทุกพื้นที่ และบทบาทหน้าที่สถาบันอุดมศึกษาในแต่ละพื้นที่ต้องทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงให้แก่โรงเรียนเพื่อพัฒนาการศึกษาในท้องถิ่น โดยมีกรอบแนวทางสำคัญ 3 ด้านดังนี้ 1.ด้านผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถทางวิชาการ และมีทักษะในการดำรงชีวิต โดยจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาทักษะทางด้านวิชาการและทักษะการใช้ชีวิต มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีกิจกรรมรูปแบบที่หลากหลาย 2. ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร รวมทั้งแหล่งการเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับโรงเรียนใช้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน เพื่อสร้างความร่วมมือในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ให้กับเด็กนักเรียนของโรงเรียนในท้องถิ่นที่หลากหลายรูปแบบ มีการถ่ายทอดองค์ความรู้โดยความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาและโรงเรียน 3. ด้านการพัฒนาครูในโรงเรียนผ่านกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน ผ่านรูปแบบการฝึกอบรมการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถที่จำเป็นต่อวิชาชีพครูในฐานะผู้สอนและกลไกในการขับเคลื่อนให้การจัดการเรียนการสอนสำหรับโรงเรียนในท้องถิ่นเกิดคุณภาพได้จริง แผนการดำเนินงานโครงการที่ตั้งเป้าหมายในครั้งนี้ได้มุ่งเน้นไปที่นักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสฯ และโรงเรียนขนาดเล็กที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพทางวิชาการและความสามารถทางการเรียนรู้ เรื่องกระบวนการคิด การใช้ภาษาและการสื่อสาร ได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ครูได้รับการพัฒนาศักยภาพในการใช้นวัตกรรมทางการสอน สามารถนำนวัตกรรมการสอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนรวมทั้งการสร้างเครือข่ายในการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

โรงเรียนบ้านวังลูง ตำบลหางตง อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ เป็นโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และเป็นโรงเรียนขยายโอกาสฯ ทีมคณะทำงานของมหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์นได้ลงพื้นที่สำรวจและจัดประชุมเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการดำเนินโครงการฯ พร้อมสอบถามความต้องการในการพัฒนาในด้านต่างๆจากคณะครูของโรงเรียน พบว่าข้อมูลพื้นฐานของคณะครูโรงเรียนบ้านวังลูงในปัจจุบันดำรงตำแหน่งทางวิชาการจำนวนหลายคน ถือว่าเป็นบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ แต่ทั้งนี้คณะครูก็ยังพร้อมที่จะพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ มีความต้องการเพิ่มเติมในเรื่องการพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ๆ การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนานักเรียนในด้านการอ่านออกเขียนได้ ตลอดจนสิ่งที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทั้งนี้นักเรียนในโรงเรียนเป็นนักเรียนในพื้นที่และนักเรียนชนเผ่าผสมผสานกันไป นักเรียนมีความหลากหลายและมีพื้นฐานด้านวิชาการที่แตกต่างกันมาก

จากการสำรวจเบื้องต้นปัญหาที่พบจึงเป็นทั้งเรื่องพื้นฐานคือเรื่องภาษาและการสื่อสาร รวมไปถึงปัญหาหลักคือเรื่องการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนด้วย ในด้านภาษาและการสื่อสาร ครูต่างมีวิสัยทัศน์เพื่อพัฒนาเป็นที่น่าพอใจ ดังนั้นในส่วนที่คณะครูโรงเรียนบ้านวังลู่และคณะทำงานของมหาวิทยาลัยพาร์อิสเทอร์นได้รับทราบข้อมูลเบื้องต้น ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาของคณะครูโรงเรียนบ้านวังลู่เบื้องต้นจึงเห็นตรงกันว่าสิ่งที่ควรได้รับการแก้ไขและพัฒนา ก็คือ การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของครูและนักเรียน จึงเกิดความสนใจในการนำกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) มาใช้เป็นกระบวนการในการขับเคลื่อนการดำเนินงานในครั้งนี้ เพื่อส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้มาทำงานร่วมกัน เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ มีคุณภาพและประสิทธิภาพต่อสถานศึกษาและชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบริบท ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนการสอนของครูโรงเรียนบ้านวังลู่
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านวังลู่

วิธีการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่

- ครูโรงเรียนบ้านวังลู่ ตำบลหางดง อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2559 จำนวน 14 คน
- นักเรียนโรงเรียนบ้านวังลู่ตำบลหางดง อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2559 จำนวน 170 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา จำนวน 1 คน ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนระดับปฐมวัย จำนวน 2 คน และมีนักเรียนจำนวน 3 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 10 คน นักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 30 คน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการคิดวิเคราะห์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสอบถาม

2.2 แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม

2.3 แบบบันทึกการสัมภาษณ์

2.4 แบบสังเกตการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของครูและของนักเรียน

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการพัฒนาโรงเรียนบ้านวังลู่

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนา คณะทำงานใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องทั้งผู้บริหาร คณะครู นักเรียนในโรงเรียน และการสังเกตการจัดการเรียนการสอน

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม แบบประเมินความพึงพอใจ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จาก แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม แบบบันทึกการสัมภาษณ์ แบบสังเกต มาตรฐานสรุปและเขียนเป็นรายงานเชิงบรรยาย

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามตำแหน่ง พบว่าครูโรงเรียนบ้านวังลุงส่วนใหญ่มีตำแหน่งทางวิชาการคือ ครู ค.ศ. 3 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 รองลงมาได้แก่ ตำแหน่ง ค.ศ.1 พนักงานราชการ และอัตราจ้าง อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามภาระงานสอนในแต่ละระดับชั้น พบว่าครูส่วนใหญ่ในโรงเรียนบ้านวังลุงมีภาระงานสอนโดย 1 คน สอนหลายระดับชั้น เมื่อจำแนกตามภาระงานสอนในแต่ละระดับชั้นพบว่า ครูมีภาระงานสอนในระดับชั้น ป.4 – ป.6 มากที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 รองลงมาได้แก่ระดับชั้น ม.1 – ม.2 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 ระดับชั้น ป.1 และ ม.3 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 9.52 ระดับชั้น ป.3 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 ระดับชั้น ป.2 และชั้นอนุบาล 1 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.38 ตามลำดับ

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ พบว่าครูหนึ่งท่านต้องรับผิดชอบการสอนหลายวิชาหลายระดับชั้นเนื่องจากจำนวนครูไม่เพียงพอ รับผิดชอบมากกว่า 1 วิชาโดยแบ่งงานสอนตามความถนัดของครู

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประสบการณ์ทำงาน พบว่าครูผู้สอนโรงเรียนบ้านวังลุงส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงานระหว่าง 16 – 20 ปี มากที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาได้แก่มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 30 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 และมีประสบการณ์ทำงานต่ำกว่า 1 ปี , 1 – 5 ปี , 6 – 10 ปี และ 21 – 25 ปี จำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประสบการณ์สอนในโรงเรียนบ้านวังลุง พบว่าครูส่วนใหญ่มีประสบการณ์สอนอยู่ในโรงเรียนบ้านวังลุงระหว่าง 1 – 5 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาได้แก่มีประสบการณ์สอนในโรงเรียนบ้านวังลุง ต่ำกว่า 1 ปี และระหว่าง 11 – 15 ปี จำนวนอย่างละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 และมีประสบการณ์สอนในโรงเรียนบ้านวังลุงระหว่าง 16-20 ปี และ 21-25 ปี จำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

ความต้องการในการพัฒนาของครูผู้สอน ในด้านผู้เรียน พบว่า ครูส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าควรพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ของนักเรียนเป็นอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 25 รองลงมาได้แก่ส่งเสริมและแก้ไขปัญหาข้อบกพร่องทางการเรียนรู้ เช่นสมาธิสั้น เรียนรู้ช้า และการส่งเสริมการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับทักษะการใช้ชีวิต การเลี้ยงชีพเบื้องต้น คิดเป็นร้อยละ 18.75 การพัฒนาและส่งเสริมกิจกรรมการอ่านออก เขียนได้ การปรับพฤติกรรมความสนใจเรียนของนักเรียน การมีความรับผิดชอบ คิดเป็นร้อยละ 12.50 และส่งเสริมกิจกรรมที่สร้างความมั่นใจให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก โดยเฉพาะทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนการแก้ปัญหาครอบครัว พ่อแม่แยกทางกันส่งผลให้นักเรียนขาดเรียน มาเรียนไม่สม่ำเสมอ คิดเป็นร้อยละ 6.25

ความต้องการในการพัฒนาของครูผู้สอน ด้านการพัฒนาศักยภาพครู พบว่า ครูส่วนใหญ่มีความต้องการพัฒนาเกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบคิดวิเคราะห์ การสร้างสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย น่าสนใจและทันสมัย มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.15 รองลงมาได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุนด้านวิชาชีพ การจัดอบรม การให้ความรู้ ความสามารถเฉพาะทางด้านต่าง ๆ แก่ครูที่ไม่จบตรงตามวิชาเอก เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำความรู้และประสบการณ์มาจัดการเรียนการสอนแก่นักเรียน เพื่อ

แก้ปัญหาครู บุคลากรมีไม่เพียงพอ สอนไม่ตรงตามวิชาเอก และเป็นการพัฒนาวิชาชีพแก่ครู คิดเป็นร้อยละ 15.38 และส่งเสริมการทำวิจัยในชั้นเรียน คิดเป็นร้อยละ 7.69 ตามลำดับ

ความต้องการในการพัฒนาครูผู้สอน ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร พบว่าโรงเรียนยังขาดอุปกรณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย การบำรุงรักษาเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพ และเพิ่มจำนวนให้เพียงพอต่อการใช้งาน ตลอดจนการพัฒนาทักษะ ประสิทธิภาพในการใช้สื่อเทคโนโลยีและการสื่อสารให้นักเรียนทุกคนอย่างทั่วถึง คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาได้แก่ การพัฒนาสื่อ อุปกรณ์ประกอบการสอนด้านวิทยาศาสตร์ ภาษาไทย การเพิ่มแหล่งเรียนรู้ด้านเกษตรกรรมในโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 11.11

2. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ของครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านวังลุง

จากผลการวิเคราะห์ความต้องการในการพัฒนาโรงเรียนบ้านวังลุงของคณะครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่าครูตระหนักและเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ แต่ครูไม่ทราบรูปแบบหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ และการนำเทคนิคการคิดวิเคราะห์เข้าไปสู่แผนการสอน ครูมีความต้องการที่จะพัฒนาตนเองในด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน แสดงให้เห็นว่าครูตระหนักและเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ ทำให้ครูมีความต้องการที่จะจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ต้องการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ วิธีการสอนหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับทิสนา (2546) ที่กล่าวว่าปัญหาในการพัฒนาการคิดของนักเรียน คือครูผู้สอนขาดความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับกระบวนการคิด ขาดความรู้ทางด้านทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เป็นพื้นฐานของการพัฒนาการคิด รวมไปถึงรูปแบบวิธีการสอนหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด ทำให้ครูขาดความมั่นใจและประสบปัญหาในการจัดการเรียนรู้อะไรเพื่อพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียน (Erwin, 1993; ทิสนา, 2546) จึงทำให้นักเรียนมีปัญหาในการพัฒนากระบวนการคิดซึ่งรวมทั้งการคิดวิเคราะห์

คณะทำงานจึงได้ออกแบบรูปแบบการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ผ่านการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครู ซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบหลักคือ 1) รายวิชา/ระดับชั้น 2) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวบ่งชี้ 3) สาระสำคัญ 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ 5) สาระการเรียนรู้ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อการเรียนการสอน และ 8) การวัดและประเมินผล ทั้งนี้คณะครูโรงเรียนบ้านวังลุงทุกคนได้เข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการเรื่องการเขียนแผนแบบคิดวิเคราะห์ก่อน เพื่อทำความเข้าใจในรูปแบบ ขั้นตอน และวิธีการของการสอดแทรกกระบวนการคิดวิเคราะห์ลงสู่แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งในภาพรวมและแยกตามกลุ่มสาระ โดยคณะทำงานได้จัดให้มีกิจกรรมการคิดวิเคราะห์สำหรับครูเพื่อให้ครูเชื่อมโยงสู่การนำไปปฏิบัติจริงในชั้นเรียน 5 ขั้นตอน คือ

(1) ขั้นปฐมนิเทศ (Orientation) ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ครูผู้สอนจะต้องปฐมนิเทศผู้เรียน โดยแจ้งจุดประสงค์ของการเรียนให้ผู้เรียนทราบทุกครั้ง เพราะในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์จำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นลำดับแรก (Nisan, 1985; Sternberg, 1986) เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของสิ่งที่จะต้องเรียนรู้และมีทิศทางที่จะรับรู้และแสดงพฤติกรรม รวมทั้งทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

(2) ขั้นนำเสนอบทเรียน (Presentation of Learning Task) การนำเสนอบทเรียนซึ่งอาจอยู่ในรูปสถานการณ์ เนื้อหาสาระ เรื่องราว บทความ เหตุการณ์ ปรากฏการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด เพราะหัวใจของการพัฒนากระบวนการคิดคือ การใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดเพื่อหาคำตอบสอดคล้องกับ Sucman

(cited in Joyce and Weil, 2000); Piaget, Sullivan and Kohlberg (cited in Jayce and Weil, 2000) ที่พัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนา การคิดของผู้เรียนโดยใช้สถานการณ์เป็นเนื้อหาให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดเพื่อหาคำตอบ

(3) ขั้นฝึกการวิเคราะห์ (Practice of Analytical Thinking) แบ่งออกเป็นฝึกการคิดเป็นรายบุคคลและฝึกการคิดเป็นกลุ่มย่อย ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ ผู้สอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิด โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดเป็นรายบุคคล โดยการจัดสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการฝึกคิดและใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดเป็นรายบุคคลเพื่อหาคำตอบ สอดคล้องกับมະลิวลีย์ (2540) และสมชาย (2545) ที่พัฒนารูปแบบการสอนคิด โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดเป็นรายบุคคล เพื่อพัฒนาการคิดของผู้เรียน นอกจากนี้การฝึกการคิดเป็นกลุ่มย่อยเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดเป็นกลุ่ม เพราะความคิดเห็นที่แตกต่างกันทำให้เกิดความขัดแย้งทางความคิด ผู้เรียนจะพยายามค้นหาข้อมูลมาปรับความคิดใหม่ (Johnson and Johnson, 1994) การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเด็กจะลดการยึดติดตนเองเป็นศูนย์กลางเพราะจะต้องเผชิญกับความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน จะเรียนรู้ที่จะจัดการกับความเห็นที่แตกต่างและร่วมมือกับคนที่มีการพัฒนาการในแต่ละระดับแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้มีการปรับปรุงความคิดของตน (Piaget cited in Dennis, 1990) และการอภิปรายกลุ่มมีผลต่อการพัฒนาการคิดของผู้เรียน (Takitngton, 1989) นอกจากนี้การอภิปรายกลุ่มและการเรียนรู้ร่วมกันยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการคิดอีกด้วย (Pollack, 1987)

(4) ชื่นนำเสนอและอภิปรายผลการคิด (Presentation and Discussion) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลการคิดของกลุ่มย่อยต่อกลุ่มใหญ่และให้ผู้สอนและผู้เรียนได้อภิปรายร่วมกัน เพราะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนขยายขอบเขตความคิดให้กว้างและซับซ้อนยิ่งขึ้น (Gall & Gall cited in Dillon, 1984) นอกจากนี้ผลการวิจัยของ Takington (1989) พบว่า การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้สอนและผู้เรียน มีผลต่อการพัฒนาการคิดของผู้เรียน สอดคล้องกับรูปแบบการสอนของ Mctighe & Lyman (1988); สมชาย (2545) และนฤมล (2546) ที่กำหนดให้มีชื่นนำเสนอและอภิปรายผลการคิดในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดของผู้เรียน

(5) ขั้นสรุปบทเรียน (Conclusion) เป็นขั้นที่ผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำผลจากการฝึกการคิดเป็นรายบุคคล การฝึกการคิดเป็นกลุ่มย่อย การนำเสนอและอภิปรายผลการคิด ซึ่งมีแนวคิดที่หลากหลายเหล่านั้นมารวมกันสรุปบทเรียน

ผลการประเมินการพัฒนาครูผู้สอน พบว่า

ครูผู้เข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ หลังจากการสัมมนาแล้ว พบว่าครูมีทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น เริ่มวางแผน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบ ประกอบกับกิจกรรมการฝึกอบรมครู ประกอบด้วยกิจกรรมที่สำคัญ 3 กิจกรรม คือ การให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ การฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ให้แก่ครู และให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ดังนั้นครูผู้เข้ารับการฝึกอบรมจึงได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ของตนเอง ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ตลอดจนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์

ครูผู้เข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการส่วนใหญ่สามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ที่ไ้ระดับคุณภาพดี ได้รับความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนได้ฝึกปฏิบัติการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ มีการบูรณาการผ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ และการนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น การอภิปรายแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งมีการวิพากษ์พร้อมให้ข้อเสนอแนะแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นโดยทีมวิทยากรและคณะทำงาน นอกจากนี้จากการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า ครูได้สะท้อนผลการสัมมนาเชิงปฏิบัติการว่าได้รับความรู้ ความ

เข้าใจที่ชัดเจน ได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ของตนเอง รวมทั้งได้ความมั่นใจในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ในรูปแบบที่ถูกต้อง และมั่นใจว่าจะสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ได้จริงในชั้นเรียน

ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนและทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการคิดเพื่อหาคำตอบ โดยใช้สถานการณ์ เนื้อหาสาระ เรื่องราวบทความ เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ เพราะหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดคือการใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด ส่งผลให้นักเรียนมีความอยากรู้ อยากเห็นและอยากค้นหาคำตอบ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ฝึกการคิดทั้งรายบุคคลและกลุ่มย่อย ทั้งการวิเคราะห์ความสำคัญ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ และวิเคราะห์หลักการ ทำให้นักเรียนได้ฝึกการคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น

นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 ทั้งนี้จากการสังเกตและการประเมินผลการพัฒนาผู้เรียนพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์เป็นกลุ่มย่อยเพื่อหาคำตอบ นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระตามหลักสูตรและได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ควบคู่ไปด้วย ที่เป็นผลเช่นนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ครูผู้เข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ตลอดจนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบหรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ จึงมีทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น และเริ่มวางแผน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากกระบวนการคิดของบุคคล สามารถพัฒนาได้ (ทีศนา, 2546) และการที่ครูจะสอนให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ได้นั้น ครูจะต้องเข้าใจกระบวนการคิดและคิดเป็นเสียก่อน (Baldwin, 1984; NCSS, 1989)

ในส่วนของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ครูได้รับความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน ตลอดจนได้ฝึกปฏิบัติการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ซึ่งการบูรณาการผ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ และได้การนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น จนมีความมั่นใจในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ในรูปแบบที่ถูกต้องเป็นของตนเอง และมั่นใจว่าจะสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ได้จริงในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับวีระ สดสังข์ (2550) ที่กล่าวการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ครูสามารถทำได้โดยการจัดการเรียนรู้ และการใช้เทคนิคการสอนตามขั้นตอนอย่างมีระบบ จะช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายซึ่งในขณะเดียวกันกระบวนการทางสมองมีการปฏิบัติตามลำดับขั้นตอน เริ่มจากความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ มีการเชื่อมโยงสิ่งเร้ากับการตอบสนองของการคิดโดยฝึกคิด ฝึกตั้งคำถาม กำหนดสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ การคิดตีความ การคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์การคิดแบบย้อนทวน การคิดจำแบบแยกแยะ การคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์ตลอดจนการคิดจัดอันดับเป็นการปฏิบัติตามหลักการ

ตลอดภาคเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนสามารถทำให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนเพิ่มมากขึ้น เพราะเป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการคิดเพื่อหาคำตอบ โดยการกำหนดใช้สถานการณ์ หรือเนื้อหาสาระอื่นๆ และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ความสำคัญ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ และวิเคราะห์หลักการ นักเรียนจึงมีความอยากรู้ อยากเห็นและอยากค้นหาคำตอบ ตลอดจนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ฝึกการคิดทั้งรายบุคคลและกลุ่มย่อยที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การอภิปรายกลุ่มและการเรียนรู้ร่วมกันจะช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการคิดและมีผลต่อการพัฒนาการคิดของผู้เรียนอีกด้วย (Pollack, 1987; Takington, 1989) นอกจากนี้กิจกรรมการนำเสนอและอภิปรายผลการคิด จะช่วยพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียน เพราะปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนขยายขอบเขตความคิดให้กว้างและซับซ้อนยิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น

นอกจากนี้ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่พบจากการสังเกตและการประเมินผลการพัฒนาผู้เรียนนั้นเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ที่เป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแบบหนึ่ง ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และมีความสุขในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุเป้าหมาย สอดคล้องกับมนตรี วงษ์สะพาน. (2556) ที่กล่าวว่าพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้แก่ผู้เรียนนั้น เป็นการส่งเสริมการคิดขั้นสูงให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้ายอมรับแม้คำตอบนั้นผิด นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการแก้ปัญหาที่เป็นระบบ มีความภาคภูมิใจในการคิดของตนเอง และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในอนาคตอีกด้วย

สรุป

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าครูและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนโดยใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ครูมีความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการคิดวิเคราะห์ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนมีความมั่นใจในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ในรูปแบบที่ถูกต้องเป็นของตนเอง และมั่นใจว่าจะสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ได้จริงในชั้นเรียนโดยเฉพาะการบูรณาการผ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ทั้งนี้จากการสังเกตและการประเมินผลการพัฒนาที่นักเรียนพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระตามหลักสูตรและได้ฝึกปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอว่า โรงเรียนควรส่งเสริมให้ครูได้พัฒนาเรื่องทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างต่อเนื่องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ในการทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ของนักเรียนนี้ ควรให้ระยะเวลาแก่ครูที่เข้ารับการอบรมในเรื่องการคิดมากขึ้น เพื่อให้ครูเกิดความกระจำจ่าง เข้าใจในความหมายและกระบวนการคิดแต่ละชนิด เพื่อสามารถนำไปปรับในการวางแผนการสอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ชัดเจน เหมาะสมกับบริบทของแต่ละวิชา เนื่องจากการคิดมีลักษณะเป็นนามธรรมและการคิดไม่ใช่เนื้อหาสาระ แต่เป็นทักษะกระบวนการ ซึ่งค่อนข้างยากแก่ครูที่จะเข้าใจ ในเวลาอันรวดเร็ว

2. ควรมีการพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ของนักเรียนให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระในแต่ละรายวิชาและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในแต่ละท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดต่อไป

3. ควรมีการติดตามประเมินผลการดำเนินงานหลังจากการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ของนักเรียนไปใช้แล้วเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ . (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [2] นฤมล ศรราชพันธุ์. (2546). **การพัฒนา รูปแบบการสอนทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับครุศึกษาทางคหกรรมศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาอาชีวศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- [3] ทิศนา ขัมมมณี. (2546). การพัฒนากระบวนการคิด : แนวทางที่หลากหลายสำหรับครู. **วารสารราชบัณฑิตยสถาน**, 28 (1), 38-54.
- [4] มนตรี วงษ์สะพาน. (2556). การยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ**. 13(2). 125-139.
- [5] มลิวัลย์ สมศักดิ์. (2540). **รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาการ คิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนในโครงการขยายโอกาสทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- [6] วีระ สดุดสังข์. (2550). **การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- [7] สมชาย รัตน์ทองคำ . (2545). **การพัฒนา รูปแบบการสอน ที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักศึกษากายภาพบำบัด มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [8] Baldwin, D. (1984). The Thinking Strand in Social Studies. **Education Leadership**, 42 (1) : September.
- [9] Dennis, Jo Ann. (1990). The Influence of Cognitive Monitoring Instruction on Academic Task Performance. **Dissertation Abstracts International**, 48 (12), 3073-A :June.
- [10] Dillon, J.T. (1984). Research on Questioning and Discussion. **Educational Leadership**, 42 (3), 50-56: November.
- [11] Erwin, B.W.JR. (1993). Growth in Critical Reading and Evaluation of Arguments among non-proficient College Readers. Doctoral Dissertation, State University of New York at Buffalo. **Dissertation Abstracts International**. 54 : 2104.
- [12] Johnson, David W. & Johnson, Roger T. (1994). **Learning Together and Alone : Cooperative and Individualistic Learning**. 4th ed. Boston : Allyn and Bacon.
- [13] Joyce, B. & Weil, M. (2000). **Model of Teaching**. 6 th ed. Boston : Allyn and Bacon.
- [14] Mctighe, J. & Lyman, Frank T. (1988). Cueing Thinking in the class : The Promise of
- [15] Takington, S.A. (1989). **Improving Critical Thinking Skills Using Paideia Seminars in**

- a seven Grade Literature Curriculum.** Doctoral Dissertation. University of San Diego.
- [16] Theory Embedded Tods. **Educational Leadership**, 42 (1), 26- 36 : September.
- [17] Nisan, M. (1985). Motivation : Academic. **The International Encyclopedia of Education**. 6: 3430-3434.
- [18] Pollack, P.H. (1987). Foresting Critical Thinking. A Study of the Effects of Classroom Climate In a Gifted Program. **Dissertation Abstracts International**, 49 (9), April.
- [19] Sternberg, Robert T. (1986). **Intelligence Applied : Understanding and Increasing Your Intellectual Skills**. Washington, D.C. : Harcourt Brace Jovanovich.

คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของ โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

Characteristic of Hotel and Tourism Trainee from the demand of
Hotels in Lower Northern Area

อังศัรวรภัชท์ ชำนาค

คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, angwarapat.kh@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะ 2) เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะ 3) เพื่อศึกษาแนวทาง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาจัดการการโรงแรมและการท่องเที่ยว ข้อมูลที่นำมาศึกษาได้มาจาก พนักงานของโรงแรม 4 แผนก ได้แก่ แผนกส่วนหน้า แผนกแม่บ้าน แผนกจัดเลี้ยง และแผนกอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมที่จัดตั้งตามกฎหมาย และเป็นโรงแรมที่ให้บริการห้องประชุม/สัมมนา หรือห้องจัดเลี้ยง ในเขตภาคเหนือตอนล่าง (รวม 9 จังหวัด ได้แก่กำแพงเพชร ตาก นครสวรรค์ พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ สุโขทัย อุตรดิตถ์ อุทัยธานี) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางสุ่มของ เครจซี่ และมอร์แกน ได้กลุ่มตัวอย่าง 40 โรงแรม จำนวน 385 ตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่างทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ โดยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน เช่นเดียวกัน

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามเพศ พบว่า 1) ระดับความต้องการ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน 2) การเปรียบเทียบโดยจำแนกตามอายุ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน 3) การเปรียบเทียบด้านความรู้ พบว่า มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สำหรับการเปรียบเทียบ 4) การเปรียบเทียบตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกด้าน 5) การเปรียบเทียบโดยจำแนกตามแผนกที่ปฏิบัติงาน พบว่า ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการไม่แตกต่างกัน ส่วนระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

คำสำคัญ : คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว, โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

Abstract

This research aimed to 1) Study Characteristic of trainees. 2) Comparison Characteristics of trainees. 3) Study guideline and suggestion for improving characteristic of Hotel process and used suggestion for Hotel and Tourism trainee in the Lower Northern area And 400 samples were staffs of 4 departments : front office , housekeeping , banquet and food and beverage of 40 hotels in the lower northern areas Kamphangphet Tak Nakhornsawan Pichit Phitsanulok Petchaboon Sukothai Uttradit Uthaitani) in 44 hotels. The quantity of samples was determined by using Krejcie and Morgan's sample size table. Data was collected by Using determine the sample Crazy and Morgan have 40 hotels samples in 400 personnel.

The results were as follows : Of desired characteristic of hotel and tourism trainees. All of 3 aspects : Personality knowledge and public relation. Were at the highest level and considering each aspect were at the highest level as well.

Hypoteesis testing found that 1) level of demand classified by gender were not different in 3 aspects 2) as classified by age ,demand on personality and public relation were not different but were statistical significant different at 0.05 on knowledge 3) as classified by education, demand on personality, public relation and knowledge were statiscal significant difference at 0.05 4) as classified by department , demand on knowledge and public relation were not different but personality were statistical significant difference at 0.05

Keywords : Characteristic of hotel and tourism trainees , Hotel in the lower northern Area

ความเป็นมา

ธุรกิจโรงแรมเป็นธุรกิจบริการ (Service Business) จัดเป็นสถานที่พักและให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ไม่มีวันหยุด ตลอดสัปดาห์ ตลอดเดือน ตลอดปี การให้บริการมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็นด้านห้องพัก อาหารและเครื่องดื่ม ด้านสนทนาการและผ่อนคลาย ธุรกิจโรงแรมจึงต้องพร้อมที่จะจัดบริการให้ลูกค้าเสมอ ทุกแผนก ในธุรกิจโรงแรมต้องมีความรับผิดชอบต่องานในแผนกของตนและยังต้องประสานความร่วมมือกับแผนกต่างๆ เพื่อให้ผลงานที่ออกมาสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าอย่างสูงสุด ดังนั้นจุดมุ่งหมายหรือวิธีการต่างๆ ในการจัดการทรัพยากรทุกด้านที่มีอยู่ในโรงแรมจึงถูกดึงมาใช้ให้สามารถบริการลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทรัพยากรมนุษย์ เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการแก่ลูกค้า ทั้งนี้ จากการสำรวจพบว่า โดยภาพรวม แรงงานไทยด้านท่องเที่ยว ใน 32 ตำแหน่งงาน ยังมีการขาดแคลนทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ แรงงานใหม่ที่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีสาขาโรงแรมและการท่องเที่ยวยังมีข้อจำกัดในการทำงานที่รู้แต่ทฤษฎี ซึ่งไม่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริง ซึ่งต้องอาศัยการเรียนรู้ ฝึกฝนและหาประสบการณ์ในการทำงานไปอีกสักระยะ(สุทธิชัย ปัญญโรจน์, 2555)

ดังนั้น การผลิตบัณฑิตนับเป็นหัวใจสำคัญที่สุดในพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษาเป็นตัวชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ทางวิชาการและวิชาชีพ มีคุณลักษณะเป็นไปตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ ซึ่งบัณฑิตในระดับอุดมศึกษาต้องเป็นผู้มีความรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งร่างกายและจิตใจ มีความสำนึกและความรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองและพลโลก มีคุณลักษณะตามอัตลักษณ์ของสถาบัน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2557)

การฝึกงานของนักศึกษา เป็นกิจกรรมหนึ่งที่บรรจุอยู่ในหลักสูตรการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตรการท่องเที่ยวและการโรงแรม หรือหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับงานโรงแรม เป็นการฝึกประสบการณ์ภาคสนามในสาขาวิชาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความรู้และประสบการณ์ให้แก่นักศึกษา โดยเป็นการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ หรือ การฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้แก่ ฝึกปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยว : บริษัทจัดนำเที่ยว บริษัทสายการบิน ศูนย์การประชุม สถานประกอบการอื่นๆ และฝึกในหน่วยงานราชการ เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และฝึกปฏิบัติงานด้านการโรงแรม : โรงแรมขนาดต่างๆ ทั้งในกรุงเทพมหานครและ ต่างจังหวัด รวมทั้งหน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง (รายละเอียดของหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต, 2558) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน ตามทัศนะผู้บริหารระดับกลางของสถานประกอบการด้านการโรงแรม ว่ามีความต้องการคุณลักษณะในด้านใดเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์

4. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

5. เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

6. เพื่อศึกษาแนวทาง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

สมมติฐานในการวิจัย

1. คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ด้านบุคลิกภาพ ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ไม่แตกต่างกัน

2. คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ด้านความรู้ ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ไม่แตกต่างกัน

3. คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ด้านมนุษยสัมพันธ์ ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ไม่แตกต่างกัน

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการศึกษา ดังนี้

2. ด้านบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพคือสิ่งที่ทำให้แต่ละบุคคลมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว บุคลิกภาพจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม และความพยายามที่จะปรับปรุงบุคลิกภาพของแต่ละคน ผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดีย่อมได้เปรียบ เป็นที่ต้องการของใจแก่ผู้พบเห็น ตลอดจนมักจะประสบผลสำเร็จในการสมัครเข้าทำงานและการประกอบอาชีพ บุคลิกภาพเป็นเรื่องของภาพรวมที่ตัวเราแสดงออกไป ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวโดยมีบุคคลอื่นมองอยู่หรือรู้สึกกับสิ่งที่เราแสดงออกจึงต้องมีการระมัดระวังและตกแต่งเสริมเติมให้บุคลิกภาพของเราดียิ่งงาม และเป็นที่ประทับใจของคนรอบตัว

ดังนั้น การที่บุคคลจะได้รับการยอมรับนับถือ การสนับสนุนความไว้วางใจและความประทับใจจากผู้อื่น ควรแสดงบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสมให้ผู้อื่นเห็น ซึ่งประกอบไปด้วยรอยยิ้มที่อบอุ่น จิตวิทยาดี อารมณ์คงที่ คำพูดที่จริงใจ การยืน การเดิน การนั่ง การวางท่าทีให้ดูเป็นธรรมชาติ เพราะบุคลิกมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ที่พบเห็นเป็นอย่างยิ่ง (เอมอร ภูมิภักดิ์, 2559)

2. ด้านความรู้

ความรู้ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้าหรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะ ความเข้าใจหรือสารสนเทศ ที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับการได้ยิน ได้ฟัง การคิดหรือการปฏิบัติองค์วิชาในแต่ละสาขารวมทั้งสารสนเทศ ที่ผ่านกระบวนการคิดเปรียบเทียบ เชื่อมโยงกับความรู้อื่นจนเกิดเป็นความเข้าใจและนำไปใช้ประโยชน์ ในการสรุปและตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ โดยไม่จำกัดช่วงเวลา (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2552)

3. ด้านมนุษยสัมพันธ์

คำว่า "มนุษยสัมพันธ์" ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Human Relations เป็นคำประสมที่เกิดจากคำ 2 คำรวมกัน คือ มนุษย์ (Human) และสัมพันธ์ (Relations)

มนุษย์ (Human) หมายถึง ลักษณะของความเป็นมนุษย์ คือ ผู้มีจิตใจสูง

สัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ความผูกพัน เกี่ยวข้อง การติดต่อกัน ความเกี่ยวพันกัน เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกัน เป็น "มนุษย์สัมพันธ์" จึงมีความหมายถึงการติดต่อสัมพันธ์กันระหว่างคนที่อยู่ร่วมกันและมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็น ความหมายกลางๆ แต่ในเชิงวิชาการของศาสตร์สาขาต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์ ก็ได้มีการให้ความหมายของคำว่ามนุษย์สัมพันธ์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

ด้านจิตวิทยา คำว่ามนุษย์สัมพันธ์มีความหมายถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกต่อกันในสังคม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตนเอง

ด้านสังคมวิทยา มนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง การที่คนซึ่งอยู่ร่วมกันมีการโต้ตอบและมีการตอบสนองต่อกัน และกัน ซึ่งอาจเป็นทั้งความสัมพันธ์ในทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้เช่น ความร่วมมือ การแข่งขัน การต่อต้าน การต่อสู้ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี โดยทั่วไปมนุษย์สัมพันธ์ มักจะใช้ในความหมายที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ และมักใช้ในความหมายถึงการมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน (ฐานิกา บุชมงคล, 2558)

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาค้นคว้านี้ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ คือ จากแบบสอบถาม และจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เช่น แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เกี่ยวกับการบริหารและการจัดการธุรกิจโรงแรม ประชากร ได้แก่ พนักงานของโรงแรม 4 แห่ง ได้แก่ แผนกส่วนหน้า แผนกแม่บ้าน แผนกจัดเลี้ยง และแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม ของโรงแรมที่จัดตั้งตามกฎหมาย และเป็นโรงแรมที่ให้บริการห้องประชุม/สัมมนา หรือห้องจัดเลี้ยง ในเขตภาคเหนือตอนล่าง (รวม 9 จังหวัด ได้แก่ กำแพงเพชร ตาก นครสวรรค์ พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ สุโขทัย อุตรดิตถ์ อุทัยธานี) จำนวน 44 โรงแรม (สำนักงานสถิติแห่งชาติ: 2556)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนของพนักงาน แผนกส่วนหน้า แผนกแม่บ้าน แผนกจัดเลี้ยง และแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางสุ่มของ เครจซี่ และมอร์แกน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (Krejcie and Morgan, 1970: 607-610 อ้างถึงใน สุทัศน ศรีไสย์, 2548: 132-133)] ได้กลุ่มตัวอย่าง 40 โรงแรม จำนวน 385 ตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้ทั้งสถิติเชิงพรรณนา หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง โดยใช้การทดสอบความแตกต่าง ได้แก่ t-test , F-test หากพบความแตกต่างรายคู่จะทดสอบด้วยวิธี LSD ซึ่งกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่สมบูรณ์ทั้งหมด จำนวน 385 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 69.10 มีอายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 46.50 ระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 64.90 และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ปฏิบัติงานแผนกส่วนหน้า จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10

2. ผลการศึกษาคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง พบดังนี้

คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว	\bar{x}	S.D.	แปลผลระดับความต้องการ
1. ด้านบุคลิกภาพ	4.56	0.216	มากที่สุด
2. ด้านความรู้	4.54	0.242	มากที่สุด
3. ด้านมนุษย์สัมพันธ์	4.57	0.231	มากที่สุด
รวม	4.56	0.183	มากที่สุด

ผลการศึกษาพบว่าคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง โดยภาพรวมทั้ง 3 ด้านมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน คือ ด้านมนุษยสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 4.56 ด้านบุคลิกภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.56 และด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54

3. ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว ตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

3.1 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามเพศ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน

3.2 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามอายุ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านความรู้ พบว่า คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.3 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกด้าน

4. แนวทาง และข้อเสนอแนะ ด้านมนุษยสัมพันธ์ มีผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น มากที่สุด คือ ควรมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ต่อเพื่อนร่วมงาน และโรงแรมที่ปฏิบัติงาน จำนวน 26 คน รองลงมา คือ ควรมีความเสียสละต่องาน มีสัมมาคารวะต่อผู้ที่มีอาวุโสสูงกว่า และรับฟังคำแนะนำของผู้อื่นด้วยความจริงใจ จำนวน 22 คน และควรปฏิบัติเสมอต้นเสมอปลาย สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น หรือผู้ร่วมงานได้เป็นอย่างดี จำนวน 16 คน ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง ทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ พบว่า โดยภาพรวมทั้ง 3 ด้านโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน เช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณัฐฤดี สันทิพย์ สมบูรณ์ และ ดารารารณ ไสลมณี (2557) ได้ทำการ ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาระดับความคาดหวังและระดับความพึงพอใจต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต สาขาการโรงแรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ด้านการบริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมระดับ 4-5 ดาว ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) การศึกษาระดับความคาดหวัง พบว่า ในภาพรวม ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้เชิง ทฤษฎี ด้านความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ด้านการใช้ภาษา ด้านทัศนคติที่มีต่องานโรงแรม ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีความเหมาะสมในระดับมาก 2) การศึกษาระดับความพึงพอใจ พบว่า ในภาพรวม ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้เชิง ทฤษฎี ด้านความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ด้านการใช้ภาษา ด้านทัศนคติที่มีต่องานโรงแรม ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีความเหมาะสมในระดับมาก รวมทั้งมีความสอดคล้องกับ ณัฏพณญา ศิลาทอง (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคนครนอง ตามความต้องการของสถานประกอบการโรงแรม

ฝั่งอันดามัน ปีการศึกษา 2558 ผลการศึกษาพบว่า คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัย เทคนิคระนอง ตามความต้องการของสถานประกอบการโรงแรมฝั่งอันดามัน ปีการศึกษา 2558 ทั้ง 4 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มากที่สุดด้านบุคลิกภาพ รองลงมาคือ ด้านเทคโนโลยี ด้านความสามารถ/ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร และด้านคุณธรรม จริยธรรม ตามลำดับ

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามเพศ พบว่า ระดับความต้องการ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งตรงตามข้อสมมติฐานของการวิจัย

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามอายุ พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ และด้านมนุษยสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านความรู้ พบว่า คุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งไม่ตรงตามข้อสมมติฐานของการวิจัย โดยระดับความต้องการของผู้ที่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี กับ อายุระหว่าง 31-40 ปี มีระดับความต้องการด้านความรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และผู้ที่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี มีระดับความต้องการด้านความรู้ สูงกว่าผู้ที่มีอายุระหว่าง 31-40 ปี

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกด้าน ซึ่งไม่ตรงตามข้อสมมติฐานของการวิจัย โดยผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีระดับความต้องการด้านบุคลิกภาพ สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีระดับความต้องการด้านความรู้ สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี และผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีระดับความต้องการด้านมนุษยสัมพันธ์ สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี

การเปรียบเทียบคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวตามความต้องการของ โรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำแนกตามแผนกที่ปฏิบัติงาน พบว่า ด้านความรู้ และด้านมนุษยสัมพันธ์ มีระดับความต้องการไม่แตกต่างกัน ส่วนระดับความต้องการ ด้านบุคลิกภาพ มีระดับความต้องการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยแผนกส่วนหน้า มีระดับความต้องการด้านบุคลิกภาพ สูงกว่าแผนกจัดเลี้ยง และแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม รวมทั้งพบว่า ระดับความต้องการระหว่าง แผนกแม่บ้าน กับ แผนกจัดเลี้ยง โดยแผนกแม่บ้าน มีระดับความต้องการด้านบุคลิกภาพ สูงกว่าแผนกจัดเลี้ยง

ข้อเสนอแนะ

สำหรับแนวทาง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณลักษณะของนักศึกษาฝึกงานสาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยวของโรงแรมในเขตภาคเหนือตอนล่าง

1) ด้านบุคลิกภาพ ควรพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะเฉพาะให้สุภาพเรียบร้อย มีความอ่อนน้อมถ่อมตน ควบคู่มาพร้อมกัน ประณีต สุขุมรอบคอบ ในการปฏิบัติงาน และ ควบคู่มาพร้อมกัน มีความคล่องตัว มีความรวดเร็วในการทำงาน

2) ด้านความรู้ ควรมีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาในกลุ่มประชาคมอาเซียน ควบคู่มาพร้อมกัน ความเข้าใจเกี่ยวกับการให้ข้อมูลด้านโรงแรม และควรมีปฏิบัติตามระเบียบของโรงแรม

3) ด้านมนุษยสัมพันธ์ ควรมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ต่อเพื่อนร่วมงาน และโรงแรมที่ปฏิบัติงาน ควบคู่มาพร้อมกัน เสียสละ ต่องาน มีสัมมาคารวะต่อผู้ที่มีอาวุโสสูงกว่า และรับฟังคำแนะนำของผู้อื่นด้วยความจริงใจ และควรปฏิบัติเสมอต้นเสมอปลาย สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น หรือผู้ร่วมงานได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

ฐานิกา บุขมมงคล. (2558). ความหมาย และความสำคัญของมนุษยสัมพันธ์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา http://thethanika.blogspot.com/2010/09/blog-post_24.html. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2560.

ณัชปณญา ศิลาทอง. (2558). คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาฝึกงาน สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคนิคระยอง ตามความต้องการของสถานประกอบการโรงแรม ฟังอันตามัน ปีการศึกษา 2558. วิทยานิพนธ์หลักสูตร บริหารธุรกิจบริหารบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด.

ณัฐฤดี สันทิพย์สมบุรณ์ และ ดารารวรรณ ไสลณณ. (2557). การศึกษาระดับความคาดหวังและระดับ ความพึงพอใจต่อ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต สาขาการโรงแรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ด้านการ บริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรมระดับ 4-5 ดาว ในเขตกรุงเทพมหานคร. โครงการวิจัยทุนสนับสนุนงานวิจัย ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ งบประมาณเงินรายได้ ปี พ.ศ. 2557, มหา วิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.

มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ. (2558). รายละเอียดของหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา การจัดการโรงแรมและ การท่องเที่ยว (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2558). กรุงเทพมหานคร, คณะศิลปศาสตร์ สาขาวิชาการจัดการโรงแรมและ การท่องเที่ยว.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2552). ความรู้. สารานุกรมวิชาชีพรูเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาส มหา มงคลเฉลิมพระชนม พรรษา 80 พรรษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. หน้า 181 – 184.

สุทธนู ศรีไสย์. (2548). สถิติประยุกต์สำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ มหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิชัย ปัญญาโรจน์. (2554). “วิชาชีพการโรงแรมและการท่องเที่ยวกับอาเซียน”. วารสาร วิชาการ. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/markandtony/2012/09/25/entry-2> สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2560.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2558). คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาภายในระดับ อุดมศึกษา พ.ศ. 2557. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

เอม อรุณมิภักดิ์. (2559). “การพัฒนาบุคลิกภาพ”. บทความวิชาการ. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://personalitydevelopment111.blogspot.com/> สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2560.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2556. การสำรวจการประกอบกิจการโรงแรมและเกสต์เฮาส์ พ.ศ.2555. กระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร.

ปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต

สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

Factors Affecting Teachers Performance of Graduate Students Teacher Profession

University of North Bangkok

บงอร โกศลปริญญาพันธ์¹พรณี ศรีวานิชย์พุด²

¹สำนักวิจัย, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, nissaran.kh@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ และเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์การทำงาน โดยกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาประกาศนียบัตรสาขาวิชาชีพครูจำนวน 126 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพรรณนาได้แก่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ ค่าสถิติ t-test และ F-test

ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ รองลงมาคือด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากและด้านที่น้อยที่สุดคือด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ผลการทดสอบสมมติฐาน นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงานต่างกัน พบว่า มีสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู ด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน ด้านปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม ด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ: สมรรถนะครูผู้สอน, ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู, วิชาชีพครู

Abstract

This research aimed to study the factors affecting teacher performance of Graduate Diploma in Teaching Profession Students of North Bangkok University, to compare the factors affecting teacher performance of Graduate Diploma in Teaching Profession Students of North Bangkok University by gender, age, education and experience. The samples were 126 students. The questionnaire was used as a tool for data collection and analysis. The descriptive statistics were percentage, mean, standard deviation Inferential statistics are t-test and F-test.

The research found that the opinion of Graduate Diploma in Teaching Profession Students of North Bangkok University were at high level. The highest was the attitudes toward teachers. The Second

was the factor for future control. The opinions were at the high level and the least was the factor of work. The opinions were at a high level.

The results of hypothesis testing of Graduate Diploma in Teaching Profession Students of North Bangkok University with having sex, age, education and experience differently showed that factors affecting attitudes towards teacher profession: the factors of future control, the motivation factor is achievement, the factor of Social support, the factors of work were different with statistically significant at the 0.01 level.

Keywords: Teacher performance ,graduate diploma, teaching profession,

บทนำ

กระแสความเจริญทางเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางสถานะแวดล้อมและวิถีชีวิตของคนในสังคมอย่างมากทำให้เกิดปัญหาทางสังคมตามมาหลายด้าน เช่น สิ่งแวดล้อม ปัญหา ยาเสพติด ปัญหาโรคเอดส์ ซึ่งปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นเนื่องจากความไม่สมดุลกันระหว่างความเจริญทางเทคโนโลยีและการสื่อสารกับความเจริญก้าวหน้าทางการศึกษาของคนไทยทำให้รัฐบาลไทยต้องเปลี่ยนนโยบายการพัฒนาประเทศ จากที่เคยมุ่งเน้นการพัฒนาด้านเศรษฐกิจมาเป็นการพัฒนาคนแทน ดังนั้น ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 จึงได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคนเป็นพิเศษโดยกำหนดให้คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา

การศึกษาในประเทศไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตลอดเวลา นักการศึกษาเชื่อว่าการศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศในด้านต่างๆ (สำนักงานสภาสถาบันราชภัฏ. 2546 : 1) สถาบันอุดมศึกษาไทยในฐานะเป็นกลไกในการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เป็นสถาบันการศึกษาที่มีความสำคัญ ทำหน้าที่ผลิตกำลังคนที่เป็นมันสมองของชาติเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ตลอดจนการพัฒนาคุณธรรม โดยเฉพาะคณะที่เปิดสอนบุคคลที่กำลังเตรียมตัวเป็นครู ปัญหาของ การผลิตครู คือ ปัญหาเกี่ยวกับกระบวนการผลิตครูและกระบวนการเรียนการสอนนักศึกษาครู ดังนั้น ก่อนที่นักศึกษาเหล่านี้จะออกไปประกอบวิชาชีพครูจะต้องให้มีความรู้ความสามารถในการสอน วิชาชีพครู เป็นวิชาชีพที่จะต้องใช้เวลาในการศึกษาเพื่อให้มีความรู้ การฝึกอบรมเพื่อให้มีประสบการณ์ มีมาตรฐานวิชาชีพครู มีจรรยาบรรณวิชาชีพครู วิชาชีพครูเป็นวิชาชีพที่ต้องรับภาระหน้าที่สำคัญต่อสังคมในการพัฒนาคน อนาคตของนักเรียนขึ้นอยู่กับการทำงานของคุณ เพราะครูเป็นผู้ให้ ผู้เติมเต็มผู้มีเมตตา (รังสรรค์ แสงสุข. 2548 : 1)

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลปัจจุบัน ท่านได้พระราชทานพระราชดำริเกี่ยวกับครูไว้มาก “ครูเป็นผู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสติปัญญาของเยาวชนในชาติครูเป็นบุคคลที่สำคัญและมีความหมายอย่างมากต่อกระบวนการให้การศึกษาเพราะถ้าปราศจากครูซึ่งเป็นผู้สอนการศึกษาหาความรู้ของเยาวชนจะมีความยากลำบากขึ้นต้องใช้เวลานานมากในการเรียนรู้แต่ถ้าได้ครูผู้สอนที่ดีมีความตั้งใจสอนและมีความรู้ดี มีวิธีการถ่ายทอดที่เหมาะสมย่อมจะช่วยให้ การศึกษาบรรลุเป้าหมายได้สะดวกรวดเร็วและง่ายขึ้นซึ่งแนวพระราชดำรินี้สอดคล้องกับมาตรา ๔ ในพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ที่ให้ความหมายของครูว่า “ครูเป็นบุคลากรวิชาชีพ ซึ่งทำหน้าที่หลักทางการศึกษาด้านการเรียนการสอน การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ ในสถานศึกษาทั้งของรัฐและเอกชน(บังอร โกศลปริญญาพันธ์ : 2559)

สังคมแห่งองค์ความรู้ (Knowledge-Based Society) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อพร้อมเข้าสู่การแข่งขันกับนานาชาติประเทศ โดยอาศัยการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นเครื่องมือในการพัฒนา ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่มีเจตนารมณ์ในการจัด

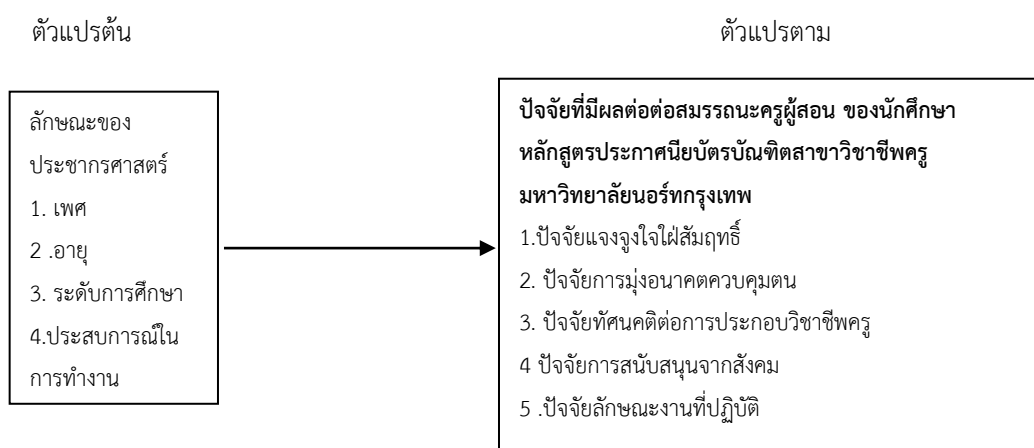
การศึกษาว่า ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ วัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกันผู้อื่นได้อย่างมีความสุข กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมรรถนะของบุคลากร ซึ่งเป็นคุณลักษณะของบุคคลที่เกี่ยวกับผลการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) ความสามารถ (Ability) และคุณลักษณะอื่นที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Other Characteristics) สมรรถนะจึงเป็นคุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่ทำให้บุคลากรในองค์กรปฏิบัติงานได้ผลงานที่โดดเด่นกว่าคนอื่น องค์กรควรให้ความสำคัญในเรื่องทุนมนุษย์ (Human Capital) เพื่อเป็นการเพิ่มขีดความสามารถของพนักงานในองค์กรให้มากขึ้น องค์กรจึงจำเป็นต้องสร้างเครื่องมือเพื่อพัฒนาให้สมรรถนะ (Competency) ของพนักงานให้มีความสอดคล้องกับสมรรถนะหลักและเป้าหมายขององค์กรเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการทำงานตามที่องค์กรได้คาดหวังไว้และนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้ (รัชพงศ์ เศรษฐบุตร, 2555: 429)

เนื่องจากครู เป็นบุคคลที่สำคัญอย่างยิ่ง เป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการจัดการศึกษา เป็นผู้มีหน้าที่ในการจัดการเรียนการสอน อบรมขัดเกลาและให้คำแนะนำ มีความเกี่ยวข้องใกล้ชิดกับผู้เรียน การปฏิบัติงานและการปฏิบัติตนของครูจึงส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นขีดความสามารถหรือคุณลักษณะของครูจะต้องเป็นผู้ที่มีความพร้อมทั้งความรู้ ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรม เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน ครูจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่สามารถทำนายหรือคาดการณ์คุณภาพของผู้เรียนโดยตรง จึงต้องมีการพัฒนาศักยภาพและความสามารถของครูให้มีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะตลอดจนเจตคติที่ดีต่อความเป็นครูและวิชาชีพครูอย่างแท้จริง ก็จะสามารถพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรตามต้องการได้ (ชรอวยรรณ ประเสริฐผล และคณะ, 2556: 51) ด้วยเหตุผลดังกล่าว ครูจึงต้องเป็นผู้ที่มีสมรรถนะ โดยเป็นครูที่มีคุณภาพ มีความรู้ ความสามารถ ที่ควรได้รับการพัฒนาความรู้และประสบการณ์วิชาชีพครู เน้นให้ครูมีความรู้ในวิชาชีพครู และปฏิบัติตามจรรยาบรรณของวิชาชีพ และสร้างนิสัยให้ครูเสียสละและอุทิศตนเพื่อประโยชน์ต่อวิชาชีพ (ณัฐชัย ต๊ะต่องใจ และคณะ, 2558 : 138 – 152)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
2. เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)



สมมติฐานการวิจัย

ลักษณะของประชากรศาสตร์แตกต่างกัน มีสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาประกาศนียบัตร สาขาวิชาวิชาชีพครู ของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 182 คน

2. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณตามวิธีของ ทาโรยามาเน่ (Taro Yamane)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ	n	คือ	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
	N	คือ	ขนาดประชากร
	e	คือ	คลาดคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่าง

$$\begin{aligned} n &= \frac{182}{1 + 182(0.5)^2} \\ &= 125.09 \\ &\approx 126 \end{aligned}$$

ดังนั้น จึงได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 126 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เป็นแบบสอบถามเลือกตอบและแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญ และดำเนินการหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ตลอดจนความเหมาะสมของภาษา (Wording) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. หาความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยวิธีของครอนบาค (Cronbach alpha Procedure) ในรูปสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.884

3. นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยนำแบบสอบถามไปสอบถามกับนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีวะครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 126 คน เก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ(Percentage) เพื่อใช้อธิบายความถี่และร้อยละของข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม
2. ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
3. ค่าสถิติ t-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในกรณี 2 กลุ่ม
4. ค่าสถิติ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One way Anova) ใช้เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่ม เมื่อพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทำการทดสอบจำแนกเป็นรายคู่ด้วยวิธี Scheffe

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีวะครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 74.60 และเพศชาย จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 25.40 ส่วนใหญ่มีอายุ 21-30 ปี จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 42.90 อายุ 31-40 ปี จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 37.30 อายุ 41-50 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 10.30 และ 51 ปีขึ้นไป จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 9.50 ส่วนใหญ่ศึกษาปริญญาตรี จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 95.80 และปริญญาโท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงาน 1-5 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 39.70 มีประสบการณ์ในการทำงาน 6-10 ปี จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 24.60 มีประสบการณ์ในการทำงาน 6-10 ปี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 24.37 มีประสบการณ์ในการทำงาน ต่ำกว่า 1 ปีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 22.20 และมีประสบการณ์ในการทำงาน มากกว่า 10 ปี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีวะครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ดังนี้

จากการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีวะครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีวะครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ รองลงมาคือด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากและด้านที่น้อยที่สุดคือด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ ข้อที่สูงที่สุดคือ ข้าพเจ้ามักจะยกย่องคนที่แสวงหาความก้าวหน้าในชีวิตการทำงานนั้นอีกจนกว่าจะสำเร็จ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือเมื่อเริ่มต้นทำงานข้าพเจ้าต้องพยายามทำงานนั้นจนสำเร็จ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และข้อที่น้อยที่สุดคือ ในขณะที่ข้าพเจ้าทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่และถูกขัดจังหวะให้ต้องไปทำงานอื่น หลังจากนั้นข้าพเจ้าจะไม่สามารถทำงานที่ค้างอยู่ได้ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ ข้อที่สูงที่สุดคือ ข้าพเจ้ามุ่งมั่นในการทำงานเพื่ออนาคตที่ดีของตนเอง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือข้าพเจ้าจะเตรียมตัวอย่างเต็มที่เพื่อจะทำงานสำคัญ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และข้อที่น้อยที่สุดคือข้าพเจ้าอยากมีชีวิตอยู่อย่างสบายๆโดยไม่ต้องทำงานอย่างเคร่งครัด มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ ข้อที่สูงที่สุดคือ ข้าพเจ้ามีความภูมิใจในวิชาชีพครู มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือวิชาชีพครู เป็นวิชาชีพที่น่ายกย่องและมีความสำคัญต่อสังคมมาก มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่น้อยที่สุดคือข้าพเจ้าคิดว่าวิชาชีพครูเป็นวิชาชีพที่รับผิดชอบสูงแต่ผลตอบแทนไม่คุ้มค่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ ข้อที่สูงที่สุดคือ การปฏิบัติของข้าพเจ้าเป็นได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงานด้วยดีเสมอ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือเพื่อนมักจะให้ช่วยเหลือข้าพเจ้าในการทำงานหรือทำโครงการต่างๆ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และข้อที่น้อยที่สุดคือข้าพเจ้ามักได้รับการเชื้อเชิญให้เป็นที่ปรึกษาในกิจกรรมของทางชุมชนเสมอ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ ข้อที่สูงที่สุดคือ ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจที่มีส่วนร่วมในการสร้างชื่อเสียง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือเงินวิทยฐานะครูเป็นแรงจูงใจทำให้ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาตนเอง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และข้อที่น้อยที่สุดคือข้าพเจ้ามีชั่วโมงสอนมากเกินไปทำให้รู้สึกเหนื่อยและไม่มีเวลาเตรียมสอนอยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

จากการทดสอบสมมติฐาน นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงานต่างกัน พบว่า มีสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู ด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน ด้านปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม ด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ผู้วิจัยจึงทำการทดสอบเปรียบเทียบ รายคู่โดยใช้วิธีการของ เชฟเฟ (Sheffe's Method)

อภิปรายผล

นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 21-30 ปี ศึกษาในระดับปริญญาตรี มีประสบการณ์ในการทำงาน 1-5 ปี ระดับ

นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีผลต่อสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยภาพรวม มีปัจจัยอยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู มีปัจจัยอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน มีปัจจัยอยู่ในระดับมากและด้านที่น้อยที่สุดคือปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ มีปัจจัยอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ Gibson (2000: 102) ให้ความหมายว่า ทัศนคติคือตัวตัดสินพฤติกรรม ซึ่งความรู้สึกทางบวกหรือทางลบ เป็นสภาวะจิตในในการพร้อมที่จะส่งผลกระทบต่อบุคคล วัตถุหรือสถานการณ์ใดๆ สอดคล้องงานวิจัยของ Hihhet (1989: 115) ที่พบว่า การมีความมั่นใจสูง การมีความรู้ดี การมีประสบการณ์และทักษะความชำนาญการ การมีทัศนคติที่ดีและการมีความยินดีในอาชีพครู เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความมุ่งมั่นในการสอนของครูในสหรัฐอเมริกา และสอดคล้องงานวิจัยของเบญจวรรณ อินตะวงค์ (2554: 84) ที่พบว่า ทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู เป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อสมรรถนะครูสายผู้สอนมากที่สุด และครูสายผู้สอน สังกัดสถานงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 มีสมรรถนะอยู่ในระดับสูง สอดคล้องงานวิจัยจำนงค์ แจ่มจันทรวงศ์ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพ

ครู วิทยาลัยเชียงราย ในภาพรวมระดับปัจจัยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายปัจจัย เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ ปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู รองลงมา คือ ปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน ปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ปัจจัย การสนับสนุนจากสังคม และปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามลำดับทั้งนี้เนื่องมาจากทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู เป็น คุณลักษณะด้านจิตใจ ความภาคภูมิใจ ความศรัทธาการเห็นคุณค่าและความสำคัญในวิชาชีพครู และผู้ที่ได้รับใบประกอบ วิชาชีพครูควรต้องผ่านการกล่อมเกลாதั้งวิชาการและด้านวินัยคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่จะทำให้ครูมี ทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพและความสุขในการทำงานซึ่งจะส่งผลต่อสมรรถนะการทำงานของคุณครู

ด้านปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่า ข้าพเจ้ามักจะยกย่องคน ที่แสวงหาความก้าวหน้าในชีวิตการทำงานนั้นอีกจนกว่าจะสำเร็จ และเมื่อเริ่มต้นทำงานข้าพเจ้าต้องพยายามทำงานนั้นจน สำเร็จ สอดคล้องกับงานวิจัยเบญจวรรณ อินตะวงค์ (2554: 38 – 49) ได้ศึกษาว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะการปฏิบัติงาน ของครูผู้สอนมาจากแนวคิดทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะธรรมของดวงเดือน พันธมนาวิน (2543) ซึ่งเป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่วิเคราะห์ สาเหตุของพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพว่ามีองค์ประกอบทางจิตที่เกี่ยวข้องอยู่ 8 ประการ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ลักษณะที่เป็นพื้นฐานทางจิตใจ 3 ประการ ได้แก่ สติปัญญาสุขภาพจิตและประสบการณ์ทางสังคม และจิต ลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอีก 5 ประการ ได้แก่ความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน ความเชื่ออำนาจในตน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และทัศนคติ คุณธรรม ค่านิยม

ด้านปัจจัยการมุ่งอนาคตควบคุมตน โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าข้าพเจ้ามุ่งมั่นใน การทำงานเพื่ออนาคตที่ดีของตนเอง และข้าพเจ้าจะเตรียมตัวอย่างเต็มที่เพื่อจะทำงานสำคัญ สอดคล้องงานวิจัย จ่านงค์ แจ่มจันทรวงค์ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู วิทยาลัย เชียงราย ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม ในภาพรวมระดับปัจจัยอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยเบญจวรรณ อินตะ วงค์ (2554: 38 – 49) ได้ศึกษาว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะการปฏิบัติงานของครูผู้สอนมา พบว่า ด้านปัจจัยลักษณะมุ่ง อนาคตควบคุมตน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะคือ ข้าพเจ้ามี ความภูมิใจในวิชาชีพครู มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และวิชาชีพครู เป็นวิชาชีพที่น่ายกย่องและมีความสำคัญต่อสังคม มาก สอดคล้องงานวิจัย จ่านงค์ แจ่มจันทรวงค์ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู วิทยาลัยเชียงราย ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู ในมีความคิดเห็น อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยเบญจวรรณ อินตะวงค์ (2554: 38 – 49) ได้ศึกษาว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะการ ปฏิบัติงานของครูผู้สอนมา พบว่า ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะ การปฏิบัติของข้าพเจ้า เป็นได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงานด้วยดีเสมอ และเพื่อน ๆ มักจะให้การช่วยเหลือข้าพเจ้าในการทำงานหรือทำโครงการ ต่างๆ สอดคล้องงานวิจัย จ่านงค์ แจ่มจันทรวงค์ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู วิทยาลัยเชียงราย ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม ในภาพรวมระดับปัจจัยอยู่ใน ระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยเบญจวรรณ อินตะวงค์ (2554: 38 – 49) ได้ศึกษาว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะการ ปฏิบัติงานของครูผู้สอนมา พบว่า ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ โดยภาพรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะข้าพเจ้ามีความ ภาคภูมิใจที่มีส่วนร่วมในการสร้างชื่อเสียง และเงินวิทยฐานะครูเป็นแรงจูงใจทำให้ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาดอง สอดคล้อง งานวิจัย จ่านงค์ แจ่มจันทรวงค์ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู วิทยาลัยเชียงราย ด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ ในมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงาน

งานวิจัยเบญจวรรณ อินตะวงค์ (2554: 38 – 49) ได้ศึกษาว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะการปฏิบัติงานของครูผู้สอนมา พบว่าด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

จากการทดสอบสมมติฐาน นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงานต่างกัน พบว่า มีสมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ด้านปัจจัยทัศนคติต่อการประกอบวิชาชีพครู ด้านปัจจัยการมุ่งอนาคต ควบคุมตน ด้านปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านปัจจัยการสนับสนุนจากสังคม ด้านปัจจัยลักษณะงานที่ปฏิบัติ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผู้บริหารหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู ควรสอนเพิ่มโดยให้นักศึกษาได้มีโอกาสฝึกวางแผน กำหนดเป้าหมาย วิเคราะห์ สังเคราะห์ ในการปฏิบัติงาน มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์

2. ข้อเสนอแนะในการทาวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะของครูของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

เอกสารอ้างอิง

จำนงค์ แจ่มจันทรวงศ์ (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูผู้สอน ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาวิชาชีพครู วิทยาลัยเชียงราย. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน 2560

ชรอวยวรรณ ประเสริฐผล และคณะ. (2556) “รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของครูใหม่โรงเรียนเอกชน ประเภทสามัญศึกษา.” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. Vol.15, NoSpecial Edition (April 2013): หน้า 43 – 53.

ณัฐชัย ต๊ะต้อใจ และคณะ. (2558). “สมรรถนะ ของครูที่สำเร็จการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาวิชาชีพครู ที่ปฏิบัติงานในสถานศึกษาอาชีวศึกษาในเขตภาคเหนือตอนบน.”

วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. Vol.9, No Special Edition (April 2015): หน้า 138 – 152.

ธัชพงศ์ เศรษฐบุต. (2555). “การศึกษาความต้องการสมรรถนะของนักทรัพยากรมนุษย์สำหรับภาคอุตสาหกรรม.” วารสาร Veridian E-Journal กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. Vol.5, No. 2 (May - August 2012): หน้า. 426 - 448.

บังอร โกศลปริญญาพันธ์ . (2559). คุณลักษณะของครูตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูของนักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ. มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.

เบญจวรรณ อินตะวงค์. (2554). ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูสายผู้สอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2. การค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.

Hihhet, Gilbert. (1989). *The Art of Teaching*. London: Methuen and Co. Ltd.

Robin,

Gibson and Smith Hunt. (2000). *A Study of Teacher Evolution as Its Affects the*

Attitude and Performance of Teachers. Michigan: The Central Michigan University

BENJAMITRA VICHAKARN

National & International Conference



THONBURI UNIVERSITY

248 Phetkasem 110 Nongkhaengphlu, Nongkhaem District,
Bangkok, Thailand 10160 Tel. 02-809-0823-25 www.thonburi-u.ac.th