



การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดย

นายสุพจน์ วิทลัศวินุ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2552  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดย  
นายสุพจน์ วิทลัศวินุ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2552  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF ACADEMIC GAME ACTIVITIES TO ENHANCE  
SOCIAL SKILLS IMPLEMENTED IN THE LEARNERS DEVELOPMENT ACTIVITIES  
FOR SIXTH GRADE STUDENTS

By  
Supod Witalaswasinu

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree  
MASTER OF EDUCATION  
Department of Curriculum and Instruction  
Graduate School  
SILPAKORN UNIVERSITY  
2009

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การพัฒนากิจกรรม  
เกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ” เสนอโดย นายสุพจน์ วิทลัสวสินุ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ อ่วมเจริญ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน ศิริสัมพันธ์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา เล่าเรียนดี)

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

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วรรณิ์ เติมสุวรรณค์ )

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

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน ศิริสัมพันธ์)

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

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ อ่วมเจริญ)

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

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง)

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

48253202 : สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

คำสำคัญ : กิจกรรมเกมการศึกษา / สร้างเสริมทักษะทางสังคม / กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สุพจน์ วิทลัสวสินุ : การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ. ดร. สุเทพ อ่วมเจริญ, ผศ. ดร. อรพิน ศิริสัมพันธ์ และ ผศ. ประณัฐ กิจรุ่งเรือง. 382 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75 3) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4) เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะทางสังคม และความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวงพร้าวอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม ปีการศึกษา 2551 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม แบบวัดทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่า t-test dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยรูปแบบของการพัฒนาเกมการศึกษาต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานศึกษาให้มากที่สุด 2) กิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นประกอบด้วยค่านำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู โดยกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีจำนวน 6 เกม มีค่าประสิทธิภาพ 76.88 / 79.23 สูงกว่าเกณฑ์ 75 / 75 ที่กำหนดไว้ 3) หลังทดลองใช้กิจกรรมเกมศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมอยู่ในระดับพอใช้ และทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี 4) ผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และนักเรียนเห็นด้วยต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในระดับมาก โดยเห็นว่ากิจกรรมเกมศึกษามีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่การเรียนรู้ และปลูกฝังทักษะทางสังคม

---

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา .....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1 ..... 2 ..... 3 .....

48253202 : MAJOR : CURRICULUM AND SUPERVISION

KEY WORD : ACADEMIC GAME ACTIVITIES / ENHANCE SOCIAL SKILLS / LEARNERS

DEVELOPMENT ACTIVITIES

SUPOD WITALASWASINU : THE DEVELOPMENT OF ACADEMIC GAME ACTIVITIES TO ENHANCE SOCIAL SKILLS IMPLEMENTED IN THE LEARNERS DEVELOPMENT ACTIVITIES FOR SIXTH GRADE STUDENTS. THESIS ADVISORS : ASST.PROF. SUTEP UAMCHAROERN, Ph.D., ASST.PROF. ORAPIN SIRISAMPHAN, Ph.D., AND ASST.PROF. POARANAT KIGRUNGRUENG, 382 pp.

The objectives of this research were 1) to study needs for developing academic game activities to enhance social skills on learners development activities for sixth grade students; 2) to develop and find the efficiency of academic game activities to enhance social skills on learners development activities for sixth grade students at the efficiency of 75/75; 3) to implement the academic game activities to enhance social skills on learners development activities for sixth grade students; and 4) to evaluate and improve the academic game activities to enhance social skills on learners develop activities for sixth grade students focusing on social skills and opinions about academic game activities to enhance social skills on learners development activities.

The sample of the study was 24 sixth grade students of Tassaban 4 (Choawanapree-chaoutid), under the academic jurisdiction of Nakhon – Nakhonpathom Municiple, Nakhonpathom Province in the academic year 2008

The research instruments included academic game activities plans; academic game activities to enhance social skills set; an observe form which focused on self disciplines , social skills and team work; pre and post tests to evaluate social skills of sixth grade students; a test about social skills after the implementation of the academic game activities; and a questionnaire. Percentage, Mean, Standard Deviation, t – test dependent and content analysis were used to analyze the data.

The research findings were as follows : 1) The persons involved in the activities preferred to have academic game activities to enhance social skills developed to meet the demand of students and school. 2) The academic games were consisted of a preface, objectives, teacher’s manual, and six academic game activities to enhance social skills. The efficiency of the academic game was 76.88/78.23 which has the higher than 75/75 criterion. 3) After the implementation of the academic game activities with sixth grade students, the students’ achievement scores on social skills after the implementation of the academic game activities were at a good level and resecrees for team work were at a fair level. 4) The evaluation of student’s social skills were statistically and significantly different at the level of 0.05, The results of the evaluation on students’ social skills after the implementation was higher than that before the implementation. Finally, students’ opinion on the activities was at a highly positive level. They said the academic game activities were interesting, funny and encouraging them to need to learn and foster social skills.

---

Department of Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2009

Student’s signature.....

Thesis Advisors’s signature 1. .... 2. .... 3. ....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์ ความกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุเทพ อ่วมเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรพิน ศิริสัมพันธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณัฐกิจรุ่งเรือง ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัชรภา เล่าเรียนดี ประธานกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร. วรฉวี เจริญวงศ์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องเพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์ ประธานสาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศที่อบรมสั่งสอนให้ผู้วิจัยมีความรู้ในวิธีวิจัยทางการศึกษา และอาจารย์วัชรฉัตรราช รองหัวหน้าภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน ที่กรุณาช่วยตรวจสอบแก้ไขบทความย่อภาษาอังกฤษของวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ อาจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และอาจารย์ดวงหทัย ไชยยะวงศ์ ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ณัฐพร โพธิ์เอี่ยม พี่ร่วมสาขาวิชาและครูประจำการของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) ที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ ซึ่งแนะแนวทางอันเป็นประโยชน์และให้กำลังใจต่อการทำงานครั้งนี้ อาจารย์วัชรวิ โชติรัตน์ และอาจารย์ดารุณี นพวงษ์ศิริ พี่ร่วมที่ทำงานที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือผู้วิจัยทุกครั้งด้วยความเต็มใจและให้กำลังใจต่อสู่กับการทำงานครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงได้ดี

ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้บริหารโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ และขอขอบพระคุณคุณครูสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พร้อมทั้งขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2551 ที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นและให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณมารดาที่ให้กำเนิด เลี้ยงดูและส่งเสริมด้านการศึกษาตลอดมา ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยมีกำลังใจศึกษาจนสำเร็จดังปรารถนา หากประโยชน์ใด ๆ อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบูชาแต่มารดา คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฎ
สารบัญแผนภาพ .....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	8
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	12
คำถามการวิจัย .....	12
สมมติฐานการวิจัย .....	12
ขอบเขตการวิจัย .....	13
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	13
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	17
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 :	
กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเภทกิจกรรมชุมนุม .....	17
ประเภทของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน .....	18
กิจกรรมชุมนุม .....	19
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) .....	20
วิสัยทัศน์ .....	21
ภารกิจ .....	21
เป้าหมาย .....	22
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ .....	22



โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา .....	22
หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมชุมนุม .....	24
หลักการจัดกิจกรรมชุมนุม .....	24
วิธีการจัดกิจกรรมชุมนุม .....	27
บทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมชุมนุม .....	30
การประเมินผลผู้เรียนที่เรียนกิจกรรมชุมนุม .....	32
หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา .....	34
ความหมายของเกมการศึกษา .....	35
ประเภทของเกมการศึกษา .....	37
การออกแบบเกมการศึกษา .....	42
การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา .....	47
ลักษณะเกมการศึกษาที่ดีและการเลือกเกมการศึกษา	
มาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ...	48
หลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา .....	51
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา .....	53
เทคนิคสำคัญของกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา .....	56
จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา .....	56
บทบาทของครูและนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา	58
การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วย	
กิจกรรมเกมการศึกษา .....	59
หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางสังคม .....	60
ความหมายของทักษะทางสังคม .....	60
ความสำคัญของทักษะทางสังคม .....	62
องค์ประกอบของทักษะทางสังคม .....	64
ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม	76
ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม .....	81



บทที่	หน้า
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	168
สรุปผลการวิจัย .....	169
อภิปรายผล .....	171
ข้อเสนอแนะ .....	178
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ .....	178
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป .....	179
บรรณานุกรม .....	180
ภาคผนวก .....	191
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ .....	192
ภาคผนวก ข หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	194
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์ความต้องการ .....	200
ภาคผนวก ง แบบสอบถามความต้องการ .....	205
ภาคผนวก จ แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม .....	213
ภาคผนวก ฉ แบบสอบถามความคิดเห็น .....	218
ภาคผนวก ช แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียนและ แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียน พร้อมเฉลยคำตอบ .....	224
ภาคผนวก ซ แบบวัดทักษะทางสังคมทำกิจกรรมเกม .....	245
ภาคผนวก ฌ การวิเคราะห์ข้อมูล .....	260
ภาคผนวก ญ ตารางกำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรม เกมการศึกษา .....	282
ภาคผนวก ฎ แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา .....	284

บทที่		หน้า
	ภาคผนวก ก ขุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทาง สังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สมบูรณ์แล้ว .....	287
ประวัติผู้วิจัย .....		382

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เซวอนปริชาอุทิศ) ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4 – ป.6) ..... 23
2	องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ..... 65
3	องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดขององค์การอนามัยโลก .... 67
4	องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ..... 68
5	องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดไตรสิกขาของ พระพุทธศาสนา ..... 70
6	องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของภาวินี จันทรสีสสม ครูต้นแบบการสอนแบบสวนศึกษา ทักษะชีวิต ..... 72
7	องค์ประกอบร่วมกันของทักษะทางสังคมตามแนวคิดต่าง ๆ ..... 75
8	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 วิจัย : ศึกษาความต้องการ จำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริม ทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ..... 106
9	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา : การพัฒนาและ หาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริม ทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ..... 113
10	แบบแผนการวิจัย ..... 116
11	กำหนดการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ..... 118
12	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย : การทดลองใช้ กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมใน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ..... 119

13	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา : การประเมิน และปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะ ทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 .....	134
14	ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการ ในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะ ทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 .....	139
15	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม .....	143
16	เกมที่ต้องการนำมาใช้ในการสร้างเสริมทักษะทางสังคม .....	144
17	ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบชั้นสนาม .....	154
18	พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม ของนักเรียน .....	156
19	พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมของนักเรียน .....	158
20	เปรียบเทียบพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเอง และส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีม .....	160
21	เปรียบเทียบผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริม ทักษะทางสังคม .....	162
22	ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อ กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม .....	163
23	ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ .....	260
24	ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบสอบถามความต้องการ .....	262
25	ผลการพิจารณาความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา .....	263

ตารางที่	หน้า
26	ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทาง สังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม ..... 264
27	ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม ..... 265
28	ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็น ..... 266
29	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียน ..... 269
30	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียน ..... 272
31	ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะทางสังคม ฉบับก่อนเรียน ..... 275
32	ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะทางสังคม ฉบับหลังเรียน ..... 276
33	ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบรายบุคคล ..... 279
34	ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบกลุ่มเล็ก ..... 280
35	ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ..... 281
36	กำหนดระยะเวลาในการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ..... 283

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย .....	11
2	ผังมโนทัศน์กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน .....	18
3	บุคคลที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมชุมนุม .....	32
4	การประเมินผลการเรียนกิจกรรมชุมนุมผ่านช่วงชั้น .....	33
5	การออกแบบเกมการศึกษา .....	44
6	พฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีม .....	83
7	ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษา .....	111
8	ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรม .....	112
9	ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคม .....	126
10	ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม .....	131
11	ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม .....	133



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญาเมธีคนสำคัญของโลกได้กล่าวว่า “มนุษย์เป็นสัตว์สังคม” หมายถึง มนุษย์จำเป็นต้องอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยกันในการดำรงชีวิต ด้วยเหตุนี้ มนุษย์ทุกคนจึงต้องรู้จักพฤติกรรมของการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวต้องอาศัยการฝึกฝน หรือกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) จึงจะทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกถูกต้องและเหมาะสมต่อสังคม นักวิชาการเรียกพฤติกรรมดังกล่าวว่า “ทักษะทางสังคม (Social Skills)” โดยทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นทักษะที่ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกับผู้อื่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ทำให้รู้จักตนเอง รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แสดงบทบาทและหน้าที่ของตนเองได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้จักการปรับตัวให้ทันกับสภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (สุรศักดิ์ สุมารัตน์ 2540 : 5)

สภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจของประเทศอย่างรวดเร็วตามกระแสสภาวะโลก ทำให้ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เข้ามาครอบงำวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเกือบทุกด้าน ส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจของผู้คนในสังคม เพราะต้องมีการแข่งขันกันสูงโดยเฉพาะในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา ทำให้บุคคลเกิดความสับสนในการรับและเลือกใช้ค่านิยม ตลอดจนขาดการปลูกฝังจิตสำนึก คุณธรรม และจริยธรรมที่ดี นอกจากนั้นการมุ่งแข่งขันหรือพัฒนาการเรียนรู้เฉพาะด้านเพียงอย่างเดียว โดยปราศจากการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ควบคู่กันไป ทำให้บุคคลนั้นเรียนรู้หรือปฏิบัติงานได้ไม่เต็มตามศักยภาพ ส่งผลให้ไม่สามารถปรับตัวหรือขาดทักษะทางสังคมในการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ ซึ่งอาจกลายเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมอันจะก่อให้เกิดปัญหาต่อสังคมตามมา

แนวทางของการแก้ปัญหาสังคมอย่างยั่งยืนก็คือการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับชีวิต โดยสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับสมาชิกในสังคมซึ่งกระบวนการสร้างเสริมทักษะทางสังคมนั้นต้องกระทำแต่เยาว์วัยและต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยดำเนินการผ่านสถาบันหลักของสังคม ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษา ด้วยเหตุที่ทักษะทางสังคมนั้นต้องฝึกฝนและถ่ายทอดให้กับสมาชิกของสังคมตั้งแต่วัยเด็กเป็นต้นมา สถาบันการศึกษาจึงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าวให้กับสังคม

ด้วยเหตุนี้ การจัดการศึกษาของประเทศไทยในปัจจุบันจึงได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการพัฒนาประชากรของประเทศให้เติบโตเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ ข 2545 : 7) หรือกล่าวได้ว่าเป็นการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ จึงทำให้แนวคิดการพัฒนาทักษะทางสังคมได้กลายมาเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการศึกษาให้กับประชากรของประเทศดังแสดงไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 หมวด 5 แนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ มาตรา 80 ข้อ 3 ที่ว่า “รัฐต้องดำเนินการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการจัดการศึกษาในทุกระดับและทุกรูปแบบให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม... รวมทั้งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกของความเป็นไทย มีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม...” และ ข้อ 6 ที่ว่า “การจัดการศึกษาต้องส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักสามัคคีและ รักการเรียนรู้...” (สำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร 2550 : 25 – 26)

นอกจากนี้ รัฐได้กำหนดการพัฒนาทักษะทางสังคมให้เป็นยุทธศาสตร์สำคัญของการพัฒนาประเทศชาติไว้อีกด้วย ดังปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ ที่กล่าวว่า “...ต้องพัฒนาคุณภาพคนในทุกมิติอย่างสมดุลทั้งจิตใจ ร่างกาย ความรู้ และทักษะความสามารถ เพื่อให้เพียงพอทั้งด้านคุณธรรมและความรู้ โดยพัฒนาจิตใจควบคู่กับการพัฒนาการเรียนรู้อันของคนทุกกลุ่มทุกวัยตลอดชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กให้มีความรู้พื้นฐานเข้มแข็ง มีทักษะทางสังคม พัฒนาสมรรถนะ ทักษะของกำลังแรงงานให้สอดคล้องกับความต้องการ พร้อมก้าวสู่โลกของการทำงานและการแข่งขันอย่างมีคุณภาพและเสริมสร้างคนไทยให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข...” (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2549 : 94 - 97) และรัฐยังได้กำหนดทักษะทางสังคมที่สถานศึกษาควรต้องพัฒนาให้กับผู้เรียนไว้ ดังนี้

1. พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีจิตใจที่ดีงาม อยู่ในกรอบของศีลธรรม และมีจิตสำนึกสาธารณะ
2. ปลุกฝังทัศนคติและการเรียนรู้ในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม
3. เพิ่มพูนความรู้และทักษะพื้นฐานในการทำงานอันได้แก่การคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์แก้ปัญหา ตัดสินใจ ทำงานเป็นทีม มีจริยธรรม และมีวินัยในการทำงาน
4. พัฒนาและจัดการเรียนการสอนโดยเพิ่มความรู้เรื่องทักษะทางสังคมทักษะพื้นฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนทุกรูปแบบ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2549 : 99 - 109)

ดังนั้น การสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญและยึดถือเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรที่ต้องสอนให้กับผู้เรียนด้วยเพื่อให้เป็นไปตามพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ทรงพระราชทานไว้ว่า (ธนาคารทหารไทย 2527 : 99)

“ผู้เป็นครูอาจารย์นั้น ไซ้ว่าจะมีแต่ความรู้ในทางวิชาการและในทางการสอนเท่านั้นก็หาไม่ จะต้องรู้จักอบรมเด็กทั้งในด้านศีลธรรมจรรยาและวัฒนธรรม รวมทั้งให้มีความสำคัญรับผิดชอบในหน้าที่ และในฐานะที่จะเป็นพลเมืองดีของชาติต่อไปข้างหน้า การให้ความรู้หรือที่เรียกว่า การสอนนั้นต่างกับการอบรม การสอนคือการให้ความรู้แก่ผู้เรียน ส่วนการอบรมเป็นการฝึกจิตใจของผู้เรียนให้ซึมซาบจนติดเป็นนิสัย”

นอกจากนี้ ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2539 : 24) ได้กล่าวว่า “การรู้ชีวิตมีความสำคัญเท่า ๆ กันหรือมากกว่าการรู้ความรู้เสียอีก บางทีตัวความรู้ที่เราจำได้ วิเคราะห์เก่ง เรียนได้คะแนนสูง ไม่ได้ช่วยให้มนุษย์สามารถมีทักษะทางสังคมได้” เพราะฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเสริมสร้างทักษะทางสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ครูผู้สอนในยุคปัจจุบันควรต้องตระหนักและจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การจัดกิจกรรมที่เน้นพัฒนาทักษะทางสังคมก็ไม่ได้หมายความว่าต้องลดทอนความสำคัญของสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรลงแต่อย่างใด หรือไม่ได้ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลง กลับมีผลตรงกันข้ามดังผลการวิจัยของ รังสี วิบูลย์ อรรถกร (2534 : 76) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดกรมสามัญศึกษา ในจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า นักเรียนที่มีทักษะทางสังคมสูงมักจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงตามไปด้วย ดังนั้น การสร้างเสริมทักษะทางสังคมจึงสามารถช่วยส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับผู้เรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

สำหรับสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) ได้กำหนดมาตรฐานคุณภาพของการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน : ประถมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนไว้ 3 มาตรฐาน ได้แก่

มาตรฐานที่ 1 ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 6 ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

มาตรฐานที่ 7 ผู้เรียนมีทักษะในการทำงาน รักการทำงานสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต

ทั้งนี้ จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาในส่วนที่เกี่ยวกับมาตรฐานทั้ง 3 มาตรฐานดังกล่าวของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) ในปีการศึกษา 2549 พบว่าผลการประเมินมาตรฐานด้านผู้เรียนทั้ง 3 มาตรฐานอยู่ในระดับดี แต่การดำเนินโครงการหรือกิจกรรมการเรียนการสอนตามมาตรฐานเหล่านี้ยังไม่เป็นระบบเท่าที่ควร เนื่องจากครูผู้สอนส่วนใหญ่ไม่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย และยังไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ อย่างเต็มที่ รวมทั้งไม่มีการประเมินกิจกรรมหรือโครงการที่จัดให้กับผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของโครงการหรือกิจกรรมนั้นอย่างถูกต้อง (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา : 46 – 48) ประกอบกับจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและการสอบถามจากผู้บริหารและครูในโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) พบว่า นักเรียนส่วนหนึ่งยังขาดระเบียบวินัยโดยมาโรงเรียนสายอยู่เป็นประจำ ส่งงานไม่ตรงเวลา ส่งเสียงดังในห้องเรียน พูดจาไม่ค่อยสุภาพ และแต่งกายผิดระเบียบของทางโรงเรียนอยู่บ่อยครั้ง รวมทั้งยังมีพฤติกรรมชอบทำงานเพียงลำพัง ไม่ค่อยให้ความร่วมมือกันทำงานเป็นทีม โดยนักเรียนชายส่วนมากมักหลบเลี้ยงงานและให้นักเรียนหญิงทำเพียงลำพัง แสดงถึงการขาดทักษะทางสังคมทางด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยประจำชาติของคนไทยที่พบว่า คนไทยส่วนใหญ่ก็มีลักษณะไม่มีระเบียบวินัยประการหนึ่งที่พบเห็นได้โดยง่ายเป็นจำนวนมาก เช่น การไม่เข้าแถวเพื่อซื้อของหรือขึ้นรถประจำทาง การมาไม่ตรงเวลานัดหมาย หรือการขับรถที่ไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร ฯลฯ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ 2547 : 113) สะท้อนถึงการดำเนินชีวิตตามวลีที่ว่า “ทำอะไรตามใจคือไทยแท้” ไม่ชอบให้ใครหรือระเบียบใด ๆ มาบังคับให้ต้องกระทำ ซึ่งในที่สุดแล้ว พฤติกรรมเหล่านี้จะกลายเป็นอุปสรรคสำคัญที่ขัดขวางเส้นทางแห่งความสำเร็จ ไม่เพียงแต่เฉพาะในระดับบุคคลเท่านั้นแต่รวมถึงสังคมและประเทศชาติด้วย

นอกจากนี้ ลักษณะนิสัยที่ไม่พึงประสงค์อีกอย่างของคนไทยที่พบเห็นได้ง่ายก็คือ ทำงานเป็นทีมไม่ได้ เนื่องจากคนไทยมีลักษณะชอบพูดมากกว่าทำ ไม่ชอบเห็นใครเหนือกว่าตนเอง และเห็นแก่ตัวมากกว่าเห็นแก่ผลประโยชน์ของส่วนรวม (สุพิศรา สุภาพ 2542 : 25 – 26) ลักษณะพฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลให้คนไทยไม่ชอบการทำงานเป็นทีมที่ต้องอาศัยการประนีประนอมความคิดเห็นต่อกันและแบ่งแยกบทบาทหน้าที่การเป็นผู้นำและผู้ตามกัน ประกอบกับค่านิยมของสังคมไทยยกย่องในระบบอาวุโสนิยม และการดำเนินชีวิตตามคำสุภาษิตที่ว่า “เดินตามหลังผู้ใหญ่หมาไม่กัด” ทำให้คนไทยส่วนใหญ่ชอบดำเนินบทบาทเป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำ และไม่ชอบทำงานประสานร่วมกัน แสดงถึงการขาดทักษะการทำงานเป็นทีมสอดคล้องกับผลการประเมินสถานการณ์พัฒนาคนและสังคมไทยในแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ที่กล่าวว่า “คุณภาพการเรียนของเด็กไทยส่วนใหญ่ยังขาดความเข้มแข็งในด้านความรู้และทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต จึงไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การใช้ประโยชน์ได้เท่าที่ควร” (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2549 : 95) แสดงให้เห็นว่า การสร้างเสริมทักษะทางสังคมโดยเฉพาะในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมให้กับผู้เรียนยังไม่บรรลุเป้าหมายเท่าที่ควร โดยการสร้างเสริมทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีมนับว่ามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่สถานศึกษาจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะดังกล่าวให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะนักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ 2547 : 160 ,183)

ทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีมจึงเป็นคุณลักษณะสำคัญที่พึงประสงค์ของคนไทยซึ่งมีความสำคัญที่ประชากรของชาติพึงมี เพราะเป็นคุณลักษณะที่ส่งผลโดยตรงต่อความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ ดังพระบรมราชโองการของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ว่า (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ 2547 : 113)

“หากคนในสังคมมีลักษณะของการเป็นผู้มีระเบียบวินัย ย่อมจะทำให้คนในสังคมนั้นสามารถทำงานที่ตนเองได้รับมอบหมายให้บรรลุผลและเป็นทีไว้ใจได้ อีกทั้งยังก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงาน โดยไม่ต้องเสียทรัพยากรและเวลาในการติดตามงานอยู่บ่อยครั้งโดยไม่จำเป็น นอกจากนั้นแล้วผู้ที่มีระเบียบวินัยยังสามารถรับผิดชอบทำงานใหญ่ ๆ ให้สำเร็จได้ เพราะคนที่มีคุณลักษณะนี้จะมีความรับผิดชอบในงานอย่างมีความคงเส้นคงวาในการดำเนินงานเพื่อมุ่งให้สำเร็จตามแผนที่ได้กำหนดไว้ โดยจะใช้เวลาในการทำงานอย่างเต็มที่

และไม่ปล่อยให้เสียเวลาไปโดยไม่เกิดประโยชน์ ซึ่งคุณลักษณะนี้ย่อมจะส่งผลให้บุคคลรวมถึงประเทศชาติในภาพรวมมีความเจริญก้าวหน้าได้ในที่สุด”

ดังกล่าวมาข้างต้น จากการศึกษาเอกสาร หลักสูตร และงานวิจัยเกี่ยวกับทักษะทางสังคมพบว่า การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนสามารถดำเนินการได้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ แต่การพัฒนาทักษะทางสังคมจะเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้อย่างชัดเจนก็ต่อเมื่อกำหนดทักษะทางสังคมเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ที่มีความสำคัญเทียบเท่ากับสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งสถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ กิจกรรมแนะแนว และกิจกรรมนักเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย ให้ค้นพบความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนเอง เห็นคุณค่าขององค์ความรู้ต่าง ๆ สามารถนำมาใช้พัฒนาตนเองในด้านบุคลิกภาพ เจตคติ ค่านิยมในการดำเนินชีวิต ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ ประสบการณ์เหล่านี้ช่วยพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อันเป็นแนวทางในการสร้างเยาวชนให้มีศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกในการบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม

จึงเห็นได้ว่า จุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสอดคล้องกับการสร้างเสริมทักษะทางสังคมเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มีสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนในหลักสูตรจากกระทรวงศึกษาธิการมาเป็นเงื่อนไขบังคับการจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนแต่สถานศึกษาจะต้องออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของตนเอง จึงทำให้สามารถจัดการเรียนการสอนที่สร้างเสริมทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า ซึ่งการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก็มีวิธีการจัดกิจกรรมอยู่หลายวิธี แต่วิธีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมักเป็นปัญหาสำหรับครูผู้สอนอยู่เสมอ เพราะไม่รู้ว่าจะจัดกิจกรรมอย่างไรดี และจัดกิจกรรมแบบไหนให้กับผู้เรียนได้บ้าง ดังผลจากการที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนพบว่า ครูส่วนใหญ่ไม่ค่อยจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้กับนักเรียน เพราะครูไม่มีกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการสอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เหมาะสมกับนักเรียน และครูส่วนใหญ่ก็ยังจัดการเรียนการสอนโดยใช้แต่วิธีสอนแบบบรรยาย ให้นักเรียนอ่านและจดตามที่ครูบอกเพียงเท่านั้น ซึ่งจากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนยังพบอีกว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลากหลายวิธี

เช่น วิธีจัดกิจกรรมโดยใช้การทัศนศึกษา โดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน และเกมการศึกษา เป็นต้น

จากที่กล่าวถึงความสำคัญของทักษะสังคมและปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) มาดั่งข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื่องจากเกมการศึกษาเป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับคำกล่าวของ ลัดดา ศิลาน้อย (2532 : 40) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมโทรทัศน์กับการสอนสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษาว่า “เกมการศึกษาเป็นวิธีสอนที่สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนได้ทุกเพศทุกวัย แต่เกมการศึกษาจะช่วยตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็กประถมศึกษาได้เป็นอย่างดีที่สุด” ประกอบกับธรรมชาติของเด็กในวัยนี้ก็เป็นวัยที่ชอบเรียนปนเล่น ชอบกิจกรรมที่สร้างความตื่นเต้นและท้าทายความสามารถ (พรณี ช. เจนจิต 2545 : 140 – 143) ด้วยเหตุนี้ วิธีการจัดกิจกรรมด้วยเกมการศึกษาจึงนับเป็นวิธีการหนึ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับธรรมชาติของเด็กวัยนี้

อย่างไรก็ตาม เกมการศึกษายังมีส่วนช่วยในการสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีอีกด้วยเนื่องจากเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขันกันระหว่างผู้เรียนที่มีกฎกติกาอย่างชัดเจน ทำให้สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานขณะเรียนได้ สอดคล้องกับคำกล่าวของ บูค็อก (Boocock 1974 : 107 – 108) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ในการสอนที่ว่า “เกมมีอำนาจจูงใจให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน ช่วยสอนวินัยในตนเอง มีความกระฉับกระเฉงต่อการเรียน และช่วยเชื่อมโยงโลกภายนอกในโรงเรียนได้” โดยเกมการศึกษาเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่ดำเนินการในลักษณะของกิจกรรมกลุ่ม การสอนแบบบูรณาการ และอิงประสบการณ์ให้กับผู้เรียน จึงสามารถช่วยฝึกฝนทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระของสิ่งที่เรียนได้อีกด้วย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สายพิน โคกทอง (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์ พบว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นหลังการเข้าร่วมกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ จารุณี มั่นสกุล (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมสิ่งแวดล้อมประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ระบบนิเวศ และเจตคติต่อสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา

วิทยาศาสตร์เรื่องระบบนิเวศของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) จังหวัดนครปฐม เห็นความสำคัญของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการบูรณาการสาระการเรียนรู้ทางวิชาการกับโลกแห่งความเป็นจริงในชีวิตที่ผู้เรียนต้องเผชิญ และเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต อันเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

### กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมการศึกษา ดังนี้

แนวทางการวิจัยการพัฒนาเกมการศึกษาของ รัตนา แพงจันทร์ (2541 : บทคัดย่อ) มีขั้นตอนดังนี้ 1) สร้างหน่วยการเรียนรู้ 2) สร้างเกม 3) สร้างแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ 4) ตรวจสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น 5) ปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้เครื่องมือ และ 6) นำเครื่องมือมาพัฒนาให้สมบูรณ์ก่อนเก็บรวบรวมข้อมูลสายพิณ โคกทอง (2542 : บทคัดย่อ) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการพัฒนาเกมการศึกษาแบบบูรณาการไว้ดังนี้ 1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบบูรณาการ 2) ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวกับกิจกรรมเกม และคัดเลือกกิจกรรมเกม 3) กำหนดรูปแบบของคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบบูรณาการ ซึ่งประกอบด้วยวันเวลา ชื่อกิจกรรม อุปกรณ์ จุดประสงค์ และการดำเนินกิจกรรม 4) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบบูรณาการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข 5) ปรับปรุงหรือแก้ไขคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบบูรณาการตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 6) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบบูรณาการที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ 7) ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบบูรณาการให้สมบูรณ์ วัลนา ธรจักร (2544 : บทคัดย่อ) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาไว้อย่างกระชับดังนี้ 1) กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 2) สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) เก็บรวบรวมข้อมูล 4) จัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล



สำหรับขั้นตอนการพัฒนาและนำกิจกรรมเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน รุจิตรา ทั้งศรี (2546 : บทคัดย่อ) ได้กล่าวไว้ดังนี้ 1) ศึกษาความต้องการและข้อมูลพื้นฐาน 2) พัฒนาโครงร่างและตรวจสอบประสิทธิภาพชุดเกมการศึกษา 3) ทดลองใช้ชุดเกมการศึกษา 4) ประเมินผลและปรับปรุงชุดเกม ส่วน จารุณี มั่นสกุล (2546 : บทคัดย่อ) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมการศึกษาดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรและรายละเอียดของเนื้อหา 2) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม 3) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละเนื้อหา 4) สร้างแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 5) หาประสิทธิภาพของแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 6) ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 7) นำแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไข แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน 8) นำแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลที่สมบูรณ์ไปดำเนินการเก็บข้อมูล 9) วิเคราะห์และแปลผลข้อมูล รัชดา เดชชนินทร์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดเชิงเหตุผล ไว้ดังนี้ 1) ศึกษาวิธีสร้างแผนการจัดกิจกรรมและเกมการศึกษา ตลอดจนเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล 2) กำหนดกรอบแนวคิด จุดประสงค์ทั่วไป โครงสร้างและเนื้อหา แนวทางจัดกิจกรรม สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล 3) สร้างแผนการจัดกิจกรรมและเกมการศึกษา ตลอดจนเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล 4) นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามาพัฒนาเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพ 5) ดำเนินการเก็บข้อมูล 6) วิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ส่วน พิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย (2548 : บทคัดย่อ) จัดกิจกรรมเกมคำศัพท์โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้ 1) ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา คำอธิบายรายวิชา และขอบข่ายเนื้อหาวิชาตามหลักสูตร 2) ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด วิธีการ และข้อเสนอแนะจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสร้างเกม 3) ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียน 4) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาและเกมคำศัพท์ในการสอนภาษาจากหนังสือและเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง 5) เขียนแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ 6) นำแผนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและดำเนินการแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองใช้ และ SIAST (1999 : 9) ได้นำเสนอแบบจำลองการออกแบบหลักสูตรที่อาศัยวิธีการเชิงระบบมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาได้ โดยมีขั้นตอนอยู่ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์และประเมินความต้องการจำเป็น 2) การออกแบบโปรแกรมการเรียนการสอน

สอน นวัตกรรม และเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 3) การพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 4) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการนำนวัตกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพแล้วไปใช้จัดกิจกรรม และ 5) ประเมินผลกิจกรรม

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สังเคราะห์ได้ว่า ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา มีลำดับขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้ 1) ศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรม 2) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรม 3) ทดลองใช้กิจกรรม และ 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรม ดังกรอบแนวคิดในการวิจัยต่อไปนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย :**  
**ศึกษาความต้องการจำเป็น**

- วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 4 (เขารวมปริชาอุทิศ) กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา และทักษะทางสังคม
- ศึกษาความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมจากผู้เรียน และนักเรียน

**ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา :** การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา

สร้างกิจกรรมเกมการศึกษาซึ่งประกอบด้วย ชื่อเกม ชื่อเนื้อหาที่ใช้ในการเล่นเกม คำชี้แจง จุดประสงค์ แผนการจัดกิจกรรม เกมการศึกษา สื่อการสอน และภาพประเมินผลการเรียนรู้

เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาความสอดคล้อง

ปรับปรุงแก้ไข

หาค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคล (Individual Tryout)

ปรับปรุงแก้ไข

หาค่าประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small group Tryout)

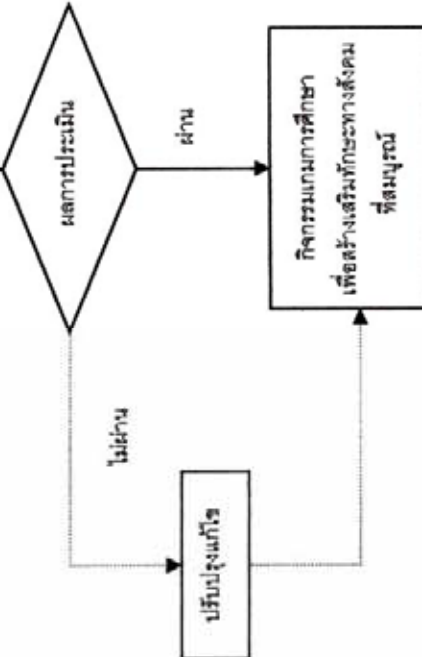
ปรับปรุงแก้ไข

**ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย :** การทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

- ทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขารวมปริชาอุทิศ) ที่เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยจัดขึ้น จำนวน 24 คน
- หาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout)

**ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา :** การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรม

- ประเมินผลพฤติกรรมการด้านทักษะทางสังคมของนักเรียน
- ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน



แผนภาพที่ 1  
 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75
3. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะทางสังคม และด้านความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

### คำถามการวิจัย

1. ความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างไร
2. กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75 หรือไม่
3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างไร
4. พฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมแตกต่างกันหรือไม่ พฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมอยู่ในระดับใดและแสดงออกด้านใดบ้าง และความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นอย่างไร

### สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75

2. พฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความแตกต่างกัน

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมาก

### ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม จำนวน 220 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Volunteer Choice)

3. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4. ตัวแปรตาม ได้แก่

4.1 ทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม

4.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

5. เนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองคือ ทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม

6. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้กำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 8 ดำเนินการสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 14 ชั่วโมง ชั่วโมงเรียนละ 50 นาที

### นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของคำศัพท์เฉพาะสำหรับการวิจัย ดังนี้

1. เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นเกม 6 เกมแข่งขันกันระหว่างผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกฎกติกาและการตัดสินใจ มีจุดประสงค์เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม ซึ่งประกอบด้วยเกมการศึกษาทั้งหมด 6 เกมที่เล่นแข่งขันกันในชั่วโมงเรียน กิจกรรมชุมนุมครั้งละ 50 นาที ได้แก่ เกมโบราณคดีสัญจร เกมโลกมหัศจรรย์ เกมคุณสมบัตินะโม เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ เกมใครหนอ และเกมไต่ดัลป์ใบคำ

2. การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา หมายถึง กระบวนการสร้างสื่อชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 เกม โดยมีขั้นตอนของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา 4 ขั้นตอน คือ 1. การวิจัย : ศึกษาความต้องการจำเป็น 2. การพัฒนา : การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษา 3. การวิจัย : การทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษา 4. การพัฒนา : การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษา

3. ประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา หมายถึง ผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมกับนักเรียน โดยทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ คือ 75 / 75

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 75 ของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมการศึกษาแต่ละกิจกรรม

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 75 ของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบวัดทักษะทางสังคมหลังเรียนกิจกรรมเกมการศึกษาครบทุกกิจกรรม

4. ทักษะทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมหรือการปฏิบัติหรือการแสดงออกที่จำเป็นต้องใช้ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ประกอบด้วยความรู้ เจตคติ และทักษะที่แสดงออกในพฤติกรรม 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม สามารถวัดได้โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของผู้เรียน สำหรับวัดผลระหว่างจัดกิจกรรมแบบวัดทักษะทางสังคมของผู้เรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบวัดทักษะทางสังคมของผู้เรียนท้ายกิจกรรมเกมการศึกษาแต่ละกิจกรรม สำหรับวัดผลก่อนและหลังจัดกิจกรรม

4.1 ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาททางสังคมของการเล่นเกมอย่างเคร่งครัด เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยต่อส่วนรวม โดยรู้จักปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มและในฐานะสมาชิกของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นอย่างดี และไม่แอบเปิดดู

คำตอบจากเอกสารหรือหนังสืออื่น ๆ หรือสอบถามเพื่อนสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ หรือดูคำตอบที่สมาชิกกลุ่มอื่นตอบ ขณะดำเนินการแข่งขันเล่นเกม ซึ่งการแสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมในด้านนี้มีตัวชี้วัดดังนี้

4.1.1 การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม ประกอบด้วย การแต่งกายสุภาพเรียบร้อยขณะเล่นเกม ไม่รับประทานหรือขนมขณะเล่นเกม ไม่ทำลายอุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมที่ได้รับความเสียหายหรือชำรุด ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น และพูดคุยโดยใช้คำที่เหมาะสมต่อสถานที่และกาลเทศะ

4.1.2 การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม ประกอบด้วย การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบภายในทีม การช่วยเพื่อนสมาชิกเก็บอุปกรณ์และสื่อให้เรียบร้อยหลังเล่นเกมเสร็จสิ้น

4.1.3 ความซื่อสัตย์สุจริต ประกอบด้วย ไม่ทุจริตในการเล่นเกมน โดยดูหรือฟังคำตอบ หรือสอบถามคำตอบจากสมาชิกกลุ่มอื่น หรือเปิดดูคำตอบจากเอกสารและหนังสือ

4.2 ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนที่ได้มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม มีความสามัคคี และความตรงต่อเวลาขณะเล่นเกม ซึ่งการแสดงทักษะทางสังคมในด้านนี้มีตัวชี้วัดดังนี้

4.2.1 ความมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม ประกอบด้วย การพูดคุยโต้ตอบกันภายในกลุ่มเพื่อหาข้อยุติของคำตอบ ยอมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของทีมที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นในทีมเสนอมา และแสดงความกระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม

4.2.2 ความสามัคคี ประกอบด้วย การไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม ไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน และทำงานอยู่ในทีมตลอดขณะเล่นเกม

4.2.3 ความตรงต่อเวลา ประกอบด้วย เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด และนำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา

5. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง กระบวนการพัฒนาและประเมินผลผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจที่ดำเนินการอย่างเป็นระบบในชั่วโมงเรียนกิจกรรมชุมนุมตามหลักสูตรของสถานศึกษา

6. ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในด้านการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยใช้เกมการศึกษาและผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม ที่มีความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยจัดขึ้น



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย โดยจำแนกเป็น 6 ตอน ดังนี้

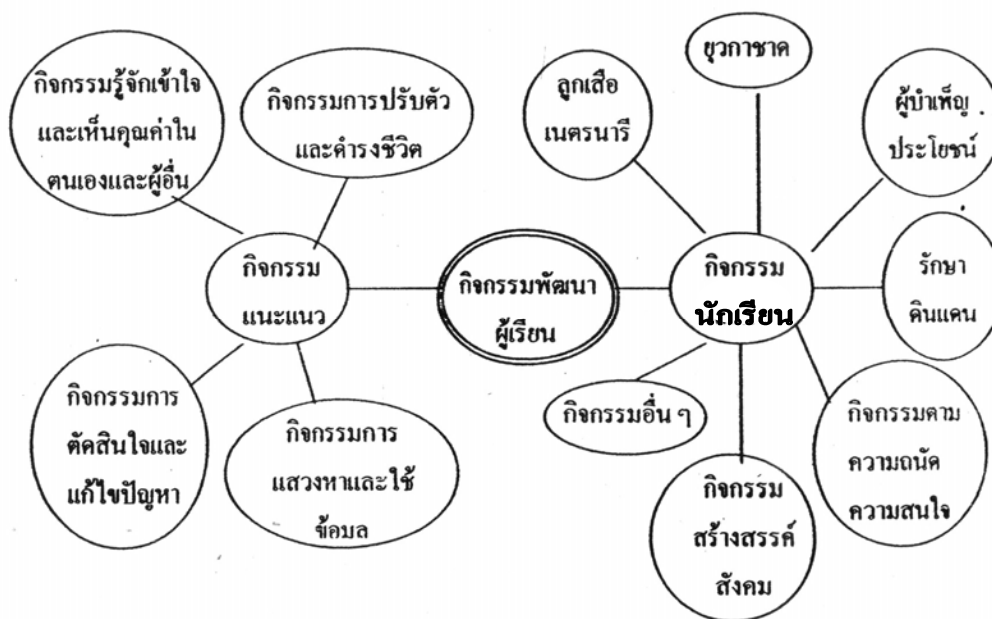
1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 : กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเภทกิจกรรมชุมนุม
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ)
3. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมชุมนุม
4. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา
5. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางสังคม
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 : กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเภทกิจกรรมชุมนุม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดให้สถานศึกษาจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และ 1 กิจกรรม คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มเติมประสบการณ์ จากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพ ความเป็นมนุษย์ของผู้เรียนแบบองค์รวมให้ครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคม ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองต่อนโยบายการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็น ผู้ที่มีศีลธรรม จริยธรรม ระเบียบวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนั้น จึงเป็น ภารกิจสำคัญที่สถานศึกษาจะต้องดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มีรูปแบบ วิธีการ และ เป้าหมายที่เหมาะสม เพื่อเกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุดแก่ผู้เรียน

## ประเภทของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้จำแนกประเภทของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ 2 ลักษณะ (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ 2546 : 10 – 11) ดังนี้



แผนภาพที่ 2 ผังมโนทัศน์กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ, แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

(กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2546), 323.

1. กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต คุณภาพทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อ และการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพและการมีงานทำ

2. กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจรตั้งแต่ศึกษา วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม แบ่งตามความแตกต่างระหว่างกิจกรรมได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 กิจกรรมตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน หรือกิจกรรมพัฒนาสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อสนองนโยบายของรัฐเพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มเติมศักยภาพการเรียนรู้ ความชำนาญ และประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ซึ่งเอื้อต่อการค้นพบความถนัดความสนใจของตนเอง และพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ ตลอดจนพัฒนาทักษะทางสังคม และปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เรียนกลายเป็นเยาวชนที่ดีของชาติ

2.2 กิจกรรมลูกเสือ – เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และรักษาดินแดน เป็นกิจกรรมที่พัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพเพื่อเป็นพลเมืองดีของชาติ โดยมุ่งเน้นปลูกฝังความเป็นระเบียบวินัย ซื่อสัตย์สุจริต มีความรักสามัคคี อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และบำเพ็ญประโยชน์ต่อส่วนรวมตามวิถีแห่งประชาธิปไตย ซึ่งกระบวนการจัดให้เป็นไปตามข้อกำหนดของคณะกรรมการลูกเสือแห่งชาติ ยุวกาชาด สมาคมผู้บำเพ็ญประโยชน์ หรือกรมรักษาดินแดน

### กิจกรรมชุมนุม

กิจกรรมชุมนุมเป็นกิจกรรมหนึ่งของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนซึ่งอยู่ในประเภทกิจกรรมนักเรียน โดยลักษณะของกิจกรรมชุมนุมเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อรวมนักเรียนที่มีความสามารถ ความสนใจ และความถนัดในสิ่งเดียวกันหรือคล้ายกัน ให้มาทำกิจกรรมร่วมกันในช่วงเวลาว่างที่โรงเรียนจัดให้ผู้เรียน หรือนอกเวลาเรียนวิชาต่าง ๆ เพื่อเพิ่มเติมศักยภาพการเรียนรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาท ความสามารถ เฉพาะตัวเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวางแผน ช่วยกันทำ และช่วยกันดำเนินการ อันเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคม และปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการอยู่ร่วมกันให้กับผู้เรียนไปพร้อมกัน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษากิจกรรมคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการจัดกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมชุมนุมมีประเภท วัตถุประสงค์ หลักการจัดกิจกรรม วิธีดำเนินการ และการประเมินผลกิจกรรม ดังต่อไปนี้

**1. ประเภทของกิจกรรมชุมนุม** สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมชุมนุมเพื่อพัฒนาผู้เรียนได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1.1 กิจกรรมกลุ่มเสริมทักษะด้านวิชาการ ได้แก่ กิจกรรมชุมนุมที่ถือคุณกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 สาระ ซึ่งกิจกรรมชุมนุมเปิดโลกสังคมศึกษาที่ผู้วิจัยทำการวิจัยก็จัดอยู่ในชุมนุมประเภทนี้

1.2 กิจกรรมชุมนุมเลือกตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน ได้แก่ กิจกรรมชุมนุมอื่น ๆ ตามที่สถานศึกษาจัดตั้งขึ้นและไม่ใช้กิจกรรมชุมนุมประเภทแรก เช่น

ชุมนุมสมุนไพรรไทย ชุมนุมส่งเสริมอาชีพ ชุมนุมบรรณารักษ์น้อย ชุมนุมมัคคุเทศก์น้อย เป็นต้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมชุมนุม

การจัดกิจกรรมชุมนุมมี

วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

- 2.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักค้นคว้าและแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีระบบ
- 2.2 เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัย
- 2.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและเลื่อมใสการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
- 2.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติหน้าที่และสิทธิภายในขอบเขตของกฎหมาย
- 2.5 เพื่อให้ผู้เรียนมีความซาบซึ้งในคุณค่า ดำรงไว้ และส่งเสริมเอกลักษณ์วัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทย
- 2.6 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรักและความสามัคคีในหมู่คณะ
- 2.7 เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมการพัฒนาทางร่างกาย จิตใจ รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 2.8 เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม และสร้างเสริมความมั่นคงของชาติ
- 2.9 เพื่อให้สมาชิกมีคุณธรรมและจริยธรรม
- 2.10 เพื่อให้สมาชิกพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษา ทั้งนี้วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมชุมนุมในสถานศึกษาแต่ละแห่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม โดยครู นักเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา และคณะกรรมการสถานศึกษาควรมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมชุมนุมด้วย

### หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ)

โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย ปัจจุบันเปิดสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเปิดทำการสอนครั้งแรกเมื่อวันที่ 1

พฤษภาคม พ.ศ. 2520 ต่อมาเทศบาลได้จัดซื้อที่ดินของท่านขุนเชาวน์ ซึ่งอยู่ติดกับถนน ทหารบก จำนวน 12 ไร่ 2 งาน 4 ตารางวา เป็นเงิน 2,400,000 บาท และท่านขุนเชาวน์ ได้อุทิศที่ดินให้อีกจำนวน 10 ไร่ รวมที่ดินทั้งสิ้น 22 ไร่ 2 งาน 4 ตารางวา ให้ชื่อ โรงเรียนว่า “โรงเรียนเทศบาล 4 (เชาวนปริชาอุทิศ)”

โรงเรียนได้พัฒนาการจัดการศึกษามาโดยลำดับคือ ในปี พ.ศ. 2540 ได้เปิดขยายโอกาสทางการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และในปี พ.ศ. 2543 ได้เปิดขยายโอกาสทางการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 ได้แยกชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปจัดตั้งโรงเรียนใหม่ที่มีชื่อว่า โรงเรียนทวารวดี โรงเรียนเทศบาล 4 (เชาวนปริชาอุทิศ) ได้รับเงินสนับสนุนการจัดการศึกษาด้านอัตราครูและอาคารสถานที่จากงบประมาณเงินอุดหนุนจากรัฐบาล และงบประมาณจากเทศบาลนครนครปฐมเป็นประจำทุกปี

ปัจจุบันมีอาคารเรียนจำนวน 7 หลัง จำนวนห้องเรียน 50 ห้องเรียน จำนวนครู และครูจ้างสอน 85 คน จำนวนนักเรียน 1,952 คน และนักการภารโรง 4 คน

สำหรับประเด็นของหลักสูตรสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ ภารกิจ เป้าหมาย คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนเทศบาล 4 (เชาวนปริชาอุทิศ)

### **วิสัยทัศน์**

โรงเรียนเทศบาล 4 (เชาวนปริชาอุทิศ) มีวิสัยทัศน์ในการจัดการศึกษาคือ จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นคนดี มีความรู้ และทักษะในการทำงาน มีสุขนิสัย สุขภาพกายและจิตใจที่ดี รักและภูมิใจในความเป็นไทย

### **ภารกิจ**

โรงเรียนเทศบาล 4 (เชาวนปริชาอุทิศ) มีภารกิจในการจัดการศึกษา ดังนี้

1. ปลูกฝังและส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ระเบียบวินัย และค่านิยมอันพึงประสงค์
  2. จัดและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
  3. จัดกิจกรรมส่งเสริมศิลปะ ดนตรี และนันทนาการ
  4. จัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- ขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามในท้องถิ่นร่วมกันอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

## เป้าหมาย

โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) มีเป้าหมายของจัดการศึกษา ดังนี้

1. นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ระเบียบวินัย และค่านิยมอันพึงประสงค์
2. นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์
3. นักเรียนมีความรู้และทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
4. นักเรียนมีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน สามารถทำงานได้สำเร็จและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
5. นักเรียนมีสุขนิสัย สุขภาพกาย จิตใจที่ดี
6. นักเรียนปลอดจากสิ่งเสพติดให้โทษ และสิ่งมอมเมา
7. นักเรียนมีสุนทรียภาพและลักษณะนิสัยด้านศิลปะ ดนตรี และกีฬา
8. นักเรียนเห็นคุณค่า และภูมิใจในความเป็นไทย ศิลปะ และวัฒนธรรมที่ดีงามของไทย

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ดังนี้

1. มีวินัย และมีความซื่อสัตย์สุจริต
2. มีความเมตตา กรุณา เชื่อเพื่อพ่อแม่ และมีน้ำใจต่อผู้อื่น
3. ใฝ่เรียนรู้ มีความตั้งใจ กระตือรือร้น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และกล้าแสดงออก
4. รักการทำงาน ทำงานจนสำเร็จ และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต
5. เห็นคุณค่าและยอมรับในความเป็นประชาธิปไตย
6. มีจิตสำนึกในความเป็นไทย รักสิ่งแวดล้อมและสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น

## โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) มีโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาช่วงชั้นที่ 2 (ป.4 – ป.6) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ)  
ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4 – ป.6)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ พื้นฐาน	จำนวนชั่วโมง / ปี (800 – 1,000 ชั่วโมง)		
	ป.4	ป.5	ป.6
1. ภาษาไทย	6	5	5
2. คณิตศาสตร์	5	4	4
3. วิทยาศาสตร์	4	4	4
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	4	4	4
5. สุขศึกษาและพลศึกษา	2	2	2
6. ศิลปะ	2	2	2
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี	2	2	2
8. ภาษาต่างประเทศ	2	4	4
รวม	27	27	27
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน / ชั่วโมง	3	3	3
กิจกรรมแนะแนว	1	1	1
กิจกรรมนักเรียน	2	2	2
- กิจกรรมลูกเสือ และยุวกาชาด	1	1	1
- กิจกรรมชุมนุม	1	1	1
รวมทั้งหมด	30	30	30

ที่มา : โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ), หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) (เอกสารอัดสำเนา),11.

จากการศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) พบว่า ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6 ได้จำนวน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยในจำนวนนี้เป็นกิจกรรมชุมนุมจำนวน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทั้งนี้การจัดกิจกรรมดังกล่าวต้องเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึง

ประสงค์ ซึ่งได้แก่ ความมีระเบียบวินัย มีความซื่อสัตย์ มีเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และมีน้ำใจต่อผู้อื่น สร้างเสริมนิสัยใฝ่เรียนรู้ รักการทำงาน เห็นคุณค่าและยอมรับในความเป็นประชาธิปไตย รวมทั้งปลูกฝังจิตสำนึกในความเป็นไทย รักษ์สิ่งแวดล้อม และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น

### หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมชุมนุม

การจัดกิจกรรมชุมนุมให้กับนักเรียนมีหลักการและวิธีการจัดกิจกรรมที่เฉพาะแตกต่างไปจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งประเด็นที่สำคัญในการศึกษาประกอบด้วย หลักการจัดกิจกรรมชุมนุม วิธีการจัดกิจกรรมชุมนุม บทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมชุมนุม และการประเมินผลผู้เรียนที่เรียนกิจกรรมชุมนุม

#### 1. หลักการจัดกิจกรรมชุมนุม

การจัดกิจกรรมชุมนุมมีหลักการจัดกิจกรรมที่สำคัญ ดังนี้

ธีรวุฒิ ประทุมพนรัตน์ (2534 : 50 – 53) ได้กล่าวถึง หลักการจัดกิจกรรมชุมนุม ซึ่งเป็นประเภทหนึ่งของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ดังนี้

1. หลักความกว้างในประเภทของกิจกรรม กิจกรรมชุมนุมต้องมีหลาย ๆ กิจกรรมให้นักเรียนเป็นรายบุคคลมีโอกาสเลือกทำตามความสมัครใจและสนใจ
2. หลักสนับสนุนต้องได้รับการสนับสนุนจากครูอาจารย์ ในโรงเรียนทุกคน ด้วยความจริง
3. หลักร่วมมือ ต้องได้รับความร่วมมือจากครูอาจารย์ในโรงเรียนโดยร่วมกันจัดเป็นทีม
4. หลักกระบวนการ ต้องได้รับการพิจารณาคุณภาพของการทำกระบวนการ คือ การวางแผน การดำเนินการตามแผน และการประเมินผลว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในแผนหรือไม่
5. หลักเสริมหลักสูตร ต้องเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนวิชาในหลักสูตร หรือส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติ



6. หลักความรับผิดชอบ กิจกรรมชุมนุมที่มอบหมายให้ครูที่ปรึกษากิจกรรม รับผิดชอบรับไปทำนั้น ทางโรงเรียนต้องถือว่าเวลาที่ใช้ทำกิจกรรมเป็นชั่วโมงสอนซึ่งครูต้องควบคุมอย่างจริงจัง

7. หลักอิสระ การจัดกิจกรรมชุมนุมต้องให้นักเรียนร่วมมือกันจัดทำอย่างอิสระ ตามความคิดเห็นของคณะ ครูที่ปรึกษาจะต้องไม่บังคับ หรือลิดรอนการตัดสินใจของนักเรียน

8. หลักปฏิทินในโรงเรียน การจัดกิจกรรมชุมนุมต้องกำหนดเวลาการทำ กิจกรรมและสถานที่ให้ชัดเจน และนำมาจัดทำเป็นปฏิทินกิจกรรมขึ้น ไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนกัน ในเวลาและสถานที่ของโรงเรียน เพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้งในความต้องการใช้สถานที่และวัสดุ อุปกรณ์

สุขพัทธา ชีมเจริญ (2545 : 5) ได้กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมชุมนุมไว้ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม
  2. จัดให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน
  3. บูรณาการวิชาการกับชีวิตจริงให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการ เรียนรู้ตลอดชีวิต
  4. ใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์จินตนาการที่เป็นประโยชน์ และสัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละช่วยวัยอย่างต่อเนื่อง
  5. จำนวนสมาชิกมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม
  6. มีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และเป้าหมายของสถานศึกษา
  7. ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ มีครูเป็นที่ปรึกษา ถือเป็นหน้าที่และงานประจำ โดยคำนึงถึงความปลอดภัย
  8. ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
  9. มีการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม โดยวิธีการที่หลากหลายและสอดคล้อง กับกิจกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยให้ถือว่าเป็นเกณฑ์ประเมินของการผ่านช่วงชั้นเรียน
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546 : 38) ได้กำหนดหลักการจัดกิจกรรม ชุมนุมไว้ที่น่าสนใจ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมชุมนุมจะต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม
  2. การจัดกิจกรรมชุมนุมจะต้องเป็นไปเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักเรียนและครู
  3. การจัดกิจกรรมชุมนุมจะต้องมีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และเป้าหมายของสถานศึกษา
  4. การจัดกิจกรรมชุมนุมจะต้องจัดให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความถนัด ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน รวมทั้งวัฒนธรรมที่ดำรง
- สมนึก ธาตุทอง (2548 : 224) ได้กล่าวถึง หลักการจัดกิจกรรมชุมนุมไว้ใน หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งมีด้วยกัน 8 ประการ ดังนี้
1. มีการกำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม
  2. จัดให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน
  3. บูรณาการวิชาการกับชีวิตจริง ให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
  4. ใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ ฝึกให้คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ จินตนาการที่เป็นประโยชน์และสัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละช่วงวัยอย่างต่อเนื่อง
  5. จำนวนสมาชิกมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม
  6. มีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และเป้าหมายของสถานศึกษา
  7. ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ มีครูเป็นที่ปรึกษา ถือเป็นหน้าที่และงานประจำ โดยคำนึงถึงความปลอดภัย
  8. ยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมชุมนุมมีหลักการจัดกิจกรรมคือ ควรจัดกิจกรรมชุมนุมโดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของสถานศึกษา รวมทั้งจัดให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความถนัด ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน โดยมีผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการและมีส่วนร่วมทุกคนในกิจกรรมและมีครูเป็นที่ปรึกษาการจัดกิจกรรมคอยให้คำปรึกษาแนะนำการจัดกิจกรรม ซึ่งการออกแบบกิจกรรมควรให้บูรณาการกับ

ชีวิตจริง เน้นการฝึกฝนกระบวนการกลุ่ม ยึดหลักประชาธิปไตยในการทำงาน ตลอดจนฝึกทักษะการคิดให้กับผู้เรียน และมีการประเมินผลการปฏิบัติด้วยวิธีการที่หลากหลาย ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลกิจกรรมด้วย

## 2. วิธีการจัดกิจกรรมชุมนุม

กิจกรรมชุมนุมเป็นกิจกรรมที่สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม วิสัยทัศน์ของสถานศึกษา ตลอดจนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างครูที่ปรึกษากิจกรรมกับนักเรียนและชุมชน ซึ่งจากการศึกษาแนวคิดของนักการศึกษาได้เสนอวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มที่สำคัญซึ่งเหมาะแก่การจัดกิจกรรมชุมนุม มีดังนี้

โรม วงศ์ประเสริฐ (2545 : 46 – 52) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มไว้ 3 วิธีคือ

1. การจัดกิจกรรมแบบกลุ่มสัมพันธ์ เป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักคุ้นเคยกันให้มากที่สุด โดยการสับเปลี่ยนผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้กระจายไปหาเพื่อนกลุ่มใหม่เพื่อรู้จักเพื่อนต่างกลุ่ม ส่วนเกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมควรเป็นเกมที่มีลักษณะง่ายไปหายาก อยู่กับที่ไปหาการเคลื่อนที่ จากเกมเดี่ยวไปหาเกมคู่และเพิ่มจำนวนคนไปเรื่อย ๆ ตามลำดับ

2. การจัดกิจกรรมเป็นทีมแบบแรลลี่ (Walk Rally) เป็นวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกฝนความสามัคคีเป็นหมู่คณะ ทำให้สมาชิกในกลุ่มได้ทำงานร่วมกันเพื่อความสำเร็จของงานอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้สมาชิกในกลุ่มจำเป็นต้องอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องปรับตัวเองให้เข้ากับกลุ่มหรือสังคมให้ได้ การร่วมกิจกรรมในวิธีนี้จะต้องมีการยอมรับซึ่งกัน มีการคิดการสั่งการ การติดต่อสื่อสาร และช่วยเหลือซึ่งกัน จึงจะทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย

3. การจัดกิจกรรมรอบกองไฟ เป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่นำแนวคิดมาจากกิจกรรมลูกเสือ โดยเน้นการทำงานเป็นทีม เพื่อฝึกฝนทักษะทางสังคมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนจะได้แสดงความสามารถของตนเอง และเห็นความสามารถของสมาชิกคนอื่นกลุ่มและต่างกลุ่ม เกิดการยอมรับในศักยภาพของเอกัตบุคคล รวมทั้งเน้นความสามัคคีในหมู่คณะเป็นสำคัญอีกด้วย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545 ก : 38 – 39) กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นกลุ่มไว้ 7 วิธีที่สำคัญ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีระดมพลังสมอง เป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันทั้งในกลุ่มย่อยและการเรียนร่วมกันทั้งชั้น ผู้เรียนได้อภิปรายและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีเกี่ยวกับประเด็นปัญหาต่าง ๆ วิธีการนี้ยังทำให้ผู้เรียนได้

แสดงพื้นฐานความรู้ที่มีอยู่ การนำความรู้มาใช้ในการศึกษาเรื่องที่เรียนและเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของคนที่ยังไม่ถูกต้องได้อีกด้วย

2. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการนี้ศึกษา เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้อ่านเรื่องสั้น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ผู้เรียนสร้างข้อสมมติฐาน ทำให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การคาดคะเนอนาคต

3. การจัดกิจกรรมด้วยการเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการทำงานด้วยกันในกลุ่มย่อยและสมาชิกมีความสามารถแตกต่างกันมาร่วมกันทำงาน ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการเรียน ผู้เรียนทำหน้าที่เป็นผู้รู้ เป็นแหล่งความรู้ให้กันและกัน

4. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการโต้วาที เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเชื่อมโยงในสิ่งที่ศึกษาค้นคว้าเข้าด้วยกัน กิจกรรมการโต้วาทีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการจัดระบบข้อมูลความรู้ต่าง ๆ มาสนับสนุนความคิดเห็นของตนและใช้ทักษะทางภาษาเพื่อสื่อสารใจผู้อื่น

5. การจัดกิจกรรมด้วยการจัดประสบการณ์นอกสถานที่ เป็นการจัดกิจกรรมที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวและยังได้รับประสบการณ์ตรงในชีวิตจริง โดยใช้สังคมเป็นเสมือนห้องปฏิบัติการของผู้เรียน ทั้งผู้เรียนและครูได้ฝึกการวางแผนล่วงหน้าก่อนที่จะรับประสบการณ์เหล่านั้น

6. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการจัดระบบความคิดโดยใช้กราฟิก ทักษะการเขียนและอ่านกราฟิกเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดรวบยอด และความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ แผนภูมิ แผนผัง แผนภาพ ตาราง กราฟ แผนที่ความคิด

7. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการแสดงบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลอง เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งฝึกฝนให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์และตามสถานการณ์ที่เป็นจริง ผู้เรียนได้ฝึกการตัดสินใจ มีการพัฒนาทักษะทางสังคม รู้จักเตรียมการด้วยการศึกษาค้นคว้าวิจัยเพื่อรวบรวมข้อมูลก่อนการแสดง

สาโรช ไศรัรักษ์ (2546 : 93 – 122) กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่การใช้จัดกิจกรรมกลุ่ม 6 วิธี ซึ่งกิจกรรมชุมนุมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นก็จัดในลักษณะกิจกรรมกลุ่ม มีดังนี้

1. การจัดกิจกรรมแบบศูนย์การเรียน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์จากสื่อที่หลากหลาย และผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง

โดยการปฏิบัติกิจกรรมตามศูนย์ร่วมกับผู้เรียนคนอื่นและหมุนเวียนปฏิบัติกิจกรรมไปจนครบทุก ศูนย์ก็จะได้ประสบการณ์การเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. การจัดกิจกรรมแบบโครงการ เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละคน ได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และยึดผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการสอนนี้เกิดจากผู้เรียนเกิดการ สงสัยและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูที่สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำการจัดทำโครงการ และเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

3. การจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการจัดกิจกรรมที่อาศัย สถานการณ์จริงมากที่สุด โดยการยกสถานการณ์นั้นมาไว้ในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และ ความเข้าใจว่าในความเป็นจริงเรื่อง ๆ นั้นเป็นอย่างไร เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการทำงานกลุ่ม และทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน

4. การจัดกิจกรรมโดยใช้บทบาทสมมุติ เป็นการจัดกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ แสดงออกตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นประสบการณ์ที่จะนำไปแก้ไขปัญหาและ สถานการณ์ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นการฝึกประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความรู้สึกความคิด ทัศนคติต่าง ๆ ออกมาเพื่อเป็นแนวทางการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง

5. การจัดกิจกรรมโดยใช้การระดมพลังสมอง เป็นการจัดกิจกรรมที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้คิดใช้สมองโดยอิสระที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใด โดยไม่มี การอภิปรายความคิดเห็นที่เสนอว่าถูกหรือผิด เหมาะสมมากน้อยเพียงใดซึ่งเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริงวิธีหนึ่ง

6. การจัดกิจกรรมโดยใช้เกม เป็นการจัดกิจกรรมที่อาศัยสถานการณ์ขึ้น มา ให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ ซึ่งผู้เรียนได้ดำเนินการแข่งขันโดยอาศัยกติกาที่กำหนด ไว้ สร้างบรรยากาศตื่นเต้น สนุกสนาน และจูงใจในการเล่น โดยผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันใน รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อเอาชนะเพื่อนกลุ่มอื่นที่แข่งขันด้วยกัน ซึ่งรูปแบบของเกมนั้นมีหลาย รูปแบบ เช่น เกมเน้นทักษะ เกมเน้นการเรียนรู้หรือบางเกมเน้นความสนุกสนานและนันทนาการ

สรุปได้ว่า วิธีการจัดกิจกรรมชุมนุมมีอยู่หลากหลายวิธี ได้แก่ การจัดกิจกรรมแบบ กลุ่มสัมพันธ์ เป็นทีมแบบแรลลี่ แบบรอบกองไฟ วิธีระดมพลังสมอง วิธีการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ แบบกรณีศึกษา แบบไดวาที แบบจัดประสบการณ์นอกสถานที่ แบบจัดระบบ ความคิดโดยใช้กราฟิก แบบการแสดงบทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลอง แบบศูนย์การเรียนรู้ แบบโครงการ และแบบใช้เกม ซึ่งกิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคมผู้วิจัยจัดขึ้นสำหรับ

นักเรียน ผู้วิจัยได้นำวิธีการจัดกิจกรรมชุมนุมด้วยการใช้เกม จัดเป็นทีม และแบบกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ประกอบกัน

### 3. บทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมชุมนุม

การจัดกิจกรรมชุมนุมจะเกิดประสิทธิภาพแก่ผู้เรียนตามวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาที่กำหนดนั้น สถานศึกษาต้องกำหนดภารกิจและบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องได้ถือเป็นแนวทางการปฏิบัติงานร่วมกัน ดังนี้

#### 1. ภารกิจและบทบาทของคณะกรรมการสถานศึกษา

- 1.1 มีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย เป้าหมาย และดำเนินการ
- 1.2 ให้ความเห็นชอบหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 1.3 ส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานกิจกรรมของสถานศึกษาในด้าน

ต่าง ๆ

#### 2. ภารกิจและบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา

- 2.1 กำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติกิจกรรมชุมนุม
- 2.2 ส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานจัดกิจกรรมชุมนุม
- 2.3 นิเทศและติดตามผลการจัดกิจกรรมชุมนุม
- 2.4 ประเมินและรายงานผลการจัดกิจกรรมชุมนุม

#### 3. ภารกิจและบทบาทของหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

- 3.1 สัมภาษณ์ข้อมูลความพร้อม ความต้องการ และสภาพปัญหาของสถานศึกษาและชุมชน เพื่อนำมาวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการจัดกิจกรรมชุมนุม
- 3.2 จัดประชุมครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุมเพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกิจกรรมชุมนุม
- 3.3 จัดทำแผนงานและโครงการและปฏิทินการปฏิบัติงานกิจกรรมชุมนุม
- 3.4 ให้คำปรึกษาแก่ครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม และนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม
- 3.5 นิเทศ ติดตาม และประสานงานการดำเนินงานกิจกรรมชุมนุม
- 3.6 รวบรวมผลการประเมินการจัดกิจกรรมชุมนุม และเขียนสรุปรายงานผลการจัดกิจกรรมชุมนุม

#### 4. ภารกิจและบทบาทของครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม

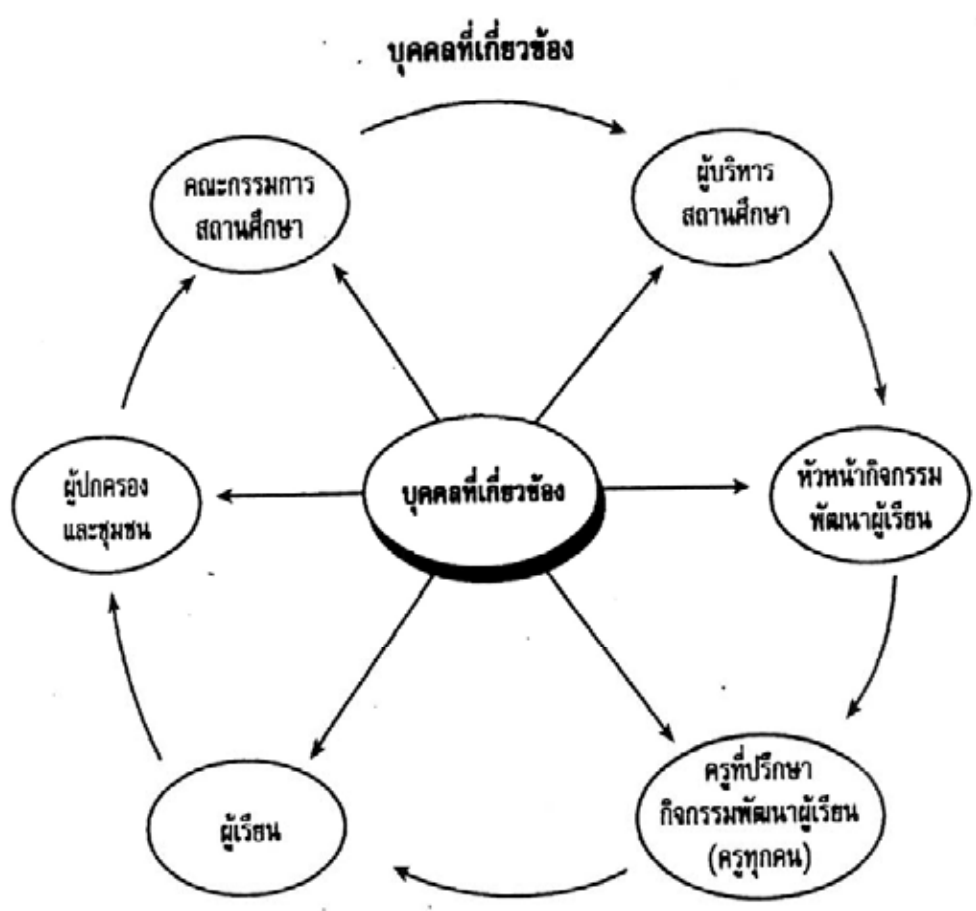
- 4.1 ปฐมนิเทศนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม
- 4.2 ให้นักเรียนเลือกจัดตั้งกิจกรรมชุมนุม และแต่งตั้งคณะกรรมการ
- 4.3 ส่งเสริมการจัดทำแผนงานและโครงการของกิจกรรมชุมนุม
- 4.4 ประสานงานและอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนที่เข้าร่วม

#### กิจกรรมชุมนุม

- 4.5 ให้คำปรึกษาและดูแลนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมให้ปลอดภัย
- 4.6 ประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมพร้อม

#### กับผู้เรียน

- 4.7 สรุปรายงานผลการจัดกิจกรรมชุมนุมต่อหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
5. ภารกิจและบทบาทของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม
  - 5.1 เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
  - 5.2 รับการปฐมนิเทศจากครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม
  - 5.3 ประชุมแต่งตั้งกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ประจำกิจกรรมชุมนุม
  - 5.4 ประชุมวางแผนจัดทำแผนงาน โครงการ และปฏิทินที่ได้กำหนดไว้
  - 5.5 ปฏิบัติกิจกรรมตามแผนงาน โครงการ และปฏิทินปฏิบัติงาน
  - 5.6 ประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม
  - 5.7 สรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมชุมนุมเสนอครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม
6. ภารกิจและบทบาทของผู้ปกครองและชุมชน
  - 6.1 ร่วมมือและประสานงานกับสถานศึกษาในการจัดกิจกรรมชุมนุม
  - 6.2 ส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากร งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนสถานที่ในการจัดกิจกรรมชุมนุม
  - 6.3 ติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรมชุมนุมร่วมกับนักเรียนและครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม



แผนภาพที่ 3 บุคคลที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมชุมนุม

ที่มา : สุขพัชรา ชัมเจริญ, การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กรุงเทพฯ : ประสานมิตร, 2545), 7.

#### 4. การประเมินผลผู้เรียนที่เรียนกิจกรรมชุมนุม

การจัดกิจกรรมชุมนุมสำหรับผู้เรียน ครูที่ปรึกษากิจกรรมชุมนุม ผู้เรียน และผู้ปกครองต้องมีส่วนร่วมประเมินผลกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพของผู้เรียนซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญสำหรับการผ่านช่วงชั้นหรือจบหลักสูตร โดยผู้เรียนต้องเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมชุมนุม ตลอดจนผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546 : 12 – 14) ได้กล่าวถึงวิธีการประเมินผลผู้เรียนกิจกรรมชุมนุม ไว้ดังนี้

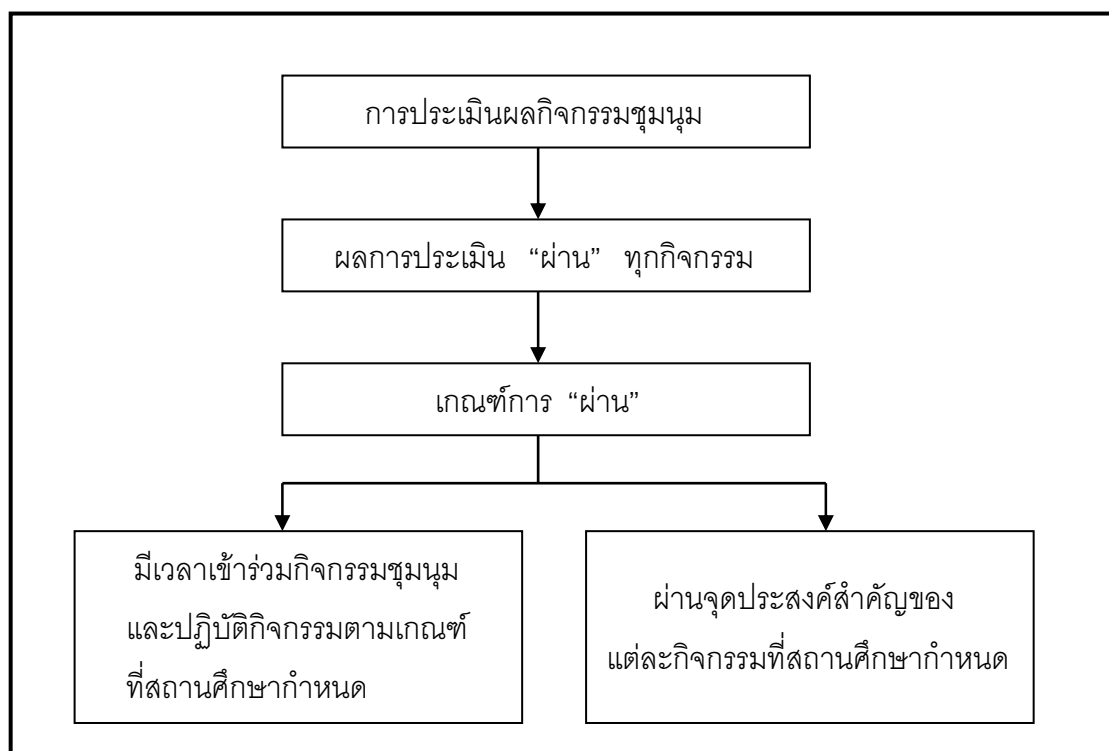
1. การประเมินกิจกรรมชุมนุมรายกิจกรรม ได้แก่
  - 1.1 ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนตามจุดประสงค์ของแต่ละ



กิจกรรม โดยประเมินจากพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรม และผลการปฏิบัติกิจกรรมด้วยวิธีที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยผู้รับผิดชอบกับกิจกรรมชุมนุมและผู้ที่เกี่ยวข้องดำเนินการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนตามจุดประสงค์ของกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงเวลาของการจัดกิจกรรม โดยรวบรวมจากบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรมและผลการปฏิบัติกิจกรรม และตัดสินผลการเข้าร่วมกิจกรรมเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาปฏิบัติกิจกรรม

1.2 ตรวจสอบเวลาเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมเป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้หรือไม่ โดยส่วนใหญ่สถานศึกษากำหนดให้พิจารณาเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อยร้อยละ 80 (สมนึก ธาตุทอง 2548 : 231)

1.3 ในกรณีมีกิจกรรมใดต้องใช้เวลาปฏิบัติตลอดปี เมื่อสิ้นสุดภาคเรียนแรก ผู้รับผิดชอบกิจกรรมควรจัดให้มีการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนระยะหนึ่งก่อนเพื่อการปรับปรุงแก้ไขหรือส่งเสริมการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนให้เป็นอย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ และรายงานผลการประเมินให้ผู้ปกครองทราบ โดยทำการประเมินตามจุดประสงค์สำคัญของกิจกรรมเมื่อสิ้นปีการศึกษา



แผนภาพที่ 4 การประเมินผลการเรียนกิจกรรมชุมนุมผ่านช่วงชั้น

ที่มา : สุขพัชรา ชีเมเจอร์ญ, การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กรุงเทพฯ : ประสานมิตร, 2545), 17.

1.4 ตัดสินใจให้ผู้เรียนที่ผ่านจุดประสงค์สำคัญของกิจกรรม และมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ให้เป็นผู้ผ่านการประเมินผลการร่วมกิจกรรม ผู้เรียนที่มีผลการประเมินบกพร่องในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้งสองเกณฑ์จะเป็นผู้ที่ไม่ผ่านการประเมินผลการร่วมกิจกรรม จะต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องให้ผ่านเกณฑ์ก่อนจึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรม

2. การประเมินกิจกรรมชุมนุมผ่านช่วงชั้น เป็นการประเมินสรุปผลการผ่านกิจกรรมตลอดช่วงชั้นของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อนำผลไปพิจารณาตัดสินการผ่านช่วงชั้น โดยมีขั้นตอนปฏิบัติ ดังนี้

2.1 กำหนดให้มีผู้รับผิดชอบในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการร่วมกิจกรรมชุมนุมของผู้เรียนทุกคนตลอดช่วงชั้น

2.2 ผู้รับผิดชอบสรุปและประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมเป็นรายบุคคลตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

2.3 นำเสนอผลการประเมินต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและวิชาการเพื่อให้ความเห็นชอบ

2.4 เสนอผู้บริหารสถานศึกษาพิจารณาตัดสิน และอนุมัติผลการประเมินกิจกรรมชุมนุมผ่านช่วงชั้นต่อไป

สรุปได้ว่า การประเมินผลกิจกรรมชุมนุมทำได้โดยการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรม โดยสังเกตจากพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนดด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง และตรวจสอบการใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดหรือไม่ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนกิจกรรมชุมนุม ถ้าผู้เรียนผ่านวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ให้เป็นผู้ผ่าน (ผ) การประเมินผลการร่วมกิจกรรม แต่ถ้าผู้เรียนมีผลการประเมินบกพร่องในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้งสองเกณฑ์ให้เป็นผู้ไม่ผ่าน (มผ) การประเมินผลการร่วมกิจกรรมจะต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องให้ผ่านเกณฑ์จึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรมชุมนุม

### หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา

เกมการศึกษานับเป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมาก โดยประเด็นที่น่าเสนอในเรื่องนี้ประกอบด้วยความหมายของเกมการศึกษา ประเภทของเกมการศึกษา การออกแบบเกมการศึกษา การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา

ลักษณะเกมการศึกษาที่ดีและการเลือกเกมการศึกษามาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา เทคนิคสำคัญของกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บทบาทของครูและนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

## 1. ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่นักการศึกษาได้ให้นิยามไว้หลากหลายทัศนะ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536 : 1) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา เกมการศึกษามีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ผู้เรียนควรมีโอกาสได้เล่นเกมการศึกษาทั้งเล่นเดี่ยวและเล่นเป็นกลุ่ม นอกจากนี้จะเป็นการตอบสนองความต้องการตามวัยแล้ว เกมการศึกษายังช่วยฝึกทักษะความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอีกด้วย

รัตนา แพงจันทร์ (2541 : 30) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน มีกฎกติกาที่แน่นอน ในระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นทีมก็ได้ และผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางไว้ซึ่งการเล่นเกมนี้อาจประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว เป็นการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม

สายพิณ โคกทอง (2542 : 33) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินมีกฎเกณฑ์ กติกา บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิด รู้จักการแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

วัลนา ทรจักร (2544 : 32) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นกิจกรรมที่สนองต่อความต้องการตามวัยของผู้เรียนอีกด้วย

รัชดา เดชชนินทร์ (2546 : 36) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นโดยมีกฎกติกาง่าย ๆ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต เปรียบเทียบ คิดหาเหตุผล เกิดความคิดรวบยอด

เกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ซึ่งการเล่นเกมการศึกษาสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ถ้าเล่นเป็นกลุ่มและมีวิธีการและกระบวนการในการเล่นที่ถูกต้องก็จะก่อให้เกิดความรับผิดชอบ การเป็นผู้นำ ผู้ตาม การแบ่งปันช่วยเหลือ การแก้ปัญหา และในที่สุดเด็กก็จะเล่นเกมได้สำเร็จและถูกต้องอันจะนำไปสู่พฤติกรรมร่วมมือได้

รุจิตรา ทั้งศรี (2546 : 23) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรืออุปกรณ์ที่จะช่วยพัฒนาความคิดให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกมการศึกษามีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาเพื่อตอบสนองความต้องการตามวัย

วันชาติ เหมือนสน (2546 : 5) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาเล็กน้อย ไม่สลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความเป็นกันเองของหมู่คณะ และเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะพื้นฐานของการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย

สำเริง งามขำ (2546 : 8) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในส่วนที่เรียน ต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

สิริรัตน์ เพ็ชรปรี (2548 : 19) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกติกา และมีวิธีการเล่นกำหนดไว้ การเล่นเกมจะช่วยสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน นอกจากนี้การเล่นเกมายังเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาในด้านต่าง ๆ อีกด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมแห่งชาติ (2550 : 15) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียน

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้กับผู้เรียนโดยมีกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่นง่าย ๆ และมีวิธีการเล่นที่กำหนดไว้ อาจเป็นลักษณะการเล่นแบบแข่งขันหรือไม่แข่งขันกันก็ได้ โดยเกมการศึกษาจัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อชีวิต ได้แก่ พัฒนาการด้านสติปัญญา เช่น ด้านภาษา เหตุผล มิติสัมพันธ์ คณิตศาสตร์ ประสาทสัมผัส การรับรู้การจดจำ และการคิด ตลอดจนความคิด

สร้างสรรค์และจินตนาการ รวมทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคม ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักกระบวนการกลุ่ม และเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อีกด้วย

## 2. ประเภทของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญวิธีการหนึ่งที่มีผู้นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนเป็นอย่างมาก โดยนักการศึกษาได้จัด แบ่งประเภทของเกมการศึกษาไว้แตกต่างกัน ดังนี้

โลเวลล์ (Lovell. 1972 : 18 – 20) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Game) เป็นเกมที่ไม่มีระเบียบแบบแผน การกระทำไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดที่วางไว้เพียงเพื่อสนุกสนานเท่านั้น เกมชนิดนี้เหมาะกับเด็กปฐมวัยหรือเด็กเล็ก

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Game) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามแนวของความคิดรวบยอดให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการ

3. เกมฝึกหัด (Practice Game) เป็นเกมที่ช่วยเน้นความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนได้เรียนให้มากยิ่งขึ้น การจัดเกมให้ผู้เรียนควรจะได้เริ่มไปที่ละขั้นตอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนเข้าใจช้า

เกอร์ (Frank H. Geri อ้างถึงใน วันชาติ เหมือนสน 2545 : 45) ได้จัดแบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 9 กลุ่ม ดังนี้

1. เกมการต่อสู้ไล่จับ (Tag Game) เป็นเกมที่ต้องอาศัยความสามารถของสมรรถภาพร่างกาย ความว่องไว ความคล่องตัว เพื่อเอาชนะในการเล่น

2. เกมวงกลม (Circle Game) เป็นเกมการเล่นมูลฐานง่าย ๆ ที่อาศัยความว่องไว ไหวพริบ ทักษะความสัมพันธ์ของประสาทตา หู มือ เท้า หรือทักษะกลไกต่าง ๆ ในการเล่น

3. เกมธรรมชาติ (Nature Game) เป็นเกมที่เลียนแบบเอกลักษณ์สิ่งของเครื่องมือเครื่องใช้ หรือสัตว์มาเป็นการเล่น อาจเรียกว่า เกมเล่นเลียนแบบก็ได้

4. เกมเฉพาะที่ (Limited Area Game) เป็นเกมที่ต้องจัดพื้นที่ หรือสถานที่เฉพาะเป็นที่เหมาะสมและกว้างพอกับการเล่น

5. เกมแบบผลัด (Relay Game) เป็นเกมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่มโดยแต่ละกลุ่มจะปฏิบัติซ้ำ ๆ กันตามลำดับ เอาผลรวมการปฏิบัติของกลุ่มเป็นเกณฑ์ตัดสินผลแพ้ชนะ
6. เกมแบบทีม (Team Game) เป็นเกมที่อาศัยความสัมพันธ์ร่วมมือระหว่างกลุ่ม ความสามัคคีในการเล่นของแต่ละชุดแต่ละหมู่ เป็นการแข่งขันความสามารถเป็นหมู่
7. เกมนำสู่กีฬา (Lead – up Game) เป็นเกมที่ใช้ทักษะกีฬาเบื้องต้นของกีฬาประเภทต่าง ๆ อาจจะทำเป็นกลุ่มแข่งขันหรือเป็นรายบุคคล หรือเป็นแบบผลัดกันก็ได้
8. เกมชุด (Hardtop Game) เป็นเกมที่ต้องอาศัยทักษะความรู้และความสามารถของสมาชิกทุกคนในกลุ่มเพื่อการแข่งขันซึ่งช่วยกันกับกลุ่มอื่น
9. เกมมีจุดหมายซึ่งที่หมาย (Goal Game) เป็นเกมที่ต้องอาศัยปฏิภาณไหวพริบ ความคล่องตัว ความว่องไว และความรวดเร็วเพื่อชิงความได้เปรียบหรือตอบโต้แย้งซึ่งได้ก่อนผู้อื่น

วรสุดา บุญยไวยโรจน์ (2530 : 80) ได้จัดแบ่งประเภทของเกมการศึกษาไว้ 2 ประเภท โดยพิจารณาจากหลักการนำเกมไปใช้ มีดังนี้

เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่นักเรียนชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนหรือเนื้อหา นั้น ๆ เป็นหลักในการสร้างเกมขึ้นมา ซึ่งเกมการศึกษาสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทและลักษณะต่าง ๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา
2. เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำ ซ้ำทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ และเกิดทักษะในบทเรียนดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ในฐานะเป็นผู้นำเกมและผู้ตัดสินการแข่งขันของนักเรียน

เกมการศึกษาประเภทนี้อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ของเกมด้วยตนเองหรือจากวิธีการเล่นของเกม นักเรียนจะประสบความสำเร็จจากการเล่นเกมด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผลการเล่นด้วยตนเอง เกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่ง วิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่า ชุดฝึกด้วยตนเอง

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2536 : 67 – 68) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็น ประเภทใหญ่ ๆ 3 ประเภท โดยยึดหลักของความสะดวกในการจัดประเภท ซึ่งประกอบด้วย

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นเกมที่เล่นง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่น กฎกติการะเบียบการเล่นมีน้อย ไม่ต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมาก และไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้าง แต่เกมประเภทนี้ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานได้ ซึ่งแบ่งออกเป็นชนิดย่อย ๆ ดังนี้

- 1.1 เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน
- 1.2 เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ
- 1.3 เกมการต่อสู้
- 1.4 เกมเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันคริสต์มาส
- 1.5 เกมที่ต้องใช้ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไวและใช้บริเวณกว้าง
- 1.6 เกมไล่จับ

2. เกมนำ เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่จะนำผู้เรียนไปสู่การมีทักษะในการเล่นกีฬา ทั้งประเภททีมและบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้เร็วและสนุกสนานเป็นการเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกา และวิธีเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ทฤษฎีและปฏิบัติ

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน เป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละทีมจำนวนเท่ากัน ผู้เล่นแต่ละคนในทีมจะเข้าแข่งขันทีละคน ซึ่งแต่ละคนจะเริ่มแข่งขันได้ต่อเมื่อผู้เล่นก่อนหน้าตนได้แข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว เกมประเภทนี้มีรากฐานมาจากการวิ่งผลัดในการแข่งขันกรีฑา ความ สำเร็จของการแข่งขันระหว่างทีมได้มาจากการร่วมมือของผู้เล่นแต่ละคนในทีม จึงเป็นการปลูกฝังการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

วาสนา มั่งคั่ง และวิรัตน์ มั่งคั่ง (2541 : 39 – 41) ได้จัดแบ่งประเภทของเกม การศึกษาออกเป็น 11 ประเภท ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organized Games) เป็นเกมการเล่นที่มีกฎกติกาไม่ สลับซับซ้อนมาก โดยมุ่งหวังให้เด็กได้สนุกสนานเพลิดเพลิน ได้เข้าร่วมและแสดงออกทางกาย ทำให้เด็กมีสุขภาพอนามัยดี นอกจากนี้ ยังเป็นเกมสร้างทักษะในด้านการเคลื่อนไหวทางกาย และทักษะเบื้องต้นนำไปสู่กีฬาต่าง ๆ ได้อีกด้วย

2. เกมเลียนแบบ (Story Play and Mimetics) เป็นเกมการเล่นที่ประกอบด้วย นิยายหรือนิทานต่าง ๆ โดยมีผู้เล่านิยายหรือนิทานให้ฟัง แล้วผู้เล่นก็แสดงท่าทางประกอบไป ตามเนื้อเรื่อง ทำให้เกิดจินตนาการ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและออกกำลังกายไปในตัว

3. เกมชิงที่หมาย (Goal Game or It Games) เป็นเกมการเล่นที่ผู้เล่นต้องใช้ระบบประสาท กล้ามเนื้อ ความคิด และการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เพื่อชิงชัยจุดหมายของเกม โดยเกมลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนทนและยังได้ฝึกประสาทและกล้ามเนื้อ รวมทั้งฝึกฝนการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อีกด้วย

4. เกมไล่จับ (Tag Game or Hunting Games) เป็นเกมการเล่นที่ผู้เล่นต้องใช้กำลัง ความแข็งแรง ความรวดเร็วในการเล่น โดยการเล่นเกมนี้ผู้เล่นต้องวิ่งหนีและอีกฝ่ายวิ่งไล่จับ ซึ่งเกมลักษณะนี้ช่วยฝึกฝนความอดทนของผู้เล่น และพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และระบบการหายใจ รวมทั้งยังช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายและสนุกสนานได้อีกด้วย

5. เกมแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contest Games) เป็นเกมการเล่นที่เป็นการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่นเพื่อหาผู้แพ้และผู้ชนะในการเล่น เกม ซึ่งผู้เล่นในเกมนี้ต้องอาศัยความรวดเร็วว่องไว ความฉลาด และไหวพริบเป็นอย่างมาก จึงจะสามารถเอาชนะผู้เล่นคนอื่นได้ เพราะเกมนี้จะใช้ระยะเวลาเล่นสั้น ๆ การเล่นเกมจึงไม่ได้เน้นถึงการต่อสู้อย่างจริงจัง

6. เกมแข่งขันเป็นหมู่ (Mass Contest Games) เป็นเกมการเล่นที่แบ่งผู้เล่นออกเป็นหมู่หรือพวก ซึ่งผู้เล่นจะต้องให้ความร่วมมือกับหมู่คณะของตน มีความพร้อมเพรียงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพื่อที่จะให้ได้รับความสำเร็จ มีชัยชนะ รวมทั้งเกมลักษณะนี้ยังช่วยฝึกฝนให้ผู้เล่นรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่ของตนและได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเพื่อประโยชน์ของกลุ่มด้วย

7. เกมแข่งขันแบบผลัด (Relay Games) เป็นเกมการเล่นที่แบ่งผู้เล่นออกเป็นพวกหรือหมู่ มีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยการผลัดเปลี่ยนกันเล่น การแข่งขันถือเอาหมู่ที่ปฏิบัติเสร็จก่อนเป็นหมู่ที่ชนะในการเล่น เกม หรืออาจนับแต่มีการเล่นเกมโดยหมู่ใดที่ทำแต้มได้มากกว่าเป็นผู้ชนะในการเล่น เกม การแข่งขันประเภทนี้ต้องมีเส้นเริ่มต้นและเส้นกลับตัวของผู้เล่นแข่งขัน

8. เกมการเล่นที่นำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead - up Games) เป็นเกมการเล่นที่สามารถนำทักษะเบื้องต้นของการเล่นต่าง ๆ ไปสู่กีฬาใหญ่ได้ เป็นการวางรากฐานของการเล่นกีฬาใหญ่ได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดทักษะและมีความชำนาญมากขึ้น

9. เกมการต่อสู้ (Combative Games) เป็นเกมการเล่นประเภทต่อสู้ที่สนองความต้องการของเด็กในวัยระยะกลาง เพราะเด็กในวัยนี้ตามพัฒนาการแห่งความเจริญเติบโตคือเด็กมีความสนใจที่จะไต่อดความแข็งแรงและทักษะของตนเอง ชอบการเล่นสนุกสนานที่มีการตื่นเต้นผจญภัยและชอบกีฬาชนิดที่ต้องมีการแข่งขันกัน กิจกรรมการเล่นประเภทต่อสู้จะ



สนองความต้องการได้อย่างครบครัน จะมีการเล่นที่ต้องต่อสู้กันเป็นกลุ่มเล็กกลุ่มใหญ่ การต่อสู้แต่ละอย่างย่อมทำให้เกิดการแพ้การชนะ เกิดการใช้กำลังและความคิดในการนำกลยุทธ์ต่าง ๆ มาใช้เป็นการเสริมความแข็งแกร่งและทำให้เกิดความทนทานต่อความเหน็ดเหนื่อย ทำให้เกิดการตื่นเต้นผจญภัยในการต่อสู้ซึ่งกันและกัน

10. เกมทดสอบสมรรถภาพตนเอง (Self – testing Activites Games) เป็นเกมการเล่นที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกฝนความแข็งแรงทางร่างกาย ให้สามารถควบคุมอวัยวะส่วนต่าง ๆ ให้ทำงานได้ดีมีประสิทธิภาพและมีอำนาจเหนือสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตนเองได้ กิจกรรมการเล่นเกมลักษณะนี้ได้รวมเอากิจกรรมตามธรรมชาติของเด็กเข้าไว้ด้วยกัน เช่น การวิ่ง การกระโดด การผลัก ดัน ปีนป่าย เหวี่ยง ตะ ขว้างปา การทรงตัว ห้อยโหน หกคะเมนตีลังกา ม้วน กลิ้งตัว ฯลฯ

11. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) เป็นเกมการเคลื่อนไหวของร่างกายโดยใช้เพลงเป็นสื่อทำให้เกิดกิจกรรมการเคลื่อนไหวในส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น การร้องเพลงพร้อมกัน แสดงท่าทางหรือร่างกายส่วนต่าง ๆ หรือบางส่วนเคลื่อนไหวไปตามเพลงนั้น ๆ หรือร้องเพลงแล้วมีการเล่นประกอบเพลงนั้น ๆ ซึ่งนอกจากทำให้เกิดการเคลื่อนไหวทางกลไกของร่างกายแล้ว ยังทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานอีกด้วย

วิไลพร คำสะอาด (2541 : 27) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาสำหรับเด็กโดยพิจารณาจากประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นเกณฑ์ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนาน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นวิธีการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นวิธีการเล่นและสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นแต่เน้นด้านส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกากการเล่นที่ง่าย และนิยมใช้ดนตรี เพลง คำกลอน และคำถามคำตอบ ประกอบในวิธีการเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเน้นการทบทวนหรือเสริมเนื้อหาการเรียนของบทเรียนมากกว่าการออกกำลังกาย และส่วนมากเป็นเกมในร่ม

สรุปได้ว่า เกมการศึกษาจัดแบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกที่แตกต่างกัน โดยเกมการศึกษาที่สำคัญได้แก่ เกมเบ็ดเตล็ด เกมแข่งขันเป็นรายบุคคล เกม

แข่งขันเป็นหมู่ เกมแข่งขันแบบผลัด เกมที่สร้างขึ้น เกมฝึกหัด เกมชุด เกมการต่อสู้ เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง และเกมการเล่นที่นำไปสู่กีฬาใหญ่

### 3. การออกแบบเกมการศึกษา

การสร้างเกมการศึกษาให้กับผู้เรียน ครูผู้สอนควรต้องเข้าใจหลักการออกแบบเกมการศึกษาเพื่อจะทำให้เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น เมื่อนำไปใช้กับผู้เรียนแล้วเกิดทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามมา ซึ่งหลักการออกแบบเกมการศึกษามีนักวิชาการทางการศึกษาได้เสนอไว้ดังนี้

ทรูบลู้ด และซาโบ (Trueblood and Szabo 1974 : 404 – 408) ได้เสนอขั้นตอนการออกแบบเกมการศึกษาไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนคือ ระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากผลของการเล่นเกม
2. จัดทำอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่น
3. เขียนกติกาและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน เพื่อให้กิจกรรมการเล่นสามารถดำเนินไปอย่างราบรื่น และมีลักษณะที่ขาดโดยตัวของมันเอง
4. จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูลป้อนกลับ ให้นักเรียนได้ทราบผลการปฏิบัติในทันที
5. สร้างเกมให้นักเรียนได้มีโอกาสอย่างเท่าเทียมกันในการเล่นโดยจัดให้เกมนั้นมีความยากง่ายในระดับปานกลาง
6. ทำอุปกรณ์การเล่นเกมให้สามารถดัดแปลงได้เพื่อนำไปใช้ในเกมนอื่นหรือวัตถุประสงค์อื่นได้ เพื่อประโยชน์สำคัญคือ ประหยัดเวลาของครูในการผลิตอุปกรณ์สำหรับใช้กับเกมใหม่และป้องกันไม่ให้เกิดความหมาย เนื่องจากนักเรียนรู้คำตอบเสียแล้ว อาจแก้ไขได้โดยการเปลี่ยนโจทย์ปัญหาของเกม
7. ประเมินผลเพื่อปรับปรุงเกมโดยการนำเกมที่สร้างขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ประเมินผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสอบถามความรู้สึกในการเล่นแต่ละเกม ดังนี้

7.1 ท่านยินดีแนะนำให้เพื่อน ๆ ของท่านเล่นเกมนี้ด้วยใช่หรือไม่

 ใช่

 ไม่ใช่

7.2 ความรู้สึกของท่านต่อการเล่นเกมนี้ เป็นอย่างไร

ชอบ       เฉยๆ       ไม่ชอบ

7.3 ส่วนใดของเกมนี้ที่ท่านชอบมากที่สุด .....

7.4 ท่านคิดว่าควรปรับปรุงเกมนี้อย่างไร ให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ดีต่อเกมนี้

8. ปรับปรุงแก้ไขเกม เมื่อพบข้อบกพร่องโดยย้อนกลับไปทบทวนในขั้นตอนที่ 1 ใหม่

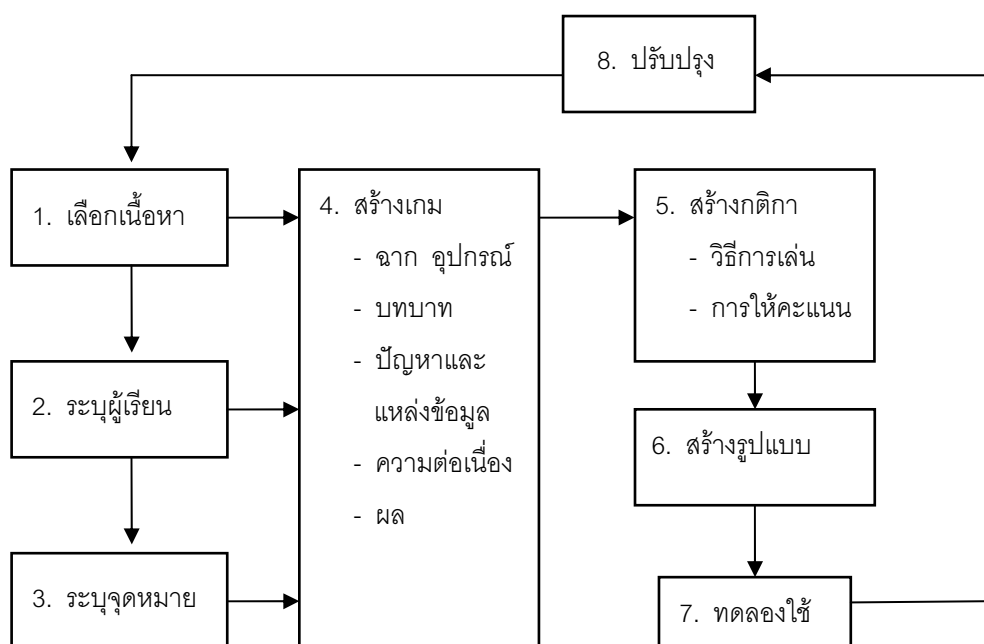
วันชาติ เหมือนสน (2546 : 232) ได้เสนอหลักการออกแบบเกมหรือขั้นตอนการสร้างเกมใหม่ซึ่งมีอยู่ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายของเกมให้ชัดเจน โดยต้องตอบคำถามให้ได้ว่าสร้างเกมไปเพื่ออะไร ซึ่งอาจมีหลายจุดมุ่งหมายย่อยก็ได้
2. หาสื่อการเล่นเกมที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ สื่อมีหลายรูปแบบ ผู้สร้างเกมต้องเลือกให้สอดคล้องและเหมาะสมกับเกมที่นำไปใช้สอน
3. จัดลำดับการเล่นเกมที่ ผู้สร้างเกมจะต้องจัดลำดับการเล่นเกมที่ให้เป็นระบบ โดยบอกให้ชัดเจนว่าจะทำอะไรก่อน – หลัง จึงจะนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ เช่น ต้องบอกก่อนว่าจะให้ทำอะไร ต้องชี้แจงกติกาการเล่นให้ชัดเจน ต้องให้ผู้เล่นเตรียมพร้อม และต้องจัดเตรียมสถานที่ให้สะดวกพร้อมต่อการเล่นเกม ทั้งนี้เพราะผู้สร้างเกมจะต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นเกมว่าทำตามกติกาหรือไม่ มีพฤติกรรมอะไรบ้างที่เด่นๆ เพื่อสำหรับเก็บข้อมูลไปวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของเกมหรือไม่
4. การทดลองใช้เกม ควรมีการทดลองนำเกมไปทดลองใช้ก่อนใช้จริงว่า ทุกขั้นตอนของการเล่นเกม นั้นๆ เป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่ จะได้ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม
5. การประเมินผล ผู้สร้างเกมเมื่อออกแบบเกมแล้วก็ต้องคำนึงถึงวิธีการประเมินผลผู้เล่นเกมด้วย โดยอาจใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมหรือใช้แบบสอบถามหรือประเมินผลผู้เล่นเกมว่าพึงพอใจหรือไม่ และบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531 : 185) ได้เสนอหลักการออกแบบเกมการศึกษาซึ่งมีขั้นตอนที่แตกต่างจากทัศนะของ วันชัย เหมือนสน ดังนี้

1. เลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
2. ระบุผู้เรียนว่าใช้กับผู้เรียนในระดับใด
3. ระบุจุดหมายของการออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของเกม

4. สร้างเกม อุปกรณ์ บทบาท ปัญหา และแหล่งข้อมูล ความต่อเนื่อง ผลที่ได้รับ
5. สร้างกติกา วิธีการเล่น และการให้คะแนน
6. สร้างรูปแบบที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอน
7. ทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริง
8. ปรับปรุงแก้ไขเมื่อพบข้อบกพร่องโดยย้อนกลับไปทบทวนในขั้นตอนที่ 1 ใหม่ ซึ่งสรุปได้ดังแผนภาพที่ 5



แผนภาพที่ 5 การออกแบบเกมการศึกษา

นอกจากนี้ การออกแบบเกมการศึกษายังสามารถนำแนวคิดการออกแบบหลักสูตร (Curriculum Design) มาใช้เป็นหลักการสำหรับการออกแบบเกมการศึกษาได้ ซึ่งแนวคิดการออกแบบหลักสูตรมีแบบจำลองมากมาย แต่ที่น่าสนใจมากที่สุดก็คือ แบบจำลองหลักสูตรของ SIASST ซึ่งเป็นแบบจำลองหลักสูตรที่อาศัยวิธีการเชิงระบบช่วยในการจัดการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา โดยสามารถประยุกต์ใช้ได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ (SIASST Administrative Offices 1999 : 9 – 21)

1. ขั้นตอนวิเคราะห์ (Analyze Phase) เป็นการวิเคราะห์และประเมินความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย

- 1.1 วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม  
การศึกษา
- 1.2 รวบรวมภาระงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม  
การศึกษา
- 1.3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม  
การศึกษา
- 1.4 เลือกวิธีการในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเกมการศึกษา
2. ขั้นตอนออกแบบ (Design Phase) เป็นขั้นตอนออกแบบเกมการศึกษาและ  
การนำเสนอ ประกอบด้วย
- 2.1 พัฒนาจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับแต่ละภาระงาน ซึ่งต้อง  
ครอบคลุม ทั้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2.2 เขียนคำอธิบายและระบุขั้นตอนการปฏิบัติของแต่ละภาระงานให้  
ชัดเจน
- 2.3 พัฒนาเครื่องมือวัดผลการปฏิบัติที่ครอบคลุมความรอบรู้ภาระงาน  
ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา
- 2.4 ระบุพฤติกรรมที่เป็นพื้นฐานที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีก่อนที่จะได้รับ  
การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา
- 2.5 จัดลำดับและโครงสร้างของจุดประสงค์การเรียนรู้ตามความยาก  
ง่าย
3. ขั้นตอนพัฒนา (Develop Phase) เป็นขั้นตอนการพัฒนาชุดกิจกรรม  
เกมการศึกษาและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมด้วยเกมการศึกษา
- 3.1 จัดทำรายการกิจกรรมหรือพฤติกรรมการปฏิบัติที่จะช่วยให้ผู้เรียน  
เรียนรู้ภาระงาน
- 3.2 เลือกวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเลือกสื่อที่ใช้ในกิจกรรมเกม  
การศึกษา
- 3.3 ตรวจสอบวัสดุที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่มีอยู่ให้มีความเหมาะสม  
ต่อการนำมาใช้จัดกิจกรรมเกมการศึกษา
- 3.4 พัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเกม  
การศึกษา อาทิ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ คู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ชุด

กิจกรรมเกมการศึกษา นวัตกรรมเทคโนโลยีเกมการศึกษา และเครื่องมือที่ใช้ประกอบ การเล่นเกมการศึกษา

3.5 นำสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเกม การศึกษาสังเคราะห์เข้ากับโปรแกรมการศึกษาตามหลักสูตร

3.6 นำสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เสนอ ต่อฝ่ายบริหารเพื่อตรวจสอบและยืนยันถึงความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของรายวิชา และ เป้าหมายของหลักสูตร

4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (Delivery Phase) เป็นขั้นตอนการนำสาระและ กิจกรรมไปใช้ประกอบด้วย การวางแผนในการบริหารจัดการในการนำแผนการจัดการ กิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้และดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. ขั้นตอนประเมินผล (Evaluate Phase) เป็นขั้นตอนประเมินความ ก้าวหน้าของผู้เรียนและประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

5.1 ตรวจสอบทบทวนและประเมินภายในกระบวนการการออกแบบจัด กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาว่าแต่ละขั้นตอน ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใดและมี สิ่งใดที่สนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคบ้าง

5.2 ประเมินผลในลักษณะภายนอก อาทิ การสังเกตว่าผู้เรียนสามารถ เรียนรู้จากเกมการศึกษาต่าง ๆ และผู้เรียนสามารถปฏิบัติชิ้นงานได้

5.3 พัฒนาระบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาให้ได้ผลดี ยิ่ง ๆ ขึ้น

ดังนั้น การออกแบบเกมการศึกษาตามแนวคิดของ SIAST จึงเป็นการออกแบบเกม การศึกษาทั้งระบบที่ครอบคลุมมากกว่าขั้นตอนการสร้างตัวนวัตกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิด ของนักวิชาการอื่นดังที่กล่าวมาข้างต้น

สรุปได้ว่า หลักการออกแบบเกมการศึกษามีแนวคิดที่สำคัญอยู่ 2 แนวคิดคือ การออกแบบนวัตกรรมเกมการศึกษา ซึ่งเป็นทัศนะของทรูบลู้ด และซาโบ (Trueblood and Szabo) วารินทร์ รัชมีพรหม และวันชัย เหมือนสน โดยมีขอบเขตเพียงการสร้างสื่อเกม การศึกษาขึ้นมาใช้จัดกิจกรรมกับผู้เรียนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากทัศนะการ ออกแบบเกมการศึกษาตามแนวคิดของ SIAST ที่มีทัศนะในการสร้างเกมการศึกษาที่กว้างขวาง กว่า โดยเสนอว่า การสร้างเกมการศึกษาไม่ควรเป็นแค่สร้างตัวสื่อเกมการศึกษาเพียงอย่างเดียว

แต่ควรเป็นการออกแบบหรือสร้างเกมการศึกษาทั้งระบบ กล่าวคือพัฒนาหรือจัดทำบริบทที่เกี่ยวข้องให้เหมาะสมและสะดวกต่อการใช้เกมการศึกษากับผู้เรียนด้วย โดยมีขั้นตอนที่ชัดเจนตามแนวคิดการออกแบบการเรียนการสอน

#### 4. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา

การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา หมายถึง การนำกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อปรับปรุงแล้วนำไปทดลองสอนจริง (Trial run) แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่ใช้สอนจริง และวิธีการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ ทำได้โดยการประเมินผลของผู้เรียน 2 ประเภท คือพฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ)  $E_2$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) การกำหนดเกณฑ์  $E_1 / E_2$  ให้มีค่าเท่าใดนั้นให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80 หรือ 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตนาอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75

โดยมีการคำนวณค่าสถิติการหาประสิทธิภาพดังต่อไปนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในตัวนักเรียน คิดเป็นร้อยละเฉลี่ยที่นักเรียนได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยใช้วิธีการดังกล่าว หาได้จากการนำคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนท้ายกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมเกม และคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนสิ้นสุดทุกกิจกรรมเกม คำนวณด้วยการหา  $E_1 / E_2$  เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2540 : 101 – 102)

#### 5. ลักษณะเกมการศึกษาที่ดี และการเลือกเกมการศึกษามาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

เมื่อก้าวถึงหลักการออกแบบเกมการศึกษาแล้วก็ต้องเข้าใจลักษณะเกมการศึกษาที่ดี เหมาะสมต่อการเลือกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ซึ่งเกมการศึกษาที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ (2529 : 28) กล่าวถึง ลักษณะเกมการศึกษาที่ดีไว้  
ดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องมีการเตรียมกันล่วงหน้า หรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด
2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของผู้เรียน
3. มีคำสั่งและกติกาการเล่นชัดเจน
4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลานานเกิน 15 นาที
5. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
6. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน
7. เป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถเล่นเป็นทีมได้ หรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวล

เกี่ยวกับผู้ชนะ

8. เป็นเกมที่ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถดัดแปลงใช้

เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 4) กล่าวว่า ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาควรมีลักษณะ

ดังนี้

1. เกมการศึกษาต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน
3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง
4. ควรจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นเกมให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
5. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นควรประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ และเป็นอุปกรณ์การเล่นเกมที่สามารถใช้ได้ดี

6. เกมการศึกษานั้นควรให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร

นาที เกิดอรุณ (2538 : 43) กล่าวถึง ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาควรเป็นเกมที่ตรงหรือสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่วางไว้ มีวิธีการเล่นที่ง่าย ใช้ระยะเวลาเล่นที่สั้น และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน



สายพิณ โคกทอง (2542 : 38) อธิบายว่า ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาคือ ต้องเป็นเกมที่ใช้ระยะเวลาเล่นช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาชัดเจนไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมควรเป็นอุปกรณ์ที่จัดทำขึ้นเองได้ง่าย ๆ และเป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ให้ความรู้ ทั้งให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้าง ส่วนการเลือกเกมการศึกษามาใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็ควรต้องเลือกเกมอย่างระมัดระวังต้องพิจารณาจากความสนใจ วัย และเพศของผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมทั้งเกมต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียน และไม่สลับซับซ้อนมากเกินไป

นอกจากนี้ นักวิชาการคนอื่น ๆ ก็ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกเกมการศึกษามาใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้แตกต่างจากข้อเสนอแนะของ สายพิณ โคกทอง บ้าง ดังนี้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535 : 1 – 2) ได้กล่าวถึง การเลือกเกม การศึกษาสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน ควรต้องคำนึงถึงดังต่อไปนี้

1. เกมการศึกษาต้องสนองต่อจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
2. ต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
3. มีวิธีการใช้ง่ายและนำไปใช้ได้หลายกิจกรรม
4. มีเนื้อหาถูกต้องและทันสมัย
5. เป็นเกมการศึกษาที่มีคุณภาพ ชัดเจน และขนาดเหมาะสม
6. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ในเวลาที่เหมาะสม
7. เป็นเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นที่ผู้เรียนอาศัย

อยู่

8. เป็นเกมการศึกษาที่มีความแข็งแรงและทนทาน ใช้ได้นาน
9. เป็นเกมการศึกษาที่ไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียนทั้งสภาพกายและจิตใจ

สำเร็จ งามขำ (2546 : 12 – 13) ได้เสนอหลักเกณฑ์สำหรับการเลือกเกม การศึกษามาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ควรเป็นเกมการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายเน้นหนักไปในการฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างอิสระ

2. ควรเป็นเกมการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนได้แสดงออกทั้งด้านร่างกายและ อารมณ์

3. เกมการศึกษาที่นำมาใช้ต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนทุกคนอย่างเสมอภาคกัน และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. เกมการศึกษานั้นต้องจัดสถานการณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอบอุ่น และมีความเป็นกันเองกับทุก ๆ คนให้มากที่สุด
5. ควรเป็นเกมการศึกษาที่ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเป็นผู้นำ และผู้ตามในขณะที่เล่นเกมด้วย
6. งดเว้นการตำหนิ หรือการวิจารณ์ผู้เรียนในขณะที่เล่นเกมต่อหน้าเพื่อน ๆ
7. ยกย่องและชมเชยนักเรียนเสมอเมื่อเห็นว่า นักเรียนผู้นั้นมีความคิดหรือการกระทำที่แปลกใหม่ในทางสร้างสรรค์จากความคิดของผู้เรียน
8. ต้องเป็นเกมการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง
9. เกมการศึกษาต้องสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้เรียนทุกคนเกิดความสนุกสนานในการเล่นอยู่ตลอดเวลา

วันชาติ เหมือนสน (2546 : 37) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมมาใช้จัดกิจกรรมให้กับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6) ว่า เกมที่เลือกควรเป็นเกมส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกถึงสมรรถภาพทางกายอย่างเต็มที่ ส่งเสริมความสัมพันธ์ของประสาทตา หู และเท้า เพื่อความคล่องตัวและความเร็ว ควรจัดในรูปของเกมหมู่ หรือกลุ่ม เพื่อส่งเสริมด้านความร่วมมือ และสัมพันธ์ภาพกับกลุ่ม

รำไพ โพธิ์จิต (2547 : 27) ได้ให้แนวทางสำหรับการเลือกเกมการศึกษาว่า ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เรียนตามระดับของนักเรียน อายุ ความสนใจ เวลา จำนวนของนักเรียนสภาพของชั้นเรียนด้วย เนื่องจากอาจบกวนการเรียนของชั้นอื่น ๆ ได้นอกจากนี้เกมควรเป็นเกมการแข่งขันที่สนุก มีการเคลื่อนไหว มีทั้งประเภทเดี่ยว คู่ และเป็นกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง

สรุปได้ว่า ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาที่ควรเลือกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ เป็นเกมที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนทุกคนอย่างทั่วถึงและเสมอภาคกัน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยส่งเสริมความร่วมมือหรือสัมพันธ์ภาพกับกลุ่มได้เป็นอย่างดี เป็นเกมที่ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียน มีความสนุกสนานว่าจริงในขณะที่เล่นเกมพร้อมทั้งได้รับความรู้หรือทักษะอื่น ๆ และควรให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายบ้างตามสมควร รวมทั้งต้องสามารถสนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้อีกด้วย ลักษณะของเกมนั้นควรเป็นเกมสั้น ๆ ในระยะเวลาในการเล่นไม่นานจนเกินไป และไม่ซับซ้อน มีกฎกติกาในการเล่นที่ชัดเจน

โดยอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นควรเป็นอุปกรณ์ที่สามารถจัดทำขึ้นเองได้ง่าย ๆ แต่ต้องมีการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์และสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้พร้อมไว้ก่อนด้วย

## 6. หลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

การนำเกมการศึกษาที่ได้เลือกสรรแล้วมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน นับเป็นขั้นตอนสำคัญอย่างหนึ่งในการสอน การใช้เกมการศึกษาจะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาที่เหมาะสม อันจะทำให้เกมการศึกษาที่จัดขึ้นเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างแท้จริงทั้งต่อผู้สอนผู้เรียนด้วย ซึ่งมีผู้ให้หลักการสำหรับจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาไว้ดังนี้

สิริรัตน์ เพ็ชรปรี (2548 : 20 – 21) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาไว้ที่น่าสนใจมี 11 ประการ ดังนี้

1. ผู้สอนต้องพิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้น ๆ เป็นอันดับแรกว่าเราจะใช้สอนอะไร
2. ผู้สอนต้องพิจารณาถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่ว่างมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นจะต้องมีการเคลื่อนไหว
3. ผู้สอนต้องพิจารณาถึงจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลดีถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม
4. ผู้สอนต้องพิจารณาดูว่า เกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. ผู้สอนต้องพิจารณาอายุหรือวัยของนักเรียนประกอบกับเกมที่น่าสนใจว่า มีความเหมาะสมหรือไม่ ยากไปสำหรับเด็กที่เรากำลังสอนหรือไม่
6. ควรให้ผู้เรียนเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงจะเป็นการลำบากที่จะทำให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่จะเรียนต่อไปอีก
7. ควรเลือกใช้เกมหลากหลายรูปแบบ
8. ควรมีการประมาณเวลาในการเล่น เกม ๆ หนึ่งต้องใช้เวลาเล่นประมาณเท่าไร
9. ผู้สอนต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นให้ดี
10. ผู้สอนต้องพิจารณาว่า ควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่น

11. ผู้สอนอาจดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์จริงหรือชีวิตจริงของผู้เรียนให้มากที่สุด

รังสรรค์ บุษยะมา (2540 :466) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาไว้แตกต่างจากทัศนะของ สิริรัตน์ เพ็ชรปรี ซึ่งมีอยู่ 8 ประการ ได้แก่

1. ผู้สอนพึงระลึกเสมอว่า กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นเพียงสื่อที่ช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นเท่านั้น ด้วยเหตุนี้เกมการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการฝึกฝนในสิ่งที่จำเป็นที่เลือกสรรแล้ว และใช้ในการทบทวนสิ่งที่น่าสนใจและขาดหายไปในการเรียนรู้ของนักเรียนเท่านั้น

2. ก่อนการสอนเกมใหม่ ครูต้องแน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการการเล่นอย่างชัดเจนแล้ว

3. ผู้สอนต้องเน้นย้ำให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎกติกา ระเบียบ และมารยาทของเกมนั้น ๆ

4. ผู้สอนควรหลีกเลี่ยงการเล่นเกมที่ใช้เวลานาน เกมที่มีวิธีการที่ซับซ้อน และเกมที่มีวิธีการเล่นและมีกฎกติกาไม่แน่นอน

5. ผู้สอนควรเลือกเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน เช่น เลือกเกมที่ท้าทายความสามารถและสติปัญญาสำหรับนักเรียนที่เรียนเก่ง หรือเลือกเกมที่แม้แต่เด็กที่เรียนช้าก็สามารถเล่นเอาชนะนักเรียนทั่วไปได้ และเลือกเกมบางเกมที่ใช้สำหรับให้นักเรียนแข่งขันเอาชนะตนเอง เป็นต้น

6. ให้น้ำใจเป็นนักกีฬาโดยผู้สอนต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าการแข่งขันต้องมีทั้งผู้แพ้และผู้ชนะ

7. ขณะทำกิจกรรมการเล่น เกม ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนไปด้วย

8. การเล่นเกมควรระมัดระวังไม่ก่อให้เกิดความรำคาญหรือรบกวนผู้อื่น

สายพิน โคกทอง (2542 : 39) ได้สรุปหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาไว้อย่างกระชับแต่น่าสนใจว่า เกมที่นำมาใช้ควรต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ครบถ้วน เตรียมเกมที่ให้ผู้เรียนไว้ให้เพียงพอต่อจำนวนของผู้เรียน เกมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ควรหมุนเวียนกันใช้เพื่อผู้เรียนจะได้ไม่เบื่อหน่ายในการเล่น และควรจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่เล่นเป็นทีมมากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล รวมทั้งระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นก็ไม่ควรเกิน 30 นาที

วัลนา ธีจักร (2544 : 38) ได้กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาว่า ควรต้องคำนึงถึงพัฒนาการและประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคน ควรเล่นเกมไปตามลำดับจาก

ง่ายไปหายาก ในขณะที่ผู้เรียนเล่นเกม ผู้สอนควรเดินดูให้กำลังใจเมื่อผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ เมื่อผู้เรียนเล่นเกมเสร็จแล้ว ครูควรมีการตรวจสอบว่าผู้เรียนเล่นเกมได้ตามจุดประสงค์หรือไม่ ควรมีแบบบันทึกการเล่นเกมของผู้เรียนแต่ละคน และฝึกผู้เรียนให้ปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่า เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วจะต้องช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเกมให้เรียบร้อยด้วย

จารย์ มั่นสกุล (2546 : 9) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาว่า ควรจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาของบทเรียน ภูมิภาค และพัฒนาการของนักเรียน โดยเกมควรมีลักษณะที่ดึงดูดใจผู้เรียน ควรจัดให้มีลักษณะเป็นการแข่งขันหรือการเสี่ยงโชคเพื่อให้การเล่นเกมน่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น แต่ไม่ควรเน้นผลของการแพ้ชนะ รวมทั้งควรมีการสอดแทรกคุณธรรมด้านต่าง ๆ เช่น ความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และความรับผิดชอบต่อผู้เรียนในการเล่นเกมประกอบไปด้วย

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามีหลักการที่สำคัญ คือ ผู้สอนควรจัดกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียนลำดับจากเกมง่ายไปหายาก ขณะเดียวกัน ก็ควรจัดกิจกรรมให้สามารถดึงดูดใจและทำทลายความสามารถของผู้เรียนควบคู่ไปด้วย โดยผู้สอนต้องพิจารณาลักษณะของเกมที่จัดว่าเป็นเกมการแข่งขันรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มก็ควรจัดกลุ่มให้ผู้เรียนที่เก่งและอ่อนได้คละกันในกลุ่ม ส่วนระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นก็ไม่ควรนานเกิน 30 นาที ทั้งนี้ผู้สอนต้องจัดเตรียมอุปกรณ์การเล่นและสถานที่ให้พร้อมก่อนการเล่นอยู่เสมอ และขณะดำเนินการเล่นเกมผู้สอนควรเดินดูผู้เรียนขณะเล่นเกมด้วย เพื่อให้กำลังใจและช่วยเหลือผู้เรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม รวมทั้งยังสามารถสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในอีกทางหนึ่งด้วย นอกจากนี้ ผู้สอนควรเน้นย้ำให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา โดยผู้สอนควรชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าในการแข่งขันย่อมต้องมีทั้งผู้แพ้และผู้ชนะ

## 7. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

สมพล ฐปัญญา (2528 : 25) ได้สรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา มีดังนี้

1. ขั้นเตรียม เลือกเกมให้ตรงจุดมุ่งหมายของการเรียน ศึกษาวิธีการเล่นเกมและเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น โดยเกมที่นำมาใช้เล่นต้องเล่นเดี่ยวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ถ้าเล่นเป็นกลุ่ม ผู้สอนต้องหาวิธีการแบ่งกลุ่มที่เหมาะสม และพยายามหาวิธีให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง

3. **ขั้นดำเนินการ** อธิบายวิธีเล่นเกมและกฎกติกาของเกมให้ผู้เล่นเกมเข้าใจ รวมทั้งทดลองเล่นก่อนจะดำเนินการเล่นจริง

4. **ขั้นประเมินผล** นำผลจากการเล่นมาวิเคราะห์เพื่อดูว่าการใช้เกมประกอบการสอนได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายของการเรียนหรือไม่และเพียงใด

5. **ขั้นสรุปผล** ชี้ให้ผู้เรียนเห็นจุดบกพร่องของตนในเนื้อหาที่เล่นเกม และผู้สอนควรย้ำความเข้าใจในเนื้อหาดังกล่าวให้ผู้เรียนทราบ

จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ (2545 : 61 – 62) และ วันชาติ เหมือนสน (2546 : 27) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาไว้คล้ายคลึงกันอยู่ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. **ขั้นอธิบาย** เป็นการอธิบายเกมและวิธีการเล่นเกมโดยผู้สอนควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายสำหรับผู้เล่นในวัยต่าง ๆ พูดสั้น ชัดเจน และตรงจุดหมายที่ต้องการ

2. **ขั้นสาธิต** หลังจากอธิบายเกมแล้ว ผู้สอนต้องเริ่มการสาธิตหรือการทำให้ดูระหว่างที่ทำการสาธิตให้อธิบายประกอบไปด้วย วิธีการสาธิตก็มีทั้งสาธิตตั้งแต่ต้นจนจบเกมหรือสาธิตเฉพาะตอนที่สำคัญที่ผู้เล่นอาจเล่นไม่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม การที่ผู้สอนจะเลือกวิธีสาธิตเกมแบบใดนั้น ควรขึ้นอยู่กับความยากง่ายและความเหมาะสมของเกมนั้น ๆ หรืออาจใช้ทั้งสองแบบรวมกันก็ได้ วิธีการใดใช้ได้ผลดีและใช้เวลาน้อยให้เลือกใช้วิธีดังกล่าว

3. **ขั้นการร่วมเล่นเกม** เมื่อทุกคนเข้าใจกฎกติกาและวิธีการเล่นเกมแล้วก็ให้ผู้เล่นลงมือเล่นเกมได้ทันที โดยควรให้ผู้เล่นทุกคนได้ร่วมเล่นให้มากที่สุดและเล่นอย่างทั่วถึงเพียงพอ ไม่ควรให้ผู้เล่นรอที่จะเล่นนานเกินไป ซึ่งมีวิธีการดังนี้

3.1 แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ หรือแบ่งกิจกรรมให้ทุกคนได้มีโอกาสปฏิบัติ โดยไม่ต้องรอคอยรอบของตนนานเกินไป โดยการจัดแบ่งกลุ่มนั้นต้องพิจารณาว่าเกมนั้นเล่นได้กี่คน และการจัดกลุ่มจัดชั้นเรียนควรเป็นแบบใดจึงจะได้ผลดีที่สุด ซึ่งการจัดกลุ่มผู้เล่นต้องจัดให้เสร็จเรียบร้อยโดยไม่เสียเวลามาก

3.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก และสถานที่เล่นไว้ให้เรียบร้อยก่อนทำการเล่น

4. **ขั้นการประเมินผล** ให้ใช้เวลาสั้น ๆ เพื่อวัดความก้าวหน้าของความรู้และทักษะที่ต้องการทราบผลหลังการเล่นเกม เพื่อดูว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ได้ผลตามจุดมุ่งหมายจริงหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ผู้สอนอาจประเมินผลทุกครั้งที่ทำการเล่นหรือประเมินผลบางครั้งก็ได้ แล้วแต่ดุลยพินิจว่ามีความจำเป็นเพียงใด ผลจากการประเมินยังช่วยทำให้ทราบถึงข้อดีและข้อที่ควรแก้ไขของเกม เพื่อจะได้นำไปปรับปรุงในการเรียนการสอนหรือการเล่นเกมต่อไป

5. **ขั้นการสรุปผล** ผู้สอนควรให้มีการสรุปผลสั้นๆ ของการเล่นเกมนั้น รวมทั้งประกาศผู้ชนะพร้อมอธิบายเหตุผล ในการนี้ควรเน้นความสำคัญในเรื่องของความมีน้ำใจนักกีฬา และความร่วมมือกันที่แสดงออกในการเล่นของแต่ละคนมากกว่าที่จะเน้นในเรื่องการเป็นผู้ชนะแต่เพียงอย่างเดียว ชมเชยผู้เล่นเกมที่เก่งและมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

จารุณี มั่นสกุล (2546 : 10) ได้สรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาแตกต่างไปจากทักษะข้างต้น โดยมีอยู่ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมการและทดลองเกม** โดยขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการเล่นไว้ให้พร้อม มีการทดลองใช้เกมนั้น ๆ ก่อน เพื่อศึกษาข้อบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำเกมไปใช้เล่นจริง

2. **ขั้นก่อนเล่นเกม** โดยขั้นตอนนี้ก็คือการจัดนักเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ ถ้าเป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มต้องจัดนักเรียนเป็นกลุ่มให้เหมาะสมคือแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่มีทั้งเก่งและอ่อนคนละกัน เพื่อให้ทุกกลุ่มมีความสามารถใกล้เคียงกัน และก่อนที่จะเล่นเกมควรอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่นเกม เช่น วิธีการและกฎกติกาที่ใช้ในการเล่น เกมให้ชัดเจน

3. **ขั้นดำเนินการเล่นเกม** ขณะที่นักเรียนเล่นเกมอยู่ ผู้สอนต้องควบคุมห้องเรียนและให้ความยุติธรรมกับนักเรียนได้

4. **ขั้นสรุปผล** หลังจากเล่นเกมเสร็จสิ้นแล้วควรให้นักเรียนทราบผลจากการเล่นเกมหรือสรุปประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการเล่นเกมให้นักเรียนทราบทันที

สาโรช โศภีรักษ์ (2546 : 105 – 106) และ สิริรัตน์ เพ็ชรปรี (2548 : 25) ได้สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาไว้อย่างกระชับ ซึ่งมี 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. **ขั้นนำ** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนต้องคัดเลือกเกมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ตกลงกับผู้เรียน บอกชื่อเกมและกฎกติกาของการเล่นเกมให้ผู้เรียนเข้าใจแล้วเตรียมสถานที่วัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้นให้พร้อม เกมบางเกมจะต้องมีการแบ่งกลุ่มผู้เรียน ผู้สอนอาจจะแบ่งกลุ่มเองหรือให้ผู้เรียนเป็นผู้แบ่งกลุ่มก็ได้

2. **ขั้นเล่นเกม** เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนเล่นเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนดของเกมที่ได้อธิบายไว้เริ่มแรก โดยมีผู้สอนคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้องขณะเล่นเกม

3. **ขั้นสรุป** เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเล่นเกม โดยผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมนั้นด้วยกัน

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามีขั้นตอนที่สำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นเตรียมการ
2. ขั้นอธิบายและสาธิต
3. ขั้นดำเนินการเล่นเกม
4. ขั้นสรุปและประเมินผลการเล่นเกม

## 8. เทคนิคสำคัญของการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

การที่ผู้สอนจะจัดกิจกรรมเกมการศึกษาได้น่าสนใจเพียงใดนั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเทคนิคสำคัญในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา ซึ่ง ชัยพฤกษ์ เสรีรักษ์ (2538 : 39) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. การชี้แจงและการอธิบาย ผู้สอนต้องมีความสามารถในการพูดอธิบายลักษณะของเกม วัตถุประสงค์ วิธีการเล่น กฎกติกา มารยาท การเล่นเกมด้วยข้อความที่เข้าใจง่ายถูกต้องตรงกัน
2. การสร้างความสนใจ ผู้สอนต้องใช้น้ำเสียงและวิธีการพูดที่เร้าใจผู้เรียนให้อยากเข้าร่วมเล่นเกม สร้างบรรยากาศขณะเล่นเกมให้ตื่นตื้นอยู่เสมอและหาวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นได้ตลอดการเล่นเกม ซึ่งผู้สอนต้องอาศัยความรู้และความเข้าใจในหลักจิตวิทยา
3. การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ผู้สอนต้องปฏิภาณดีสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าอย่างฉับพลันและเหมาะสมกับสถานการณ์
4. การแจ้งผลการเล่นเกม ผู้สอนต้องมีวิธีการในการแจ้งผลการเล่นเกมโดยพยายามสร้างความตื่นตื้นเร้าใจให้กับผู้ร่วมแข่งขัน ให้มีอารมณ์ร่วมดีใจกับการเป็นผู้ชนะ แต่ก็ไม่ท้อใจสำหรับการเป็นผู้แพ้ด้วยเช่นเดียวกัน
5. การดำเนินการอภิปราย ผู้สอนต้องสามารถนำการพูดคุยภายหลังการเล่นเกมของผู้เรียนให้ไปสู่ทิศทางที่ต้องการโดยไม่ทำให้ผู้เรียนฝืนใจ เป็นการบังคับจิตใจหรือทำให้เกิดการต่อต้านกันระหว่างผู้เล่นด้วยกัน
6. การใช้สื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ กรณีที่เกมต้องใช้สื่ออุปกรณ์การเล่นใด ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในสื่อและอุปกรณ์นั้น ๆ ด้วย

## 9. จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

กิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพนั้น เมื่อนำมาจัดใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน จำเป็นต้องอาศัยหลักจิตวิทยาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ทักษะที่ต้องการปลูกฝังให้กับผู้เรียนรวมถึงสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จึงจะช่วยให้การ



เรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างแท้จริง โดยหลักการหรือทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีดังนี้

1. หลักของความใกล้ชิดของการใช้สิ่งเร้าและการตอบสนองที่เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน จะสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนตามทฤษฎีจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยม โดยหลักการนี้นำมาใช้เมื่อครูดำเนินการเล่นเกมการศึกษากับผู้เรียน คำถามของเกมคือสิ่งเร้าที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมออกมาคือ คำตอบ เมื่อผู้เรียนตอบถูก ครูจึงให้คะแนนและกล่าวคำชมเชย หรือถ้าผู้เรียนตอบผิด ครูก็กล่าวคำพูดให้กำลังใจ

2. หลักการฝึกหัด คือ การให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมซ้ำ ๆ โดยการเล่นเกม การศึกษาที่ช่วยปลูกฝังทักษะทางสังคมที่ต้องการมุ่งเน้นให้กับนักเรียนอยู่เสมอ จนกระทั่งเกิดแสดงพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมออกมาด้วยความเคยชินหรือชำนาญขึ้นมา

3. หลักกฎแห่งผล คือ การให้นักเรียนได้ทราบผลของการเรียนของตน ได้แก่ การเฉลยคำตอบให้ทราบผลการเล่นเกมที่รวดเร็วทันทีที่หมดเวลาในแต่ละรอบ ซึ่งช่วยสร้างความพอใจและตื่นตัวให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี

4. หลักการจูงใจนักเรียน ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาที่เล่นเกมในแต่ละข้อจากง่ายไปหายาก จากเรื่องใกล้ตัวไปหาเรื่องไกลตัว และเนื้อหาที่ใช้ในการเล่นการศึกษาก็นำมาจากความรู้ในชั้นเรียนและความรู้รอบตัวที่หลากหลาย รูปแบบของเกมการศึกษาก็นำมาจัดก็มีหลายรูปแบบ ตลอดจนสื่อการสอนมีทั้งที่เป็นวัสดุ ภาพ และภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

5. พัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของผู้เรียนวัยเด็กตอนปลาย วัยเด็กตอนปลายคือเด็กที่มีอายุระหว่าง 11-14 ปี จะมีลักษณะทางอารมณ์ที่ค่อนข้างจะรุนแรงและเปลี่ยนแปลงง่ายเพราะเป็นผลมาจากการที่ร่างกายเริ่มเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาว ความตึงเครียดของอารมณ์เด็กวัยนี้บางครั้งจะเนื่องมาจากการปรับตัวเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ความไม่ชอบหรือไม่พอใจในการเปลี่ยนแปลง และเด็กวัยนี้ยังเป็นวัยที่ค่อนข้างจะเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง โดยไม่คิดคำนึงว่าคนอื่นจะคิดอย่างไร แต่มีความต้องการที่จะทำอะไรทุกอย่างเหมือนเพื่อนร่วมวัย ตั้งแต่การแต่งตัว ความประพฤติ การใช้ภาษา รวมถึงความเชื่อและค่านิยมทำให้บางครั้งกระทำตนเบี่ยงเบนไปจากกรอบทางศีลธรรมและระเบียบวินัยของสังคม โดยเพื่อนเริ่มเป็นสิ่งสำคัญที่เด็กวัยนี้ให้ความสำคัญ เด็กวัยนี้จึงต้องการที่จะมีความใกล้ชิดผูกพันและมีความสัมพันธ์อย่างสนิทสนมกับเพื่อนวัยเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กวัยนี้จึงควรเป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้เด็กวัยนี้ได้ทำงาน

ร่วมกัน รู้จักการทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเพื่อเรียนรู้บทบาทที่ต่อไปจะเป็นได้ ผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต รวมทั้งควรปลูกฝังลักษณะนิสัยให้รักษาระเบียบวินัยด้วยเช่นเดียวกัน (สุรางค์ ไคว์ตระกูล 2541 : 89 – 90)

#### 10. บทบาทของครูและนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

สุรางค์ สากร (2537 : 144 – 145) และสาโรช โศภีรักษ์ (2546 : 105 – 106)

ได้กล่าวถึงบทบาทของครูและนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาไว้คล้ายคลึงกัน โดยครูมีบทบาทที่สำคัญ ดังนี้

1. ครูเป็นผู้นำเสนอเกม โดยเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
  2. ครูต้องทำความเข้าใจกฎกติกาและวิธีการเล่นเกมเป็นอย่างดี
  3. ในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาทุกครั้ง ครูควรทวนชั้นเรื่องกฎกติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาของผู้เรียนด้วย
  4. ครูควรใช้เวลาน้อยที่สุดในการอธิบายเกี่ยวกับกฎกติกาการเล่นเกม และควรเลือกนักเรียนคนหนึ่งคนใดหรือกลุ่มหนึ่งมาลองซักซ้อมความเข้าใจในการเล่นเกมนุก่อน
  5. ครูต้องเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความต้องการและความกระหายที่จะเล่นเกม
  6. ครูต้องกำหนดระยะเวลาเล่นเกมให้เหมาะสมกับเกม และติดตามดูว่านักเรียนเกิดทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่
  7. ครูต้องคอยควบคุมชั้นเรียนและแบ่งกลุ่มให้นักเรียน รวมทั้งคอยดูแลให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกาที่กำหนดไว้
  8. ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการจัดหาอุปกรณ์ ประกอบการเล่นเกม หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาเกมที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้าง
  9. ครูและนักเรียนต้องช่วยกันสรุปผลที่ได้จากการเล่นเกมนั้น ๆ
- ส่วนบทบาทของนักเรียน มีดังนี้
1. นักเรียนควรกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมนั้นไว้ก่อนล่วงหน้า
  2. นักเรียนเล่นเกมและปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาทที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด
  3. นักเรียนกับครูต้องช่วยกันสรุปผลที่ได้จากการเล่นเกมนั้น ๆ

## 11. การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้กับผู้เรียนจะเกิดทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลหรือไม่นั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีการประเมินผล โดยมีนักวิชาการทางการศึกษาได้เสนอแนะแนวทางหรือวิธีการประเมินผลไว้ดังนี้

ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ (2530 : 112 – 115) ได้แบ่งการประเมินผลเป็น 2 อย่างคือ

1. ประเมินกิจกรรมเกมการศึกษาและกระบวนการเล่นเกมว่า แต่ละเกมและการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามีความน่าสนใจหรือไม่ และเพียงใด

2. ประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาว่า สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการที่สำคัญหรือความรู้บ้างหรือไม่

สมจิต สวธนไพบูลย์ (2533 : 52) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแต่ละครั้ง ครูควรจะได้ประเมินผลว่านักเรียนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ และควรประเมินประสิทธิภาพของเกมนั้นควบคู่ไปด้วย ทั้งนี้อาจตั้งแนวคำถามเพื่อการประเมินผลได้ดังนี้

1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่นเกมในแต่ละครั้ง
2. นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการที่สำคัญของการเรียนรู้เพียงใด
3. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเล่นเกมแต่ละครั้ง
4. กิจกรรมเกมมีอะไรจะต้องเล่นในแต่ละครั้ง

สาโรช โศภีรักษ์ (2546 : 106) กล่าวอย่างกระชับว่า การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้เกมการศึกษา ผู้สอนต้องเป็นผู้วัดและประเมินผล โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม การร่วมมือและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนว่าปฏิบัติได้ถูกต้องตามกฎกติกาที่กำหนดไว้หรือไม่ และเพียงใด

วันชาติ เหมือนสน (2546 : 221 – 222) ได้เสนอแนะให้ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนด้วยกัน 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านร่างกาย (Physical) ได้แก่ วัดและประเมินผลด้านความเร็วของการแข่งขัน และทักษะต่าง ๆ ที่เห็นว่าสำคัญของการเล่นเกม นั้น ๆ

2. ด้านสังคม (Social) ได้แก่ วัดและประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกมในด้านลักษณะของการเป็นผู้นำและผู้ตาม การให้ความร่วมมือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี และการยอมรับการปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกม

3. ด้านสติปัญญา (Intellectual) ได้แก่ วัดและประเมินผลสาระความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากการเล่นเกม หรือกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมการเล่นเกมในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นในด้านไหวพริบปฏิภาณ การตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และกลวิธีการคิด

4. ด้านจิตใจ (Mental) ได้แก่ วัดและประเมินผลเกี่ยวกับพัฒนาการทางจิตใจของผู้เรียน โดยสังเกตผู้เรียนอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาขณะที่สอน สำหรับประเด็นที่ใช้ศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียนก็คือ ลักษณะความเชื่อมั่นในตนเอง ความเป็นคนมีเหตุมีผล การรู้จักใช้สติปัญญาไตร่ตรอง การตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี ความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และความร่าเริงแจ่มใส

5. ด้านอารมณ์ (Emotional) ได้แก่ การวัดและประเมินผลเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านอารมณ์ของผู้เรียน โดยศึกษาจากพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ในด้านการรู้จักควบคุมอารมณ์ มีความยับยั้งชั่งใจ มีความอดทนอดกลั้น ไม่โกรธง่าย ภูมิใจในตนเอง และรู้จักปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เป็นต้น

สรุปได้ว่า การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสามารถประเมินผลได้ 2 ลักษณะคือ ประเมินผลประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนจากกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งครอบคลุมประเด็นสำหรับการประเมินผลใน 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (knowledge) ด้านทักษะ (skill) และด้านเจตคติ (attitude) กับการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาโดยพิจารณาว่า กิจกรรมเกมการศึกษาที่จัดสามารถบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่และเพียงใด เกมและกระบวนการจัดกิจกรรมเกมมีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด และควรต้องพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาในด้านใดอีกบ้าง

### หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางสังคม

#### 1. ความหมายของทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคม (Social Skills) มีชื่อเรียกหลายชื่อด้วยกันคือ ทักษะทางมนุษยสัมพันธ์ (Human Relations Skills) แต่บางครั้งเรียกว่า ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Living with other Skills) หรือ เม็กก้าสกีลส์ (Mega Skills) โดยนักวิชาการได้ให้ความหมายของทักษะทางสังคมไว้แตกต่างกัน ดังนี้

สาทรานุกรมนานาชาติทางการศึกษา (Husen and Postleth Waite 1994 : 5504) ได้ให้นิยามของทักษะทางสังคมว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการติดต่อและรักษาความสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมทั้งสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์การอนามัยโลก (WHO 1997 : 2) ได้ให้นิยามว่า เป็นความสามารถในการปรับตัว และการมีพฤติกรรมที่ถูกต้อง ทำให้บุคคลสามารถจัดการกับความต้อการกับสิ่งที่ท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

วาริ ธิระจิตร (2534 : 87 – 88) ได้อธิบายความหมายของทักษะทางสังคมว่า หมายถึง การรู้จักอยู่ร่วมกันและทำงานด้วยกัน รู้จักการให้การรับ การรู้จักความรับผิดชอบ รู้จักผลัดเปลี่ยนเวร รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น และมีความสำนึกต่อสังคม อันได้แก่ การอยู่ร่วมกันในสังคมและความรู้สึกที่ดีต่อสังคม หรือในอีกแง่มุมหนึ่งก็คือ ทักษะที่ทำให้มนุษย์แต่ละคนซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นประโยชน์ต่อสังคมนั้น ๆ

สุขุมาล เกษมสุข (2535 :10) กล่าวถึง ทักษะทางสังคมว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลในสังคมที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยการรู้จักรับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ของตน รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่น มีสำนึกต่อสังคมและประโยชน์ให้แก่สังคม

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชิต (2540 : 16) กล่าวว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่จะปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกของตนเองตามสิทธิและความพึงพอใจ ตลอดจนทำให้ความต้องการแห่งตนสามารถบรรลุได้โดยไม่ละเมิดสิทธิและความพึงพอใจของบุคคลอื่น

เทียมใจ พิมพวงส์ (2541 :21) อธิบายว่า ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถของบุคคลที่อยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกันในลักษณะกลุ่มในสังคมได้อย่างถูกต้อง รู้จักรับผิดชอบ บทบาทหน้าที่ของตน รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่น เพื่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีและเหมาะสม ทำให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต ร่วมกับผู้อื่นในอนาคตอย่างมีความสุขได้

กรมสุขภาพจิต (2541 : 1-3) กล่าวถึง ทักษะทางสังคมว่าเป็นความสามารถอันประกอบด้วย ความรู้ เจตคติ และทักษะในอันที่จะจัดการกับปัญหาหรรอบ ๆ ตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับปรับตัวในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบทบาทชายหญิง ชีวิตภายในครอบครัว อิทธิพลของสื่อ สิ่งแวดล้อมและระบบจริยธรรม

ภาวีนี จันทรสีสม (2545 : 10) ได้อธิบายความหมายของทักษะทางสังคมไว้ว่า หมายถึงทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตให้อยู่รอด อยู่ดี อยู่เย็น เพื่อให้เกิดความสุข ความ สำเร็จ เป็นประโยชน์

คณะกรรมการการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมแห่งชาติ (2550 : 46) ได้อธิบายความหมายของทักษะทางสังคมว่า เป็นการรู้จักอยู่ร่วมกันและทำงานด้วยการเรียนรู้ มีการวางแผนในการทำงาน การให้ การรับ การรู้จักความรับผิดชอบ รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น และมีความสำนึกต่อสังคม ได้แก่ การอยู่ร่วมกันในสังคมและความรู้สึกที่ดีต่อสังคม รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและบุคคลอื่น รวมทั้งการรู้จักใช้และอนุรักษ์ทรัพยากร ธรรมชาติด้วย

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง องค์ความรู้ของบุคคลที่ประกอบด้วยความรู้ เจตคติ และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคม โดยเป็นความสามารถในด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น การปรับตัว การสำนึกต่อสังคม ตระหนักต่อความรับผิดชอบ และรู้จักจัดการกับปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

## 2. ความสำคัญของทักษะทางสังคม

ไฮวาร์ด การ์เนอร์ (Howard Gardner 1993 : 57) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงในเรื่อง ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligence Theory) ได้กล่าวยกย่องถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้ว่า ทักษะทางสังคมนับเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญยิ่งต่อการพัฒนาเชาวน์ปัญญาด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ เพราะเชาวน์ปัญญาทั้ง 4 ด้านของมนุษย์ที่ควรได้รับการพัฒนาคือ เชาวน์ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) เชาวน์ปัญญาด้านการเข้าใจผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) และเชาวน์ปัญญาด้านการเข้าใจธรรมชาติ (Naturalistic Intelligence) (สัมฤทธิ์ สันเต 2547 : 12 – 14) เชาวน์ปัญญาเหล่านี้ล้วนต้องอาศัยการมีทักษะทางสังคมเป็นพื้นฐานมาก่อนทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนจึงมีความสำคัญในฐานะเป็นการพัฒนาศักยภาพทางเชาวน์ปัญญา ที่ช่วยทำให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างราบรื่น และนำไปสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตได้

นอกจากนี้ นักวิชาการคนอื่น ๆ ก็ได้อธิบายถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมไว้แตกต่างกันมากมาย ดังนี้

จรรยา คุณมี (2520 : 34) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมที่มีต่อ กิจกรรมการเรียนการสอนว่า

1. ทักษะทางสังคมมีผลต่อการส่งเสริมความร่วมมือของนักเรียน รวมทั้งยังมีส่วนร่วมต่อการพัฒนาทักษะและเจตคติที่เป็นพื้นฐานของการเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ
2. ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบรรยากาศของความเป็นประชาธิปไตยในชั้นเรียน
3. ทักษะทางสังคมมีผลต่อการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล

นอกจาก ทักษะทางสังคมจะมีความสำคัญต่อกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียนแล้วยังส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านอื่นๆ ของผู้เรียนได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านจิตใจ สังคม การเรียน การปรับตัว และสุขภาพจิตทั้งในปัจจุบันและอนาคต ดังนั้นครูจึงต้องร่วมมือกับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนทุกฝ่ายช่วยกันแก้ไขและพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนอย่างจริงจัง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2537 : 220)

การศึกษาที่ไม่ได้พัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับความรู้สร้างปัญหาให้กับผู้เรียนได้อย่างที่เราคาดการณ์ไปถึง หากเยาวชนของชาติขาดการปลูกฝังทักษะทางสังคมจะทำให้เขาไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ซึ่งเห็นได้จากการที่เด็กมีความวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าเหตุ เมื่อจะต้องเผชิญกับสิ่งต่าง ๆ เช่น การสอบหรือการออกไปพูดหน้าชั้นเรียน ซึ่งการที่เด็กไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ก็เป็นผลมาจากการขาดทักษะทางสังคม และยังส่งผลการไประงับการเรียนรู้ของเด็กอีกด้วย

ขณะเดียวกัน การขาดทักษะทางสังคมของเด็กยังส่งผลต่อสังคมที่เขาอาศัยอยู่ได้อีกด้วย กล่าวคือ เรามักจะพบว่าเด็กที่ขาดทักษะทางสังคม ส่วนหนึ่งจะแสดงออกในลักษณะของพฤติกรรมต่อต้านสังคม ได้แก่ การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งต่อบุคคลและสิ่งของ ซึ่งจะเห็นได้จากพฤติกรรมการทำลายของสาธารณสมบัติ เช่น การรังแกโรงเรียน การทำลายสิ่งของต่าง ๆ ภายในโรงเรียน การฉีกหนังสือหรือขีดเขียนข้อความที่ไม่เหมาะสมบนผนังของอาคารหรือห้องหรือการทะเลาะวิวาทกับเพื่อน ๆ เป็นต้น (สมโภชน์ เขี่ยมสุภาษิต 2533 : 635)

ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบุคคลและสังคมเป็นอย่างมาก ต่อบุคคลได้แก่ การที่ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกันอย่างราบรื่นตลอดจนนำไปใช้แสวงหาความรู้ใหม่ด้วย ต่อสังคมได้แก่ การที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้และพัฒนาให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น (ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ 2535 : 19)

สามารถสรุปความสำคัญของทักษะทางสังคมได้ ดังนี้

1. ความสำคัญด้านบุคคล ทักษะทางสังคมช่วยให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ยิ่งสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงมากทักษะทางสังคมยิ่งมีความจำ

เป็นมากเท่าที่นั้นบุคคลต้องสามารถปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นสื่อความหมายทำงานร่วมกันแก้ปัญหาของตนเองและสังคมได้ สามารถปรับตัวได้ทุกสภาพแวดล้อม สิ่งเหล่านี้เป็นทักษะที่ช่วยให้มนุษย์ดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุข

2. ความสำคัญด้านสังคม สังคมใดมีสมาชิกที่เป็นผู้มีทักษะทางสังคมดี รู้จักเสียสละประโยชน์ส่วนตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม มีความคิดสร้างสรรค์ สังคมก็จะมีคุณเจริญมั่นคง แต่ถ้าสังคมใดมีลักษณะตรงกันข้าม สมาชิกส่วนใหญ่ขาดทักษะทางสังคม สังคมก็ไม่อาจดำเนินไปได้อย่างสงบสุข มีแต่เสื่อมลงตามลำดับ (สุขุมาล เกษมสุข 2535 : 10 – 11) เนื่องจากการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันและอนาคตทวีความซับซ้อนมากขึ้นทุกขณะ ทำให้มนุษย์ต้องประสบกับอันตรายมากขึ้นไปด้วย เพราะต้องมีการแข่งขันอย่างรุนแรงตามมาตรฐานสากล ความขัดแย้ง และภาวะความรุนแรงในสังคมมีมากขึ้น จึงจำเป็นที่จะต้องฝึกเด็กให้มีทักษะหรืออาวุธในการปกป้องคุ้มครองชีวิตเป็นพิเศษกว่าในอดีตที่ผ่านมา (ภาวิณี จันทรสีสสม 2545 : 10 - 11)

### 3. องค์ประกอบของทักษะทางสังคม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2543 : 10) ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะทางสังคมออกเป็น 9 ด้าน และได้ให้นิยามองค์ประกอบของทักษะทางสังคมแต่ละด้าน ไว้ในตารางที่ 2



ตารางที่ 2 องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของกรมวิชาการ  
กระทรวงศึกษาธิการ

องค์ประกอบของ ทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
1. การรู้จักตนเอง	การรู้จักตนเองด้วยการประเมินตนเองทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม สิ่งแวดล้อมรอบตัว รู้เป้าหมายของชีวิต รู้อุปสรรคที่ขัดขวางความก้าวหน้า รู้จักยึดแนวทางประพฤติปฏิบัติที่ดี อันจะช่วยให้รู้จักบุคลิกภาพที่แท้จริงของตน คิดเป็น ทำเป็นแก้ปัญหา เป็น ตัดสินใจและวางแผนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนนำ ศักยภาพออกมาใช้ได้อย่างเต็มที่ เกิดประสิทธิภาพทั้งต่อตนเองและ ส่วนรวม
2. การแสวงหาและ ใช้ข้อมูล	การใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ใฝ่ศึกษา รับข้อมูลต่าง ๆ อยู่เสมอ รู้จักค้นหา ข้อเท็จจริงด้วยการใช้เหตุผลหรือดุลยพินิจในการตัดสินใจ เชื่อถือ ของข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนนำความรู้ ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ไปใช้ ประโยชน์แก่ตนเองและสังคมส่วนรวม
3. การสื่อสารและ การสร้างความสัมพันธ์ กับผู้อื่น	ความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก อารมณ์ และ ความต้องการจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยใช้ภาษาถ้อยคำ ภาษา ท่าทาง เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันในการติดต่อสื่อสารสัมพันธ์ กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
4. การทำงานเป็นทีม	การกระทำกิจกรรมร่วมกันอย่างมีขั้นตอน ให้การดำเนินงานเป็นไปตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีการกำหนดข้อตกลงในการทำงาน การวางแผนการทำงาน การแบ่งงาน ทำงานตามแผน การแก้ไข ปัญหาในการทำงาน การเสนอผลงาน และการสรุปประเมินผลงาน
5. การกล้าเสี่ยง	การลองเผชิญกับการกระทำที่เสี่ยงต่อการได้เสีย ซึ่งมีทั้งการเสี่ยงต่อ ทางร่างกาย ความคิด ปัญญา และอารมณ์ จึงต้องดูจังหวะความ พร้อมปัจจัยต่าง ๆ ของตนด้วยการประเมินสภาพต่าง ๆ ได้อย่าง เหมาะสม

## ตารางที่ 2 (ต่อ)

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
6. การมีวิสัยทัศน์	การรู้จักสร้างภาพอนาคต หรือมองอนาคต ซึ่งจะเป็นเป้าหมายหรือสิ่งที่อยากเห็นในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงไปเป็นสิ่งที่ดีกว่าเดิม ด้วยวิธีการนำระบบการวางแผนมาใช้ ตื่นตัวต่อการรับรู้ข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ มีจินตนาการ รู้จักคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า ศึกษาจากผู้รู้ หาประสบการณ์แปลกใหม่อยู่เสมอ และมุ่งมั่นที่จะทำให้ความฝันเป็นจริง
7. การคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา	ความสามารถคิดได้คล่อง มีปฏิภาณ มีความหลากหลาย ละเอียดลึกซึ้ง เห็นการณ์ไกล ริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการแปลกใหม่ มีเหตุผล วิเคราะห์วิจารณ์ จำแนกแจกแจง สังเคราะห์ รวบรวม และสรุปประเด็นได้ ตลอดจนสามารถตกลงใจแก้ข้อสงสัยหรือปัญหาได้อย่างรอบคอบ มีระบบ มีขั้นตอน มีเหตุผล และข้อมูลประกอบอย่างชัดเจน
8. การวางแผนและการจัดการ	การรู้จักวางเป้าหมายในชีวิตการเรียน และการใช้เวลาอย่างเหมาะสม จัดลำดับขั้นตอนในการทำงาน ควบคุมตนเอง ให้ปฏิบัติตามแผนที่กำหนดตรวจสอบผลที่เกิดขึ้น ใช้เวลา ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า และปรับแผนวิธีการทำงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้
9. การปรับตัว	ความสามารถอยู่ในสภาพแวดล้อมได้อย่างมีความสุข โดยการรู้จักสังเกตเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลง ปรับความคิด ความรู้สึก เพื่อลดความเครียด เผชิญสถานการณ์แปลกใหม่ ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ตลอดจนปรับตัวและวางตนได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล กาลเทศะ และสิ่งแวดล้อมได้

องค์การอนามัยโลก (1994, อ้างถึงใน วนิตา ขาวมงคล เอกแสงศรี 2546 : 5 – 8)

ได้จำแนกทักษะทางสังคมออกเป็น 3 ด้าน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดขององค์การอนามัยโลก

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
1. ด้านพุทธิพิสัย 1.1 ความคิดวิเคราะห์ วิจารณ์	เป็นความสามารถที่จะวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสาร ปัญหา เหตุการณ์ และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง และสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ธรรมชาติ เทคโนโลยี เป็นต้น
1.2 ความคิดสร้างสรรค์	เป็นความสามารถในการคิดออกไปอย่างกว้างขวางโดยไม่ยึดติดในสิ่งที่เป็นกรอบหรือสิ่งที่คิดต่อเนื่องกันมาจนกลายเป็นความเคยชิน อาจเป็นความคิดที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ
2. ด้านทักษะพิสัย 2.1 การสร้างสัมพันธภาพ และการสื่อสาร	เป็นความสามารถในการใช้คำพูดและภาษาท่าทางเพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเองไปยังผู้อื่น รวมถึงความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นที่สื่อสารมายังตนเอง
2.2 การตัดสินใจ และ แก้ไขปัญหา	เป็นความสามารถในการรับรู้ปัญหา โดยรู้สาเหตุของปัญหา นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์จนเกิดความรู้ความเข้าใจที่จะหาทางเลือกที่เหมาะสม ทำให้ตัดสินใจหาทางเลือกที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา จนถึงขั้นแก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
2.3 การจัดการกับ อารมณ์และ ความเครียด	เป็นความสามารถในการประเมินอารมณ์ที่เกิดขึ้นรู้เท่าทันว่าอารมณ์มีอิทธิพลทำให้เกิดพฤติกรรมทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ได้ ดังนั้นจึงต้องรู้จักเลือกใช้วิธีที่ถูกต้องและเหมาะสมจัดการกับอารมณ์ ความเครียด รู้จักหลีกเลี่ยงสาเหตุที่จะทำให้เกิดความเครียดซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาเยื่อติดเยื่อได้ รู้สาเหตุของความเครียดที่เกิดขึ้น รู้วิธีการควบคุมระดับความเครียด เช่น การผ่อนคลาย จะนำมาซึ่งพฤติกรรมหรือสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์

## ตารางที่ 3 (ต่อ)

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
3. <u>ด้านจิตพิสัย</u> 3.1 ความตระหนักรู้ในตน	เป็นความสามารถในการค้นหาและเข้าใจในจุดดี จุดด้อยของตนเอง และความแตกต่างของตนเองกับผู้อื่น ไม่ว่าจะในแง่ความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา สีผิว สุขภาพ ฯลฯ
3.2 ความเห็นใจผู้อื่น	เป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึก และเห็นอกเห็นใจบุคคลที่แตกต่างกับเราในด้านต่าง ๆ ตามลักษณะในข้อ 3.1

กรมสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข (2540 : 26) ได้มีการพิจารณาองค์ประกอบของทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นจากองค์การอนามัยโลก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของไทย ซึ่งองค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข มีดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต  
กระทรวงสาธารณสุข

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
1. ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์	เป็นความสามารถที่จะวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว
2. ความคิดสร้างสรรค์	เป็นความสามารถในการคิดออกไปอย่างกว้างขวางโดยไม่ยึดติดอยู่ในกรอบ

## ตารางที่ 4 (ต่อ)

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
3. ความตระหนักรู้ในตน	เป็นความสามารถในการค้นหา และเข้าใจจุดเด่นจุดด้อยของตนเอง และความแตกต่างจากบุคคลอื่น
4. ความเห็นใจผู้อื่น	เป็นความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก และเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่นที่มีความแตกต่างจากเรา
5. ความภาคภูมิใจในตนเอง	เป็นความรู้สึกว่าตนเองมีค่า ค้นพบ และภูมิใจในความสามารถด้านต่าง ๆ ของตน โดยไม่มุ่งสนใจแต่เรื่องความทันสมัย รูปร่างหน้าตา เสน่ห์หรือความสามารถของตนเองด้านการเล่นดนตรี การเล่นกีฬา และศิลปะ เป็นต้น
6. ความรับผิดชอบต่อสังคม	เป็นความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและมีส่วนรับผิดชอบในความเจริญหรือความเสื่อมถอยของสังคม พร้อมทั้งจะปฏิบัติในสิ่งที่ก่อให้เกิดผลดีต่อสังคม
7. การสร้างสัมพันธภาพ	เป็นความสามารถของบุคคลในการปฏิบัติตนหรือวางตัวให้บุคคลรอบข้างยอมรับ รู้จักทักทายให้เกิดความรู้สึกหรือความเข้าใจที่ดีต่อกัน โดยการใช้คำพูดหรือภาษาท่าทางที่สุภาพ
8. การสื่อสาร	เป็นความสามารถในการใช้คำพูด และภาษาท่าทาง เพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตน และรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่าย
9. การตัดสินใจ	เป็นความสามารถในการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของทางเลือก ประเมินทางเลือก ทำการตัดสินใจเลือกทางเลือกนั้น ๆ
10. การแก้ไขปัญหา	เป็นความสามารถในการรับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา ทางเลือกในการแก้ปัญหา และลงมือแก้ปัญหอย่างถูกต้องเหมาะสม

## ตารางที่ 4 (ต่อ)

องค์ประกอบของ ทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
11. การจัดการกับอารมณ์	เป็นความสามารถในการประเมินและรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล รู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการกับอารมณ์อย่างเหมาะสม
12. ความเห็นใจผู้อื่น	เป็นความสามารถในการประเมินว่าตนมีความเครียดเกิดขึ้น รู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการกับความเครียดและมีวิธีการป้องกันการเกิดความเครียดที่เหมาะสม

องค์ประกอบของทักษะทางสังคมในทัศนะทางพระพุทธศาสนา (วนิดา ขาวมงคล เอกแสงศรี 2546 : 19 – 20) ได้จำแนกทักษะทางสังคมในลักษณะของไตรสิกขา ซึ่งประกอบด้วย ศีล สมาธิ และปัญญา ดังตารางที่ 5

## ตารางที่ 5 องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดไตรสิกขาของพระพุทธศาสนา

องค์ประกอบของ ทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
1. ลักษณะของทักษะทางสังคมที่ใช้ศีลเป็นแกนหลัก	เป็นลักษณะทักษะทางสังคมในด้านพฤติกรรม ซึ่งแสดงออกด้วยการกระทำทางกาย และวาจา ได้แก่ 1.1 การมีวินัยในตนเองและสังคม 1.2 ไม่เบียดเบียนหรือสร้างความรำคาญและเดือดร้อนให้กับผู้อื่น 1.3 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

องค์ประกอบของ ทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
2. ลักษณะของทักษะทางสังคมที่ใช้สมาธิเป็นแกนหลัก	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมในด้านจิตใจ โดยการฝึกฝนการควบคุม นึกคิดให้อยู่ในสภาพที่มั่นคง ใสสะอาดในความดีงาม ได้แก่</p> <p>2.1 มีความรักและเมตตา กรุณาต่อผู้อื่น</p> <p>2.2 ความมีน้ำใจและเป็นมิตรที่ดีต่อผู้อื่น</p> <p>2.3 ความมีสัมมาคารวะ</p> <p>2.4 ความรู้จักยอมรับและเห็นความสำคัญของผู้อื่น</p> <p>2.5 ความกตัญญู</p> <p>2.6 ความเพียรพยายาม</p> <p>2.7 ความซื่อสัตย์สุจริต</p>
3. ลักษณะของทักษะทางสังคมที่ใช้ปัญญาเป็นแกนหลัก	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่เกิดจากการใช้ปัญญาหรือความคิดตามแนวทางแห่งความเป็นจริงของชีวิตมนุษย์ตามธรรมชาติ ได้แก่</p> <p>3.1 การรู้จักใช้เหตุและผล</p> <p>3.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์</p>

องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของ ภาวินี จันทรสีสม ซึ่งเป็นครูต้นแบบการสอนแบบสวนศีกษา ทักษะชีวิต ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้ทำการวิเคราะห์ถึงคุณสมบัติของผู้ประสบความสำเร็จในชีวิต และพิจารณาถึงสภาพแวดล้อมของสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านข้อมูล ความรู้ใหม่ ๆ รวมทั้งความก้าวหน้าทางวิทยาการต่าง ๆ ทำให้ประมวลได้ว่า บุคคลจำเป็นต้องมีองค์ประกอบของทักษะทางสังคมอยู่ 9 ประการ (ภาวินี จันทรสีสม 2545 : 11 – 13) ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 องค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดของภาวิณี จันทรีสีสม  
ครุต้นแบบการสอนแบบสวนศึกษา ทักษะชีวิต

องค์ประกอบของ ทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
1. การรู้จักและเข้าใจตนเอง	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 การรู้ฐานะและบทบาทหน้าที่ของตน</li> <li>1.2 การเข้าใจความต้องการและความรู้สึกของตนเอง</li> <li>1.3 การเข้าใจศักยภาพ จุดดี และจุดด้อยของตนเอง</li> <li>1.4 การรู้จักเลือกสิ่งต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับตน</li> <li>1.5 การรู้จักใช้ความสามารถของตนเองให้เป็นประโยชน์ รู้จักปลุกใจตนเอง</li> <li>1.6 ความภาคภูมิใจ และมั่นใจในตนเอง</li> <li>1.7 การมีสติ รู้ตัว และควบคุมตนเองได้</li> </ol>
2. การรู้จักแสวงหาข้อมูล ความรู้	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 การใฝ่รู้ ใฝ่ศึกษา และรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ตลอดเวลา</li> <li>2.2 การรู้จักใช้เหตุผล หรือดุลยพินิจในการตัดสินใจนำเชื่อถือของข้อมูล</li> <li>2.3 การรู้จักนำความรู้ ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ไปใช้ประโยชน์</li> </ol>
3. การรู้จักคิด รู้จัก แก้ปัญหา และรู้จัก ตัดสินใจ	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 คิดได้อย่างคล่อง คิดได้เร็ว มีปฏิภาณ</li> <li>3.2 คิดได้กว้าง และมีความหลากหลาย</li> <li>3.3 คิดได้ละเอียด และลึกซึ้ง</li> <li>3.4 คิดได้ไกล และมีวิสัยทัศน์</li> <li>3.5 คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีจินตนาการแปลกใหม่</li> <li>3.6 คิดอย่างมีเหตุผล</li> <li>3.7 คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และจำแนกแจกแจง</li> <li>3.8 คิดสังเคราะห์ คิดรวบยอด และสรุปประเด็นสำคัญได้</li> <li>3.9 ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างรอบคอบ มีระบบ มีขั้นตอน มีเหตุผล และมีข้อมูล</li> </ol>



## ตารางที่ 6 (ต่อ)

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
4. การสื่อสาร และสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <p>4.1 การรู้จักแสดงออกด้วยคำพูด กิริยาท่าทาง และการกระทำที่เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ</p> <p>4.2 การทำให้ผู้อื่นเข้าใจความรู้สึก และความต้องการของตนเองได้</p> <p>4.3 การเข้าใจความต้องการและความรู้สึกของผู้อื่น</p> <p>4.4 การรู้จักโน้มน้าวชักจูงใจผู้อื่น</p> <p>4.5 การรู้จักผูกมิตร และสร้างจิตสัมพันธ์</p> <p>4.6 การรู้จักช่วยเหลือ ส่งเสริมให้กำลังใจผู้อื่น</p> <p>4.7 การรู้จักประนีประนอม ตอรองและขจัดข้อขัดแย้ง</p> <p>4.8 การรู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามได้เหมาะสมกับกรณี</p> <p>4.9 การรู้จักบทบาทของการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ</p>
5. การวางแผนการจัดการ	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <p>5.1 การรู้จักวางแผนเป้าหมายและวางแผนการเรียน การทำงานบ้าน การใช้เวลาในชีวิตประจำวันระยะสั้นแต่ละวันแต่ละเดือนได้</p> <p>5.2 การรู้จักคิดถึงอนาคต มีเป้าหมาย และรู้จักวางแผนชีวิตการเรียน การทำงานในระยะเวลายาวได้</p> <p>5.3 การรู้จักลำดับขั้นตอนการทำงาน และมีการเตรียมตัวเพื่อภารกิจต่าง ๆ</p> <p>5.4 การรู้จักควบคุมตัวเองให้ปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้ และมีการตรวจสอบผลที่เกิดขึ้น</p> <p>5.5 การรู้จักใช้เวลาและทรัพยากรต่าง ๆ เช่น เงินทอง ข้าวของ ให้เป็นประโยชน์และคุ้มค่า</p> <p>5.6 การรู้จักยืดหยุ่นปรับแผนและวิธีการทำงาน ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป</p>

## ตารางที่ 6 (ต่อ)

องค์ประกอบของทักษะทางสังคม	นิยามขององค์ประกอบทักษะทางสังคม
6. การทำงานเป็นทีม	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <p>6.1 การรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนในภารกิจที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>6.2 การมีความสามัคคี ให้ความร่วมมือแก่หมู่คณะ</p> <p>6.3 การยอมรับเข้าใจ และให้อภัยซึ่งกันและกัน</p> <p>6.4 มีความยุติธรรม ไม่เอาเปรียบ ไม่เห็นแก่ตัว</p> <p>6.5 เคารพมติของกลุ่มและกฎเกณฑ์ ระเบียบทางสังคม</p>
7. การปรับตัว	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <p>7.1 รู้จักสังเกต และเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ</p> <p>7.2 รู้จักปรับความคิดความรู้สึกเพื่อลดความเครียด เมื่อเผชิญสถานการณ์แปลกใหม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง</p> <p>7.3 รู้จักมารยาท และสามารถปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ</p>
8. การมีวิสัยทัศน์	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <p>8.1 ตื่นตัวต่อการรับรู้ข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงใหม่</p> <p>8.2 มีจินตนาการ รู้จักคาดการณ์ล่วงหน้าเสมอ ๆ</p> <p>8.3 ชอบคบหาสมาคมผู้รู้ และชอบหาประสบการณ์ใหม่</p>
9. ความกล้าเสี่ยง	<p>เป็นลักษณะทักษะทางสังคมที่ประกอบด้วย</p> <p>9.1 รู้สึกสนุก และท้าทายที่เผชิญกับสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ</p> <p>9.2 สามารถคาดคะเนเหตุการณ์</p> <p>9.3 กล้าทดสอบหรือพิสูจน์ข้อสงสัยโดยมีการหัดเชิงทดลองก่อนปฏิบัติจริง</p> <p>9.4 กล้าตัดสินใจและกระทำการต่าง ๆ ก่อนคนอื่น</p>

จากองค์ประกอบของทักษะทางสังคมตามแนวคิดขององค์กรและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคม สามารถสรุปเป็นองค์ประกอบร่วมกันของทักษะทางสังคมได้ ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 องค์ประกอบร่วมกันของทักษะทางสังคมตามแนวคิดต่าง ๆ

องค์ประกอบร่วมกันของทักษะทางสังคมตามแนวคิดต่าง ๆ				
กรมวิชาการ	องค์การอนามัยโลก	กรมสุขภาพจิต	พระพุทธศาสนา	ภาวินี จันทรสีสม
- การวางแผน และการ จัดการ	-	-	-	- การวางแผน และการจัดการ
- การตัดสินใจ	- การตัดสินใจ	- การตัดสินใจ	-	- การรู้จักตัดสินใจ
- การแก้ ปัญหา	- การแก้ปัญหา	- การแก้ปัญหา	- การรู้จักใช้เหตุผล ในการแก้ปัญหา	- การรู้จักแก้ปัญหา
- การคิดและ มีวิสัยทัศน์	- การคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และคิด สร้างสรรค์	- การคิด วิเคราะห์ วิจารณ์ และ คิดสร้างสรรค์	- การคิดริเริ่ม สร้างสรรค์	- การรู้จักคิด และคิดกว้างไกล
- การรู้จัก ตนเอง	- ความตระหนัก รู้ในตน	- ความตระหนัก รู้ในตน	-	- รู้จักและเข้าใจ ตนเอง
- การปรับตัว	- การจัดการกับ อารมณ์และ ความเครียด	- การจัดการกับ อารมณ์และ ความเครียด	- การอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้เป็น อย่างดี	- การปรับตัว
-	- การเห็นใจผู้อื่น	- การเห็นใจ ผู้อื่น	- มีความรักเมตตา กรุณาต่อผู้อื่น	-
- การทำงาน เป็นทีม	-	-	-	- การทำงาน เป็นทีม
- การกล้าเสี่ยง	-	-	-	- การกล้าเสี่ยง

## ตารางที่ 7 (ต่อ)

องค์ประกอบร่วมกันของทักษะทางสังคมตามแนวคิดต่าง ๆ				
กรมวิชาการ	องค์การอนามัยโลก	กรมสุขภาพจิต	พระพุทธศาสนา	ภาวินี จันทรสีสม
- การแสวงหา และใช้ข้อมูล	-	-	-	- การแสวงหาและ ใช้ข้อมูล
- การสื่อสาร และสร้าง สัมพันธ กับผู้อื่น	- การสื่อสารและ สร้างสัมพันธภาพ	- การสื่อสาร และสร้าง สัมพันธภาพ	- การอยู่ร่วมกับ อื่นได้เป็นอย่างดี และเป็นประโยชน์ ต่อสังคม	- การสื่อสารและ สร้างสัมพันธภาพ กับผู้อื่น
-	-	- ความ รับผิดชอบ ต่อสังคม	- การมีวินัยต่อ ตนเองและสังคม	-

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของทักษะทางสังคมที่ได้จากการสังเคราะห์ตามแนวคิดของ องค์การและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคม มี 12 ประการ ได้แก่ ทักษะทาง สังคมในด้านการวางแผนและการจัดการ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การคิด การรู้จักตนเอง การปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น การทำงานเป็นทีม การกล้า เสี่ยง การแสวงหาและใช้ข้อมูล การสื่อสารและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น และการมีวินัย ต่อตนเองและสังคม โดยทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้าน การทำงานเป็นทีม จัดเป็นพฤติกรรมส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของทักษะทางสังคมที่ผู้วิจัย นำมาใช้เป็นจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาในครั้งนี้

#### 4. ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

##### 4.1 ความหมายของระเบียบวินัย

คำว่า วินัย มีผู้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันไปดังนี้

สุเมธ เดียววิศเรศ (2531 : 227) ได้ให้นิยามของระเบียบวินัยไว้ว่า ระเบียบ วินัยมีความหมาย 2 ประการ คือ ประการแรกหมายถึง แบบแผนของความประพฤติที่บุคคล

ยึดถือปฏิบัติด้วยความรู้สึกรองรับตนเองที่มีเหตุผล อันเกิดจากการเรียนรู้ด้วยการเป็นสมาชิกของสังคมซึ่งมีปทัสถานของสังคมเป็นพื้นฐานรองรับความรู้สึกเป็นความประพฤติที่แสดงออกทางการกระทำด้วยความสมัครใจ ปราศจากการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น และประการที่สอง ระเบียบวินัย หมายถึง ระเบียบข้อบังคับใด ๆ ที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้ในการควบคุมความประพฤติของบุคคลในหน่วยงานให้ปฏิบัติงานไปด้วยความเรียบร้อย เพื่อดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ของงาน

วินัย พัฒนรัฐ และคณะ (2533 : 1) ได้ให้ความหมายของการมีระเบียบวินัยไว้ว่าหมายถึง ความสามารถในการประพฤติปฏิบัติตนให้ถูกต้องและเหมาะสมสอดคล้องกับจรรยาบรรณ ข้อบังคับ คำสั่ง ระเบียบ กฎกติกาต่าง ๆ ที่กำหนดไว้เป็นแนวทางปฏิบัติของผู้ที่อยู่ในสังคมนั้น

ธีรวิมล ประทุมพันธ์ (2534 : 27) ได้ให้ความหมายของคำว่า ระเบียบวินัย ไว้ว่าหมายถึง กฎเกณฑ์ หรือ มาตรฐานทั้งภายในและภายนอกที่กำหนดขึ้นให้กับนักเรียนได้ปฏิบัติตาม เพื่อให้เกิดความสงบเรียบร้อยขึ้นในสังคม

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต 2539 : 8 – 10) ให้ความหมายของระเบียบวินัยไว้ว่า วินัยเป็นความหมายของความเป็นระเบียบ เช่นว่า การเคร่งครัดในการเดินทาง ในการจราจรหรือ วินัยในการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ เป็นต้น ส่วนในปัจจุบันเป็นเพียงส่วนเล็กน้อยของวินัยวินัยที่แท้จริงในความหมายที่กว้างคือ ระบบระเบียบทั้งหมดของชีวิตและสังคมมนุษย์ ซึ่งจะตั้งอยู่ได้ดีเป็นผลสำเร็จต้องอาศัยความเป็นเหตุปัจจัยของสิ่งทั้งหลายที่เกิดขึ้น โดยเป็นเหตุเป็นผลแก่กันวินัยจึงเป็นที่มาของกฎธรรมชาติที่นำมาวางเป็นกฎหมายในสังคมมนุษย์

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2541 : 61) ได้กล่าวถึงความหมายของระเบียบวินัยไว้ว่า ระเบียบวินัย หมายถึง สมรรถภาพในการควบคุมพฤติกรรมให้เป็นไปตามความประสงค์

สรุปได้ว่า ระเบียบวินัย หมายถึง ความสามารถในการควบคุมและบังคับพฤติกรรมให้ประพฤติปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ กติกา และแบบแผนอันดีงามต่าง ๆ ที่สังคมยอมรับเพื่อให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

#### 4.2 ความสำคัญของการมีระเบียบวินัย

การอยู่ร่วมกันในสังคมจะเกิดความสงบสุขได้ และการที่บุคคลในสังคมจะก้าวไปสู่ความเจริญก้าวหน้าในชีวิต ความดีงามนั้นจะต้องมีวินัยกำกับอยู่เสมอ กล่าวคือ บุคคลนั้นต้องรู้จักเว้นข้อห้ามและปฏิบัติตามคำสั่งที่ถูกต้องและมีวินัยต่อตนเองและส่วนรวม เพราะวินัยเป็นกระบวนการต่าง ๆ ที่สังคมใช้ควบคุมหรือบังคับสมาชิกในสังคมให้ปฏิบัติตาม จุดมุ่งหมาย และความประสงค์ของสังคม โดยความสำคัญของการมีระเบียบวินัยมีดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2537 : 5 – 6) กล่าวถึงความสำคัญของการมีระเบียบวินัยไว้ดังนี้

1. ด้านครอบครัว การที่สมาชิกในครอบครัวมีระเบียบวินัยไม่ว่าจะเป็นระเบียบวินัยภายนอกหรือระเบียบวินัยในตนเอง ย่อมก่อให้เกิดความไว้วางใจเชื่อมั่นระหว่างสมาชิกทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว โดยเฉพาะสมาชิกผู้เยาว์ของครอบครัว เมื่อเติบโตขึ้นจากครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดีย่อมเป็นผู้ที่มีคุณภาพดี มีความมั่นคงทางจิตใจ กล้าที่จะเรียนรู้และปรับตัวในสิ่งใหม่ ๆ อันจะเป็นกำลังคนที่สำคัญในการช่วยพัฒนาประเทศสืบไป

2. ด้านสังคม เมื่อกลุ่มคนในสังคมมีการรักษาระเบียบวินัยเคารพกฎเกณฑ์ของสังคมร่วมกัน เช่น การช่วยรักษาสาธารณสมบัติ การเคารพและไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น การปฏิบัติตนตามประเพณีแบบแผนปฏิบัติของสังคม ก็จะทำให้การดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันของบุคคลในสังคมเป็นไปอย่างสงบสุข

3. ด้านเศรษฐกิจ ในสภาพสังคมไทยปัจจุบันที่มีการดำเนินงานทางภาคธุรกิจอย่างรวดเร็ว โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสารเป็นเครื่องมือ เวลาจึงเป็นทรัพยากรที่สำคัญยิ่ง ซึ่งผู้ดำเนินทางธุรกิจจะต้องรักษาและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าที่สุด ดังนั้น การมีระเบียบวินัยในตนเองเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ในการดำเนินงานทางธุรกิจก็มีส่วนสำคัญยิ่งที่จะทำให้ระบบเศรษฐกิจของประเทศมีความเจริญเติบโต ซึ่งเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

4. ด้านการเมือง การที่ประชาชนในสังคมไทยมีความเคารพยอมรับความคิดเห็นของบุคคลอื่นที่แตกต่างไปจากตน และตระหนักในสิทธิหน้าที่ของตนในระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยในฐานะประชาชนอย่างกว้างขวาง รวมทั้งการบริหารราชการแผ่นดินด้วย ความซื่อสัตย์ของนักการเมืองฝ่ายรัฐบาลและการหมั่นตรวจสอบการบริหารงานของคณะรัฐบาลอย่างใกล้ชิดด้วยความตระหนักในหน้าที่ของพรรคฝ่ายค้านอย่างแท้จริง สิ่งเหล่านี้เป็นระเบียบวินัยในตนเองที่สำคัญที่จะช่วยให้การพัฒนาทางการเมืองของประเทศเป็นไปโดยง่าย

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติยังได้กล่าวถึงผลเสียที่เกิดจากการที่สมาชิกในสังคมขาดความมีระเบียบวินัยไว้ดังนี้

1. ด้านครอบครัว เมื่อสมาชิกในครอบครัวขาดระเบียบวินัยไม่ยอมปฏิบัติตามกฎเกณฑ์แบบแผนของครอบครัว ตลอดจนการไม่ประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีซึ่งกันและกันก็จะทำให้ครอบครัวเป็นสถาบันที่เสื่อมสลายไป พื้นฐานความเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมที่สมาชิกผู้เยาว์ควรจะได้รับปลูกฝังไว้ มีส่วนสร้างปัญหาให้กับสังคมได้สูญหายไป

2. ด้านสังคม สังคมใดก็ตามที่สมาชิกในสังคมไว้ระเบียบทางสังคมทั้งที่เป็นวินัยในตนเองและวินัยที่เกิดจากการยอมรับปฏิบัติตามกฎหมายข้อบังคับของสังคม ย่อมทำให้สังคมนั้น ๆ ตกอยู่ในสภาวะสับสน สมาชิกในสังคมขาดจิตสำนึกร่วมกันต่อการสร้างสรรค์สังคม และต่างมุ่งหวังแย่งชิงผลประโยชน์เข้าสู่ตนโดยไม่มีขอบเขตจำกัด สภาวะดังกล่าวนี้ในท้ายที่สุดแล้วอาจนำไปสู่ความล่มสลายของสังคมนั้น หากไม่ได้รับการป้องกันแก้ไขอย่างจริงจัง

3. ด้านเศรษฐกิจ ความสูญเสียทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นครั้งละจำนวนมาก ๆ และหลายกรณี ส่วนใหญ่เป็นเพราะความไว้ระเบียบวินัยของบุคคลทั้งสิ้น เช่น การเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์และทางเรือ การเกิดอัคคีภัย ตลอดจนการสูญเสียรายได้จากการส่งสินค้าต่าง ๆ ไปยังต่างประเทศในกรณีที่ผู้ส่งสินค้าออกทำการปลอมปนสินค้าทำให้ไม่ได้คุณภาพ และภายหลังก็ได้รับการปฏิเสธส่งสินค้าดังกล่าวจากต่างประเทศ เป็นต้น

4. ด้านการเมือง เหตุการณ์วุ่นวายทางการเมืองของไทยหลาย ๆ กรณีเกิดขึ้นเนื่องจากนักการเมืองและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการเมืองขาดระเบียบวินัยทางการเมือง เช่น การก่อจลาจล การปฏิวัติรัฐประหาร การเล่นพรรคเล่นพวก การชกต่อยกันในรัฐสภาของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร และการใช้ถ้อยคำหยาบคายว่ากล่าวกันของนักการเมืองผ่านทางสื่อมวลชน สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการใช้อำนาจและการแสดงพฤติกรรมทางการเมืองที่ไม่เหมาะสม ส่งผลเสียหายอย่างกว้างขวางและภาพลักษณ์ของประเทศชาติในสายตาประชาคมโลก

#### 4.3 ลักษณะของพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนร่วม

ได้มีผู้กล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนร่วม ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2523 : 146 – 157) ได้กล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนร่วมโดยจำแนกพฤติกรรมเป็น 2 ด้าน คือ

1. พฤติกรรมการรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนร่วมที่แสดงออกภายนอก มีดังนี้

1.1 การรักษาระเบียบวินัยในการบริโภค ได้แก่ การรับประทานอาหารให้ถูกหลักอนามัยและสุขวิทยา มีมารยาทเรียบร้อยในการรับประทานอาหาร เช่น ไม่รับประทานอาหารในที่ที่ไม่สมควร ไม่รับประทานมูมมาม ฯลฯ

1.2 การรักษาระเบียบวินัยในการอุปโภค ได้แก่ การรักษาร่างกาย เสื้อผ้า ที่อยู่อาศัย และเครื่องใช้ให้สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย

1.3 การรักษาระเบียบวินัยต่อสถานที่ ได้แก่ การรักษาความสะอาดและความเป็นระเบียบเรียบร้อยทั้งในสำนักงาน วัดวาอาราม สถานที่ราชการ และสาธารณสถานต่างๆ เช่น ถนน แม่น้ำ ลำคลอง โรงมหรสพ รถโดยสาร สวนสาธารณะ ฯลฯ และประพฤติปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับของสถานที่นั้น ๆ

1.4 การรักษาระเบียบวินัยในการปกครอง ได้แก่ การสร้างระเบียบวินัยเพื่อถือเป็นหลักปฏิบัติ และมีการปกครองดี มีจรรยา มีวินัย เอาใจใส่กวดขัน ปรับปรุงระเบียบให้มีมาตรฐาน ความนิยมนับถือ และถือปฏิบัติให้เป็นแบบอย่าง

2. พฤติกรรมรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมที่แสดงออกภายนอก ได้แก่ การแต่งกายและควบคุมท่วงที กิริยาวาจาและใจให้หมดจดงดงาม ด้วยการเว้นชู้ประพฤติชอบทั้งต่อหน้าและลับหลัง

ลัดดาวรรณ ฐ ระนอง (2525 : 6) อธิบายถึงลักษณะของผู้ที่มีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมว่ามีลักษณะดังนี้

1. มีความเชื่อมั่นในอำนาจภายในของตนเอง
2. ความเป็นผู้นำ
3. มีความผิดชอบต่อตนเองและสังคม
4. ตรงต่อเวลา
5. เคารพต่อกฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับของสังคมทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น
6. มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่คดโกงเอาเปรียบผู้อื่น
7. รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง และทำตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบนั้น

เป็นอย่างดี

8. มีความอดทนและเสียสละ
9. มีความตั้งใจเพียรพยายาม
10. การยอมรับผลที่เกิดจากการกระทำของตน

แจ่มจันทร์ เกียรติกุล (2531 : 7) กล่าวว่า พฤติกรรมการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของนักเรียนที่สำคัญ ซึ่งโรงเรียนควรปลูกฝังคุณลักษณะเหล่านี้ให้กับนักเรียนมีดังนี้

1. มีความตั้งใจในการทำงาน หมายถึง การทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้น ได้แก่ การไม่เล่นในเวลาทำงาน
2. เคารพสิทธิของผู้อื่น หมายถึง การรู้ถึงสิทธิของตนเอง ไม่เหยียบของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต



3. การตรงต่อเวลา หมายถึง การปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามเวลาที่กำหนด ได้แก่ การเข้าแถวเคารพธงชาติ

4. การปฏิบัติตนตามระเบียบของห้องเรียน หมายถึง การปฏิบัติตามกฎที่ตกลงกันไว้ในห้องเรียน ได้แก่ การเก็บของหล่นหลังจากเล่นเสร็จทุกครั้ง การทิ้งขยะลงถังขยะ

สรุปได้ว่า ลักษณะของพฤติกรรมที่มีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม ได้แก่ การปฏิบัติตนตามกฎระเบียบของสังคม มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความตั้งใจจริงในการทำงาน สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี มีความอดทน ตรงต่อเวลา มีความซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบ และมีภาวะความเป็นผู้นำ ซึ่งลักษณะพฤติกรรมที่มีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมจะช่วยให้ผู้ที่มีวินัยดังกล่าวมีจริยธรรมที่ดี สามารถดำเนินชีวิตของตนในสังคมให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสงบสุข และช่วยพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นอีกด้วย

## 5. ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม

### 5.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

การทำงานเป็นทีม (Team Work) หรือบางครั้งเรียกว่า การทำงานเป็นกลุ่ม (Group Working) หรือการทำงานเป็นหมู่คณะ เป็นพฤติกรรมหนึ่งของทักษะทางสังคม ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของคำว่า การทำงานเป็นทีม ไว้มากมายดังนี้

อรรถ ชัยชาญ (2545 : 13) ได้กล่าวถึงความหมายของการทำงานเป็นทีม ไว้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กระบวนการที่ทำให้สมาชิกที่ทำงานร่วมกันได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีการปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นการนำสมาชิกในทีมไปสู่การเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ของตนเอง ช่วยให้เกิดการพัฒนาในตัวบุคคลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทัศนคติและพฤติกรรม เพื่อให้สมาชิกอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

วีรวรรณ สุทิน (2546 : 142) ได้กล่าวถึงความหมายของการทำงานเป็นทีมไว้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานที่มีการประสานงานกัน ร่วมมือร่วมใจกันทำงานมีความสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน สมาชิกทุกคนพอใจในการทำงานและยอมรับผลของการทำงานร่วมกัน มีการช่วยเหลือเกื้อกูลและให้เกียรติซึ่งกันและกันในการทำงาน โดยเน้นการทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าเพื่อประโยชน์ของแต่ละบุคคล

เนตรนรินทร์ พิมละมาศ (2547 : 70) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมไว้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การแสดงออกด้วยคำพูดและการปฏิบัติเพื่อให้งานกลุ่ม

ประสบผลสำเร็จสูงสุด โดยสมาชิกของกลุ่มทุกคนต้องยอมรับว่าผลงานกลุ่มหรือผลสำเร็จของงานกลุ่มทุกครั้งนั้นเป็นผลงานของทุกคน ทุกคนในกลุ่มมีความรับผิดชอบเท่าเทียมกันต่อผลงานกลุ่ม ด้วยเหตุนี้ทุกคนในกลุ่มจึงต้องมีส่วนร่วมในการคิด ปฏิบัติ ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ร่วมเสนอและปฏิบัติด้วยความเต็มใจ

สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีม (Team Work) หมายถึง กระบวนการที่สมาชิกในทีมได้มีการประสานงานร่วมแรงกันทำงานเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม โดยแสดงออกด้วยคำพูดและการปฏิบัติต่อกันเพื่อให้งานกลุ่มประสบผลตามจุดมุ่งหมาย สมาชิกทุกคนในทีมพอใจในการทำงานและยอมรับผลงานที่เกิดขึ้นจากการทำงานนั้นร่วมกัน

## 5.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญ ดังนี้ (พนม ลัมอารีย์ 2522 : 56 – 57)

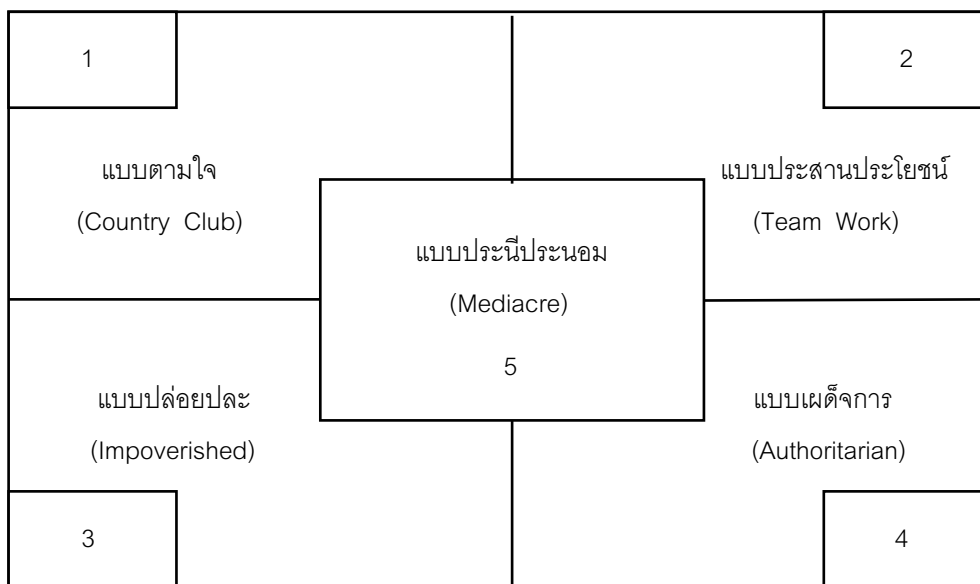
1. การทำงานเป็นทีมช่วยฝึกประลองฝีมือความสามารถของผู้ทำงานในทีม ให้รู้จักศักยภาพของตนเอง และเรียนรู้ที่จะปรับปรุงพัฒนาการทำงานของตนเองอยู่เสมอ
2. ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เจตคติ ความคิดเห็นร่วมกัน ระหว่างผู้เข้าร่วมทำงานเป็นทีม โดยผลจากการเข้าทำงานเป็นทีมนี้ได้มีส่วนช่วยให้ผู้เข้าร่วมทีมสามารถปรับปรุงเจตคติ นิสัยใจคอของตน โดยมีสมาชิกในทีมคอยให้กำลังใจซึ่งกันและกัน
3. ช่วยให้ผู้เข้าร่วมทำงานเป็นทีมเกิดความรู้สึกปลอดภัย เกิดความอบอุ่น มีการให้กำลังใจ ให้ความรัก เป็นเครื่องบำรุงขวัญของสมาชิกในทีมด้วย การทำให้ผู้เข้าร่วมทำงานในทีมเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของทีม เป็นที่รักและได้รับการยกย่องจากทีมจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมทีมมีความเข้าใจตนเอง เกิดความรู้จักมั่นคงปลอดภัย เชื่อมั่นในตนเอง เกิดความรู้สึกว่าตนเป็นบุคคลที่มีคุณค่าคนหนึ่งและอยากทำประโยชน์ให้กับผู้อื่นมากยิ่งขึ้น

### ลักษณะพฤติกรรมของการทำงานเป็นทีม

พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมมีลักษณะที่สำคัญ ดังนี้

แบลค และมูตัน (Black and Mouton 1990 : 29, อ้างถึงใน สุนันท์ เลาहनันท์ 2540 : 45) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยจำแนกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. พฤติกรรมผู้นำ สามารถแบ่งได้เป็น 5 รูปแบบ ดังแผนภาพที่ 6



แผนภาพที่ 6 พฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีม

ที่มา : Black and Mouton, 1990 : 29, อ้างถึงใน สุรินทร์ เลาพันธ์, การสร้างทีมงาน, กรุงเทพฯ : ดี ดี บั๊คสโตร์, 2540), 45.

จากแผนภาพที่ 6 สามารถอธิบายพฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีมได้ดังนี้

แบบที่ 1 แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีมที่มีลักษณะแบบตามใจ คือ เน้นคนมากกว่าการตอบสนองความต้องการของผู้อื่น

แบบที่ 2 แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีมที่มีลักษณะแบบประสานประโยชน์ โดยเน้นทั้งคนและงาน

แบบที่ 3 แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีมที่มีลักษณะแบบปล่อยปละละเลย คือ ไม่สนใจทั้งคนและงาน

แบบที่ 4 แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีมที่มีลักษณะแบบเผด็จการ คือ ดำเนินงานเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง

แบบที่ 5 แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้นำในการทำงานเป็นทีมที่มีลักษณะแบบประนีประนอม

ดังนั้น จากแผนภาพที่ 6 จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมของผู้นำที่ดีที่สุดในการทำงานเป็นทีมก็คือ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมแบบประสานประโยชน์ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ทำให้ผลงานของทีมประสบความสำเร็จและทุกคนในทีมก็มีความสุขที่ได้ทำงานร่วมกัน

2. พฤติกรรมผู้ร่วมทีม พฤติกรรมผู้ร่วมทีมตามลักษณะของการทำงานสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

2.1 พฤติกรรมแบบผู้ให้ (Contributor) ลักษณะของผู้ให้ส่วนใหญ่มีพฤติกรรม ดังนี้

- 2.1.1 แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระในการให้ข้อมูล
- 2.1.2 ใช้เวลาและทรัพยากรของทีมอย่างเป็นประโยชน์
- 2.1.3 พยายามใช้การผลักดันคุณภาพของงาน
- 2.1.4 ทำงานทุกอย่างที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้น
- 2.1.5 รับผิดชอบต่อการปฏิบัติงานในฐานะการเป็นสมาชิกร่วมทีม
- 2.1.6 รู้จักการแบ่งงานที่เป็นส่วนตัวออกจากงานที่เป็นส่วนหนึ่งของทีมได้
- 2.1.7 สามารถให้ความคิดที่สร้างสรรค์
- 2.1.8 ช่วยในการแนะนำเทคนิคในการทำงานและมักจะเป็นพี่เลี้ยงให้กับสมาชิกใหม่
- 2.1.9 สามารถจัดลำดับสิ่งทีควรทำก่อนและหลัง

2.2 พฤติกรรมแบบประสานความร่วมมือ (Collaborator) ลักษณะของผู้ประสานงานส่วนใหญ่มีพฤติกรรมดังนี้

- 2.2.1 รู้จักการวางแผนระยะยาวให้กับทีม
- 2.2.2 ช่วยจัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้กับทีม
- 2.2.3 คอยช่วยกระตุ้นความคืบหน้าของทีม
- 2.2.4 ให้ความร่วมมือกับทีมในทุก ๆ ด้าน
- 2.2.5 ปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ
- 2.2.6 มีความยืดหยุ่นในการทำงาน
- 2.2.7 รับฟังความคิดเห็นของผู้ร่วมทีมเสมอ

2.3 พฤติกรรมแบบผู้สื่อสาร (Communicator) ลักษณะของ

ผู้สื่อสารส่วนใหญ่มีพฤติกรรมดังนี้

- 2.3.1 เข้าไปช่วยในการแก้ไขความขัดแย้งระหว่างสมาชิก
- 2.3.2 คอยตรวจสอบการตัดสินใจของทีม
- 2.3.3 ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของทีม
- 2.3.4 ให้การยอมรับและยกย่องชมเชยในความพยายามของผู้

ร่วมทีม

- 2.3.5 แสดงออกถึงความกระตือรือร้นริบเร่งในงานของทีม
- 2.3.6 จัดการประชุมและอภิปรายเพื่อความเห็นพ้องกันของ

สมาชิกเป็นรอบ ๆ

- 2.3.7 กระตุ้นให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการอภิปราย
- 2.3.8 ช่วยแนะนำสมาชิกในทีมให้รู้จักกัน
- 2.3.9 มีการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่สมาชิกในทีม
- 2.3.10 รับฟังข้อมูลย้อนกลับจากสมาชิกในทีมโดยไม่มี การ

ต่อต้าน

- 2.3.11 คอยเตือนให้ทีมทำการประเมินประสิทธิภาพในการ

ทำงาน

#### 2.4 พฤติกรรมแบบท้าทาย (Challenger) ลักษณะของผู้มีพฤติกรรม

ท้าทายส่วนใหญ่มีลักษณะดังนี้

- 2.4.1 กล้าแสดงความคิดเห็นให้กับทีมงาน
- 2.4.2 กล้าแสดงความคิดเห็นด้วยอย่างเปิดเผย
- 2.4.3 ค้นหาปัญหาและนำมาร่วมในการประชุม
- 2.4.4 ผลักดันให้ทีมมีจิตสำนึกในระดับที่สูง
- 2.4.5 ท้าทายให้ทีมกล้าในความเสี่ยงในงาน
- 2.4.6 จริงใจและรวบรวมความก้าวหน้าของทีมงาน สนับสนุน

ในสิ่งที่ทีมเห็นพ้องต้องกัน

อุทัย บุญประเสริฐ (2531 : 18 - 19) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมของการทำงานเป็นทีมว่า ผู้ร่วมทีมสามารถแสดงพฤติกรรมต่อทีมได้ดังนี้

1. พฤติกรรมริเริ่ม (Initiating) เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงการเสนอแนวคิดและวิธีการใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา โดยการแสวงหาข้อมูลให้กับทีมงานและประสานความคิดประสานกิจกรรมให้กับทีม โดยมุ่งให้ทีมสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. พฤติกรรมในการสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม (Valuation) เป็นพฤติกรรมแสดงถึงการส่งเสริมในการสร้างบรรยากาศของการทำงาน การช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในทีมงาน

3. พฤติกรรมเพื่อตนเอง (Personal) เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความต้องการของตนเอง โดยบางครั้งอาจปรากฏในรูปของการแสดงความเห็นด้วย และการมีปฏิริยาความขัดแย้งต่าง ๆ ภายในทีม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการทำงานของทีม

วัชรรา เล่าเรียนดี (2547 : 13) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของการทำงานเป็นทีมที่นักเรียนควรต้องปฏิบัติในการทำงานเป็นทีม มีดังนี้

1. การแสดงความคิดเห็น เช่น การถาม – ตอบ แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ

2. การให้กำลังใจเพื่อน เช่น การพูดสนับสนุนความคิดเห็นของการตอบของเพื่อน การชมการพูดกระตุ้นให้เพื่อนถามหรือตอบ แสดงความคิดเห็น

3. การรับฟังความคิดเห็น ตั้งใจฟัง พักหน้ารับ ตอบสนองและสนับสนุน

4. การร่วมมือกับกลุ่มร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมปฏิบัติ ต้องคอยช่วยเหลือกันและกัน

5. การตั้งใจในการทำงานของทีม เช่น เอาใจใส่ต่องานที่ได้มอบหมาย การร่วมมือกันหาคำตอบ และการร่วมมือปรายการทำงานกับผู้ร่วมทีม

สรุปได้ว่า ลักษณะของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ได้แก่ พฤติกรรมของผู้นำทีมต้องมีบทบาทให้การส่งเสริมให้ผู้ร่วมทีมทุกคนเห็นพ้องตรงกันในการทำงานเพื่อทีม คอย ประสานความคิดเห็นและชี้แนะแนวทางให้ผู้ร่วมทีมได้ทำงานร่วมกันในแนวทางที่กำหนดไว้โดยให้ผลงานที่ร่วมกันทำประสบผลสำเร็จ ส่วนบทบาทของผู้ร่วมทีมคือ ร่วมมือทำงานของทีมอย่างตั้งใจ โดยรับฟังความคิดเห็นของผู้ร่วมทีมคนอื่น และคอยให้กำลังใจกับผู้ร่วมทีมขณะทำงานร่วมกัน

#### 5.4 ขนาดของทีม

ในการทำงานเป็นทีม จำนวนผู้ร่วมทีมหรือขนาดของทีมนับเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งที่มีส่วนทำให้การทำงานเป็นทีมประสบผลสำเร็จหรือเกิดปัญหาขึ้นระหว่างดำเนินการ โดยขนาดของทีมที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมต่อการทำงานเป็นทีมมากที่สุดมีผู้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

ออกตาเวย์ (Ottaway 1966 : 7) ได้กล่าวถึง ขนาดที่เหมาะสมของการทำงาน เป็นทีมไว้ว่า ทีมควรมีขนาดเล็กทั้งนี้เพราะสมาชิกทุกคนในทีมจะได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเป็น อิสระโดยทั่วถึงกัน โดยสมาชิกไม่ต้องใช้เสียงดังกันมากนัก ทุกคนในทีมก็จะได้ยินอย่างทั่วถึง และยังสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้อย่างเต็มที่อีกด้วย ดังนั้นกลุ่มควรมี สมาชิกอย่างมากที่สุด 12 คน หรือถึงมากกว่านั้นก็ไม่ควรเกิน 15 คน ขนาดของทีมที่ เหมาะสมที่สุดควรมีสมาชิกประมาณ 8 – 10 คน หรือน้อยกว่า 8 คนก็ได้ จึงจะทำให้การ ดำเนินการของทีมบังเกิดผลดีที่สุด

ทิสนา แชมมณี (2536 : 50) ได้กล่าวว่า ขนาดของทีมจะกำหนดเป็นเท่าได้นั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม เช่น กิจกรรมบางประเภทต้องการทีมขนาดเล็ก บางกิจกรรมต้องการทีมขนาดใหญ่ บางกิจกรรมยืดหยุ่นขนาดของทีมได้ ทีมขนาดเล็กส่วนใหญ่ประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 2 – 5 คน ทีมขนาดใหญ่ประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 10 – 20 คน แต่ขนาดที่เป็นที่นิยมกันของทีมคือ สมาชิกจำนวน 6 - 8 คนต่อทีม

จำเนียร ชวงโชติ (2539 : 5) ได้กล่าวไว้ว่า ในวงการศึกษา นักจิตวิทยานิยม ศึกษาทีมที่มีจำนวนสมาชิกไม่เกิน 15 คน เนื่องจากทำให้เห็นพฤติกรรมความสัมพันธ์ของผู้ร่วม ทีมในขณะที่ดำเนินการทำงานได้อย่างชัดเจนที่สุด และเกิดการเรียนรู้ที่ได้ผลดีกว่าทีมที่มีขนาด ใหญ่

สรุปได้ว่า ในการกำหนดขนาดของทีมที่เหมาะสมนั้นจำเป็นต้องพิจารณาให้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กิจกรรม และธรรมชาติของสมาชิก ในการทำกิจกรรมของทีมควรมี สมาชิกในทีมไม่เกิน 15 คน และขนาดของทีมที่มีประสิทธิภาพควรมีสมาชิกประมาณ 6 – 8 คน แต่ไม่ควรเกิน 10 คน เนื่องจากขนาดดังกล่าวจะทำให้เกิดการเรียนรู้และการดำเนินงานภายใน ทีมเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด รวมทั้งยังช่วยเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนในทีมได้มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม ได้มีปฏิสัมพันธ์กันและได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์อย่างทั่วถึงกัน

### 5.5 เวลาและจำนวนครั้งในการทำงานเป็นทีม

แพทเทอร์สัน (Patterson 1986 : 105) ได้กล่าวถึง เวลาและจำนวนครั้งที่ เหมาะสมในการทำงานเป็นทีมไว้ว่า การทำกิจกรรมเป็นทีมควรจัดสัปดาห์ละ 2 ครั้ง แต่ถ้า เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมมีน้อยอาจจัดสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ช่วงเวลาในการทำงานเป็นทีมแต่ ละครั้งควรใช้เวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมงสำหรับระดับประถมศึกษา ถ้าเป็นระดับมัธยมศึกษาอาจ ใช้เวลานานกว่านั้นได้

ทรอทเซอร์ (Trotzer 1977 : 181) ได้กล่าวถึง กำหนดระยะเวลาและความถี่ของการทำงานเป็นทีมว่า หากจัดกับสถานศึกษาต้องพิจารณาจากการจัดคาบเรียน ซึ่งส่วนใหญ่ในโรงเรียนจะจัดเวลา 50 นาทีในแต่ละคาบ ซึ่งจะช่วยให้เป็นตัวกำหนดเวลาในการทำงานเป็นทีม ส่วนจำนวนครั้งนั้นขึ้นอยู่กับเป้าหมายของทีมและธรรมชาติของผู้เรียนในทีม แต่อย่างน้อยควรจะไม่น้อยกว่า 8 ครั้งต่อภาคเรียน ถ้ามากกว่านั้นได้ก็ยิ่งเป็นการดี

วัชรีย์ ททรัพย์มี (2528 : 274) ได้กล่าวไว้ว่า ช่วงเวลาของการทำงานเป็นทีมจะต้องขึ้นอยู่กับอายุของผู้ร่วมทีมและความจำกัดของสถานที่ ถ้าเป็นทีมที่มีผู้ร่วมทีมเป็นเด็กเล็กหรือระดับประถมศึกษาไม่ควรจะจัดเกินครั้งละ 30 นาที แต่ควรจัดให้ถี่ขึ้นเป็นสัปดาห์ละ 2 ครั้ง แต่ถ้าเป็นวัยรุ่นหรือระดับมัธยมศึกษาอาจใช้เวลาครั้งละประมาณ 1 ชั่วโมง และเวลาในดำเนินการของทีมในสถานศึกษาควรจัดเป็น 1 ภาคเรียน

สรุปได้ว่า ระยะเวลาในให้นักเรียนการทำงานเป็นทีมควรพิจารณาจากองค์ประกอบหลายด้านด้วยกัน เช่น วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม สถาบัน อายุ และธรรมชาติของผู้ร่วมทีมเป็นสำคัญ ทั้งนี้เวลาและจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรมการทำงานเป็นทีมในสถานศึกษาควรจัดสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 1 ชั่วโมง อย่างน้อยไม่ต่ำกว่า 8 ครั้ง ซึ่งควรพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ประกอบด้วย

## 5.6 หลักปฏิบัติในการทำงานเป็นทีม

ในการทำงานเป็นทีมมีหลักปฏิบัติที่ผู้ร่วมทีมพึงต้องปฏิบัติจึงจะทำให้การทำงานของทีมประสบผลสำเร็จได้ โดยมีผู้เสนอความคิดเห็นดังกล่าวไว้ดังนี้

สุชาญ โภคิน (2540 : 40 - 41) ได้กล่าวถึงข้อพึงปฏิบัติในการทำงานเป็นทีมไว้ดังนี้

1. ทีมต้องมีอุดมการณ์ที่แน่นอน และสมาชิกทุกคนยอมรับร่วมกัน
2. ถือความถูกต้อง ไม่จำเป็นที่จะต้องถูกใจ
3. ประนีประนอมกันโดยมีน้ำใจและความร่วมมือเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกัน
4. ถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่ากัน
5. เคารพในสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น
6. อย่าเด่นแต่ผู้เดียว ต้องเด่นทั้งทีม
7. รู้จักแบ่งงานกันและประสานงานกัน
8. มีความอิสระในการทำงานพอสมควร
9. ต้องปฏิบัติตามกฎหรือระเบียบของทีมอย่างเคร่งครัด



10. เมื่อมีการขัดแย้งกันในกลุ่มให้ถือว่าเป็นการมองปัญหาคนละด้าน
11. จงใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์
12. จงอภัยซึ่งกันและกันและยอมรับผิดเมื่อตนทำผิด

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2543 : 102 – 104) ได้กล่าวถึง หลักการปฏิบัติงานเป็นที่มาที่จะประสบผลสำเร็จได้ต้องมีทักษะในการทำงาน ดังนี้

1. การทำความรู้จักและไว้วางใจผู้อื่น
2. การสื่อสารที่ถูกต้องและเที่ยงตรง
3. การใช้ภาษาสุภาพเหมาะสมกับโอกาส
4. การให้กำลังใจในการทำงานร่วมกันด้วยคำพูด หรือการแสดงความคิดเห็น
5. การยอมรับและช่วยเหลือกัน
6. การแก้ปัญหาความขัดแย้ง
7. การวิจารณ์ความคิดเห็น โดยไม่วิจารณ์เจ้าของความคิด
8. การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการชี้แนะการทำงานเป็นทีม
9. การให้ความสำคัญและการเอาใจใส่ต่อทุกคนเท่าเทียมกัน
10. เมื่อมีการขัดแย้งกันในทีมให้ถือว่าเป็นการมองปัญหาคนละด้าน
11. จงใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์
12. จงอภัยซึ่งกันและกันและยอมรับผิดเมื่อตนทำผิด

สรุปได้ว่า หลักการปฏิบัติในการทำงานเป็นทีมที่สำคัญ ได้แก่ การยึดถือความถูกต้องและเหตุผลมากกว่าอารมณ์และความรู้สึก เคารพต่อสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น รู้จัก แบ่งงานกันทำและช่วยเหลือเกื้อกูลกันขณะทำงานเป็นทีม ให้ความสำคัญและเอาใจใส่ต่อทุกคนอย่างเท่าเทียมกันโดยคำนึงถึงผลของงานเป็นสำคัญ

## 6. วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้แก่ผู้เรียน

การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้แก่ผู้เรียนสามารถดำเนินการได้หลายวิธีการ โดยมีหน่วยงานและนักวิชาการทางการศึกษาได้เสนอวิธีการจัดกิจกรรมดังกล่าวไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2535 : 28) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนว่า สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. การฝึกโดยบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนตามปกติ วิธีนี้เป็นการฝึกหรือพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามหลักสูตร

ปกติ ครูสามารถนำไปบูรณาการกับการสอนทุกกลุ่มประสบการณ์ โดยยังคงสอนเนื้อหาวิชาเหมือนเดิมแต่จะเน้นกระบวนการเรียนการสอนเทคนิควิธีที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางสังคมไปด้วย ซึ่งสามารถดำเนินการได้ 2 แนวทาง คือ

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดหน่วยการเรียนรู้ของวิชาให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิต และให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้โดยลงมือปฏิบัติจริง

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ใช้วิธีสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชา พร้อมกับเน้นการเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ไปด้วย เช่น กระบวนการแก้ปัญหา การทำงาน การสืบค้นหาความรู้ การวิเคราะห์ รวมทั้งสถานการณ์ในชีวิตจริงด้วย

2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง โดยการใช้กิจกรรมฝึกต่างหากแยกจากการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามปกติ เป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิตของนักเรียน เช่น

2.1 การฝึกประชาธิปไตยในโรงเรียน

2.2 การให้ผู้เรียนได้รับผิดชอบทำงานส่วนรวมของชั้นเรียนหรือโรงเรียน

2.3 การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน

2.4 การพาผู้เรียนไปทัศนศึกษาสถานที่สำคัญ และการอยู่ค่าย

พักแรม

2.5 การให้ผู้เรียนได้ร่วมทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรในรูปแบบต่าง ๆ

วนิดา ขาวมงคล เอกแสงศรี (2546 : 107 – 108) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนว่า การเรียนการสอนที่มีความเป็นไปได้สูงในการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สาระควบคู่ไปกับการเสริมสร้างทักษะทางสังคม ควรเป็นวิธีการสอนที่มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. การเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Center Attention)

2. การเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้

(Experiential Learning)

3. การเรียนการสอนที่เน้นการลงมือกระทำ (Learning by doing)

4. การเรียนการสอนที่เป็นบูรณาการ (Intergration)

5. การเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning)

จากลักษณะดังกล่าวข้างต้น เมื่อนำมาพิจารณาเพื่อใช้เป็นเกณฑ์การเลือกรูปแบบและวิธีการสอนเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม รูปแบบและวิธีการสอนที่เห็นว่ามีประสิทธิภาพที่จะทำให้เกิดผลลัพธ์ทางคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์หรือเกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมได้มากคือ วิธีการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม วิธีการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิธีการสอนแบบร่วมมือกัน และวิธีการสอนแบบบูรณาการ ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่มีหลักการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และหลักการผสมผสานเชื่อมโยงหล่อหลอมสาระการเรียนรู้และทักษะทางสังคม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมในการเรียนรู้

สรุปได้ว่า วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนสามารถดำเนินการจัดกิจกรรมได้ 2 แนวทาง ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติแต่เน้นบูรณาการทักษะทางสังคมควบคู่ไปกับเนื้อหาวิชาด้วย กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นการฝึกทักษะทางสังคมให้กับนักเรียนโดยตรง โดยใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับการสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนควรเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ยึดแนวทางการสอนแบบบูรณาการ เน้นการให้ผู้เรียนได้ฝึกลงมือกระทำด้วยตนเอง และเป็นการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับครู โดยวิธีสอนที่เหมาะสมที่สุดคือ วิธีการสอนโดยใช้กระบวนการ กลุ่ม และการสอนแบบอิงประสบการณ์ ซึ่งวิธีการสอนที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ในการพัฒนาทางทักษะสังคมให้กับผู้เรียนในครั้งนี้ ใช้วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา โดยอิงหลักการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม อิงประสบการณ์ การบูรณาการ และการเรียนรู้แบบร่วมมือกันผสมผสานกันไปด้วย

## 7. การประเมินผลการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ในการประเมินทักษะทางสังคมของผู้เรียนนั้น ผู้ประเมินจะต้องตัดสินใจโดยอาศัยข้อมูลจากหลาย ๆ ส่วน ซึ่งได้มาจากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายวิธีเพื่อให้ได้ความจริงมากที่สุดเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของผู้เรียน เช่น การสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้ การสอบถามผู้เรียนโดยตรง และการสอบถามเพื่อนร่วมกิจกรรม ตลอดจนการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะทางสังคม เป็นต้น ซึ่งวิธีการประเมินลักษณะนี้ต้องอาศัยแนวความคิดการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขอกล่าวรายละเอียดของแนวทางการประเมินทักษะทางสังคมตามรูปแบบของการประเมินผลตามสภาพจริง

การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) หมายถึง กระบวนการตัดสินใจความรู้ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนในสภาพที่สอดคล้องกับชีวิตจริง โดยใช้

เรื่องราว เหตุการณ์ สภาพจริงหรือคล้ายจริงที่ประสบในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียน ตอบสนองโดยการแสดงออก ลงมือกระทำหรือผลิตจากกระบวนการทำงานตามที่คาดหวังและ ผลผลิตที่มีคุณภาพ จะเป็นการสะท้อนภาพเพื่อลงข้อสรุปถึงความรู้ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด น่าพอใจหรือไม่ และอยู่ในระดับความสำเร็จใด ด้วยเหตุนี้ วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง จึงควรมีหลากหลาย ประเภท เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การตรวจผลงาน การรายงานตนเอง การบันทึก จากผู้ที่เกี่ยวข้อง การทดสอบที่เน้นภาคปฏิบัติ และการใช้แฟ้มสะสมงาน เป็นต้น (ศิริชัย กาญจนวาสี 2546 : 13 – 14)

ด้วยเหตุที่การประเมินผลตามสภาพจริงต้องมีการประเมินโดยใช้เครื่องมือและวิธีการ ประเมินที่หลากหลาย ดังนั้นการประเมินผลลักษณะนี้จึงต้องอาศัยเกณฑ์การประเมินที่เหมาะสม ต่อการประเมินผลดังกล่าว ซึ่งเกณฑ์การประเมินผลตามสภาพจริงที่นิยมใช้กันคือ มาตรฐาน หรือ รู้จักกันในนาม “รูบริกส์ (Rubrics)” โดยมาตรฐานการประเมินแบบนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ มาตรฐานเชิงวิเคราะห์ (Analytic Rubric) และมาตรฐานเชิงองค์รวม (wholistic Rubric) มีรายละเอียดดังนี้

1. มาตรฐานเชิงวิเคราะห์ (Analytic Rubric) เป็นการพิจารณาประเมินคุณภาพ ของงานหรือความสามารถของบุคคลอย่างละเอียดและชัดเจน จึงมีการแยกองค์ประกอบในการ ให้คะแนนและอธิบายคุณภาพของงานแต่ละองค์ประกอบเป็นระดับ ส่วนใหญ่นิยมให้ระดับ คะแนนเป็นตัวเลขลดหลั่นกัน

2. มาตรฐานเชิงองค์รวม (wholistic Rubric) เป็นการประเมินชิ้นงานโดยดู ภาพรวมของผลงานว่า มีความรู้ความเข้าใจในความคิดรวบยอด การสื่อความหมาย กระบวนการ ที่ใช้ในการทำงานเป็นอย่างไร แล้วพิจารณาออกมาเป็นคุณภาพของผลงานว่าอยู่ในลักษณะ ใด (จรียา เสถบุตร 2546 : 7 - 8)

สรุปได้ว่า การประเมินทักษะทางสังคมของผู้เรียนจากการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนา ทักษะทางสังคมควรใช้วิธีการประเมินผลตามสภาพจริง โดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่เก็บข้อมูล เกี่ยวกับพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น การสังเกต การสอบถาม การสำรวจ และการทดสอบ ซึ่งอาศัยเกณฑ์การประเมินแบบมาตรฐานหรือรูบริกส์เป็นเกณฑ์ใน การพิจารณาลักษณะพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของผู้เรียน

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

#### งานวิจัยในประเทศ

รัตนา แพงจันทร์ (2541 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80 / 80 เพื่อศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติก่อนและหลังได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอนคือ 1) สร้างหน่วยการเรียนรู้ โดยศึกษาจากหลักสูตร เทคนิคและวิธีสอน ตลอดจนเนื้อหาการเรียน 2) สร้างเกม โดยศึกษาจากจุดประสงค์การเรียนรู้และขอบเขตเนื้อหาที่กำหนดเป็นหน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม โดยเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเกมที่สร้างขึ้น 3) สร้างแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้โดยกำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างข้อสอบ และเขียนข้อสอบตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ 4) ตรวจสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ 5) นำเครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้กับนักเรียน 6) นำเครื่องมือมาพัฒนาให้สมบูรณ์ก่อนเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) การสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมมีค่าประสิทธิภาพ 82.85 / 86.66 โดยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และ 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกมมีความสามารถเขียนคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถเขียนคำสูงกว่าก่อนการทดลองและอยู่ในระดับดี

สายพิน โคกทอง (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์ เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์และเพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์หลังการเข้าร่วมกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์

ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้ 1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ 2) ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม ทั้งคัดเลือกกิจกรรมเกมที่สามารถส่งเสริมให้เด็กมีทักษะพื้นฐาน ด้านคณิตศาสตร์ 3) กำหนดรูปแบบของคู่มือครูการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย วันเวลา ชื่อกิจกรรม อุปกรณ์ จุดประสงค์ และการดำเนินกิจกรรม 4) นำคู่มือการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข 5) ปรับปรุงหรือแก้ไขคู่มือการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 6) นำคู่มือการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 7) ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ให้สมบูรณ์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นหลังการเข้าร่วมกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ 2) ทักษะพื้นฐาน คณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หลังการเข้าร่วมกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ อยู่ในระดับดี และ 3) เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์มีทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีคะแนนทักษะพื้นฐาน คณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนการทดลอง

รุจิตรา ทังศรี (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดเกมการศึกษา เรื่องการบวกจำนวน 2 จำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 เป็นงานวิจัยลักษณะวิจัยและพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พัฒนาหาประสิทธิภาพ ทดลองใช้ และประเมินผลชุดเกมการศึกษาวิชา คณิตศาสตร์เรื่องการบวกจำนวน 2 จำนวน ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอนคือ 1) ศึกษาความต้องการและข้อมูลพื้นฐาน 2) พัฒนาโครงร่างและตรวจสอบประสิทธิภาพชุดเกม การศึกษา 3) ทดลองใช้ชุดเกมการศึกษา และ 4) ประเมินผลและปรับปรุงชุดเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้ใช้ชุดเกมการศึกษามีคะแนนเฉลี่ยสูง กว่าก่อนเรียน

จารุณี มั่นสกุล (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมสิ่งแวดล้อม ประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ระบบนิเวศ และเจตคติต่อ สิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง ระบบนิเวศและเปรียบเทียบเจตคติ

ต่อสิ่งแวดล้อมของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสิ่งแวดล้อมประกอบการเรียนการสอนกับการสอนตามคู่มือครู โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยคือ 1) ศึกษาหลักสูตรและรายละเอียดของเนื้อหา 2) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม 3) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละเนื้อหา 4) สร้างแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 5) หาประสิทธิภาพของแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 6) ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 7) นำแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน 8) นำแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลที่สมบูรณ์ไปดำเนินการเก็บข้อมูล วิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องระบบนิเวศ ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และเจตคติต่อสิ่งแวดล้อมของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

โสธยา แดงชัย (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคณิตศาสตร์โดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์การบวก การลบ และการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ และศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในขณะที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนบ้านห้วยต้ม (ชัยวงษาอุปถัมภ์) จำนวน 29 คน ซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตร 2) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม 3) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละเนื้อหา 4) สร้างแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 5) หาประสิทธิภาพของแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 6) ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล 7) นำแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน 8) นำแผนการสอนและเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลที่สมบูรณ์ไปดำเนินการเก็บข้อมูล วิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีการยอมรับในกติกาในการเล่น กล้าแสดงออก และมีการโต้ตอบซักถามระหว่างกัน

พิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย (2548 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนเศรษฐเสถียร ในพระราชูปถัมภ์ กรุงเทพฯ ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอนคือ 1) ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา คำอธิบายรายวิชา และขอบข่ายเนื้อหาวิชาตามหลักสูตร 2) ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด วิธีการ และข้อเสนอแนะจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสร้างเกม 3) ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียน 4) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมภาษา และเกมคำศัพท์ในการสอนภาษาจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง 5) เขียนแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ 6) นำแผนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและดำเนินการแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองใช้และดำเนินการวิจัย ผลการวิจัยพบว่า ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็น 70 เปอร์เซนต์

นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการสร้างชุดเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อพัฒนา ทดลองใช้ และประเมินผลปรับปรุงและแก้ไขเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 25 คน ของโรงเรียนเทศบาลวัดดอนไก่อี สังกัดเทศบาลเมืองกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมการศึกษา 2) พัฒนาและหาประสิทธิภาพเกมการศึกษา 3) ทดลองใช้เกมการศึกษา 4) ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขเกมการศึกษา ผลจากการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนและบุคคลที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนาเกมการศึกษา โดยมีรูปแบบเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ภาพมีสีสันสวยงาม 2) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.73 / 85.60 สูงกว่าเกณฑ์ 80 / 80 ที่กำหนดไว้ 3) ขณะเรียนโดยใช้เกมการศึกษานักเรียนมีความกระตือรือร้น ตั้งใจเรียนและสนุกสนานกับการปฏิบัติกิจกรรม 4) ผลการเรียนด้านความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน



หลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษาที่มีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนเห็นด้วยต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในระดับมาก

วันเพ็ญ พันธุ์พิทักษ์ (2549 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ จำนวน 1 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ของโรงเรียนวัดสัมปทวน ตำบลวัดแค อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้ 1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมเพื่อเป็นแนวทางการสร้างกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ 2) คัดเลือกกิจกรรมเกมที่ส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ 3) กำหนดรูปแบบของการจัดกิจกรรมคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย วันเวลา ชื่อกิจกรรม อุปกรณ์ จุดประสงค์ และการดำเนินกิจกรรม 4) นำกิจกรรมคณิตศาสตร์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข 5) ปรับปรุงหรือแก้ไขกิจกรรมคณิตศาสตร์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 6) นำกิจกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 7) ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมคณิตศาสตร์ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การใช้กิจกรรมคณิตศาสตร์สามารถส่งเสริมความสามารถพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ให้เพิ่มมากขึ้นหลังจากที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมคณิตศาสตร์ครบทุกกิจกรรมแล้ว

### งานวิจัยต่างประเทศ

ไบรท์, ฮาเวส และวีล (Bright, Havey and Wheele 1980 : 265 - 267) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีความสามารถระดับเดียวกันกับนักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน โดยใช้เกมสำหรับฝึกทักษะและเกมสอนให้เกิดความคิดรวบยอด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 7 จำนวน 164 คน แบ่งเป็นสองกลุ่มคือกลุ่มหนึ่งเล่นเกมเพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเรื่อง ความน่าจะเป็น ส่วนอีกกลุ่มหนึ่ง เล่นเกมฝึกทักษะเรื่องเศษส่วนโดยมีการทดสอบก่อนเรียน ทั้งสองกลุ่มจะมีเวลาเล่นเกมครั้งละ 20 นาที สัปดาห์ละ 2 ครั้งรวม 4 สัปดาห์ แล้วทดสอบหลังเรียน ผลปรากฏว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แต่ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนของกลุ่มทดลองทั้งสองไม่แตกต่างกัน แสดงว่า การสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะและเกมการสอนให้เกิดความคิดรวบยอดไม่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

ฟลุก (Fluck 1982 : 5020 – A) ได้ศึกษาผลการเล่นและวิเคราะห์เกมยุทธวิธีเชิงคิดคำนวณในการแก้ปัญหาและความสามารถในการคิดคำนวณของนักเรียนระดับ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มทดลองซึ่งเล่นเกมยุทธวิธีเชิงคิดคำนวณมีความสามารถแก้ปัญหาดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มสูงปรากฏว่า มีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม แต่ในกลุ่มต่ำ ไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนด้านความสามารถในการคิดคำนวณไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

### งานวิจัยในประเทศ

อารี บรรพตทอง (2545 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการสอนไวยากรณ์แบบบูรณาการเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะทางสังคมของผู้เรียนก่อนและหลังได้รับการสอนไวยากรณ์แบบบูรณาการ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยคือ

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดกลุ่มเป้าหมาย 3) สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 4) ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล 5) วิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนไวยากรณ์แบบบูรณาการมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และมีทักษะทางสังคมสูงขึ้น

อรชร ชัยชาญ (2545 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลของกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเวฬุวนาราม กรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม และศึกษาพฤติกรรมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยคือ

1) ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 2) นำโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมาหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ 3) นำโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มและเครื่องมือที่ผ่านการ

ตรวจสอบประสิทธิภาพไปทดลองใช้ (Try Out) 4) นำโปรแกรมและเครื่องมือที่ได้ทดลองใช้ มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อจัดทำให้สมบูรณ์ก่อนไปใช้ดำเนินการ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วม โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมมีคะแนนทักษะทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนการ ทดลอง

ปนัดดา มณีจักร (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการ เสนอแนะชีวิตและสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และเปรียบเทียบทักษะทางสังคมก่อนและหลังการใช้ชุด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการเสนอแนะชีวิตและสังคม มีขั้นตอนดำเนินการวิจัยคือ 1) ศึกษา รายละเอียดเกี่ยวกับทักษะทางสังคมจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนด ขอบเขตเนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับการส่งเสริมทักษะทางสังคม 3) สร้าง และพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการเสนอแนะชีวิตและสังคม 4) นำโปรแกรม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้ในการวิจัยต่อไป ผลการวิจัยพบว่า หลัง เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการเสนอแนะชีวิตและสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม นักเรียนมีทักษะทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ธนพัชร แก้วปฎิมา (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบวัดทักษะ ชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 เป็นงานวิจัยลักษณะวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 2) ศึกษาคุณภาพของแบบวัดทักษะชีวิตในประเด็นอำนาจ จำแนก ความตรง และความเที่ยงของแบบวัด 3) สร้างเกณฑ์ปกติท้องถิ่นสำหรับแปลความหมาย คะแนนจากแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โดยมีขั้นตอนในการ ดำเนินการวิจัย คือ 1) ศึกษาแนวคิดทักษะชีวิตโดยศึกษากรอบแนวคิดและองค์ประกอบของ ทักษะชีวิตทั้ง 12 องค์ประกอบ เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างแบบวัด 2) วิเคราะห์ สถานการณ์ที่เป็นปัญหาประจำวันที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 เพื่อ สร้างข้อคำถามตามกรอบแนวคิดและสภาพปัญหาต่าง ๆ ที่กำหนด รวบรวมข้อคำถามเข้าเป็นชุด แบบวัดทักษะชีวิต 3) ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามทฤษฎีของชุดแบบวัดทักษะชีวิต 4) สร้าง เกณฑ์ปกติสำหรับแปลความหมายคะแนนโดยนำแบบวัดทักษะชีวิตไปเก็บข้อมูลกับนักเรียน ซึ่ง ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีข้อคำถาม วัดทักษะชีวิต 12 องค์ประกอบ จำนวน 50 ข้อ 2) แบบวัดที่สร้างขึ้นมีอำนาจจำแนกทุกข้อ

มีความตรงตามทฤษฎี มีความตรงตามสภาพ และมีความเที่ยงทั้งฉบับ 0.87 3) เกณฑ์ปกติ ทักษะชีวิตของนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 นำเสนอในรูปคะแนนมาตรฐานที่ และ ตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์

สัมฤทธิ์ สันเต (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาเครื่องมือประเมิน ทักษะชีวิตจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนวัยเด็กตอนกลาง เป็นงานวิจัยลักษณะ วิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเครื่องมือ ประเมินทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนวัยเด็กตอนกลาง โดยอาศัยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นสื่อในการ ดำเนินงานประเมินตามสภาพจริง โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยคือ 1) ศึกษากรอบแนวคิด เกี่ยวกับองค์ประกอบทักษะชีวิตและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ดำเนินการในโรงเรียน 2) พัฒนา ต้นแบบของแบบสำรวจรายการพฤติกรรม 3) พัฒนาร่างของเครื่องมือประเมินทักษะชีวิต 4) พัฒนาเครื่องมือประเมินทักษะชีวิตฉบับสมบูรณ์ และคู่มือการใช้เครื่องมือประเมินทักษะชีวิต ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เครื่องมือสำหรับประเมินทักษะชีวิตจำนวน 9 ชุด ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพตาม เกณฑ์มาตรฐาน และครูประจำชั้นที่นำเครื่องมือสำหรับประเมินทักษะชีวิตไปใช้มีความเข้าใจ มี ความสะดวก และมีความพึงพอใจในการใช้เครื่องมือดังกล่าว

นิตยา มูลสาร (2548 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้โครงงานเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษและทักษะชีวิตของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้โครงงานเพื่อ ส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอน ดำเนินการวิจัยคือ 1) กำหนดรูปแบบการวิจัย 2) กำหนดประชากร 3) สร้างเครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัย 4) ดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล 5) ปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 6) วิเคราะห์ ข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดและเขียนภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอ โครงงานในระดับดีมาก และมีทักษะชีวิตในด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นใน ระดับสูง

### งานวิจัยต่างประเทศ

กอร์ธอน (Gorton 1985 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลกระทบของการ สอนทักษะทางสังคมของการอยู่ตามลำพังของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจ ในตนเองและสามารถแสดงบทบาทตามหน้าที่ของตนเองได้ทั้งก่อนดำเนินการและหลังดำเนินการ ในแผนการสอนทั้ง 10 แผน และชี้ให้เห็นว่าการสอนทักษะทางสังคมในระยะเวลาดสั้น ๆ ด้วยการ ฝึกหัดตามลำพังทำให้นักเรียนได้รับประโยชน์เมื่อเขาอยู่ในโรงเรียนและผลสืบเนื่องนี้ทำให้นักเรียน

มีความแตกต่างทางด้านทักษะทางสังคมน้อยกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้รับการสอนด้วยวิธีนี้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่จะเปลี่ยนแนวการสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันในหมู่เพื่อนด้วย การแยกตัวออกไปจากหมู่เพื่อนไม่มีผลต่อการเพิ่มความนับถือตนเองหรือรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองของนักเรียนก่อนเข้าสู่วัยรุ่น

มาร์ติน (Martin 1986 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลกระทบของการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพฤติกรรมและผลการเรียนให้ดีขึ้น แสดงให้เห็นถึงทิศทางในทางบวกของพฤติกรรมและผลการเรียนของกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะทางสังคม

### สรุป

จากการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา และทักษะทางสังคม สรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการให้กับผู้เรียนทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในสาระความรู้ทางวิชาการ ตลอดจนสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนร่วมและการทำงาน เป็นทีมได้เป็นอย่างดี โดยเกมการศึกษามีรูปแบบที่สามารถจัดให้แก่ผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้การนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอนควรต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของสาระความรู้และความสามารถในแต่ละวัยของผู้เรียนเป็นสำคัญด้วย ซึ่งจากผลการวิจัยทั้งหมดพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาทำให้ผลการเรียนรู้หลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติหรือตามคู่มือครู รวมทั้งเกมการศึกษายังช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest – Posttest Design) ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) จังหวัดนครปฐม เป็นหน่วยการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) : ศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา  
กิจกรรมเกมการศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) : การพัฒนาและหาประสิทธิภาพ  
กิจกรรมเกมการศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย ((Research) : การทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) : การประเมินผลและปรับปรุงแก้ไข  
กิจกรรมเกมการศึกษา

**ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) : ศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา  
กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

#### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) จังหวัดนครปฐม

## วิธีดำเนินการ

1. วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) ในกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยศึกษาจุดมุ่งหมาย และแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนประเภทกิจกรรมชุมนุมในระดับช่วงชั้นที่ 2

2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาและทักษะทางสังคม

3. สำรวจความต้องการจำเป็นในเรื่อง รูปแบบของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสัมภาษณ์และการสอบถามจากผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure Interview) ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 1 คน และครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม) จำนวน 2 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ในเรื่องชื่อ อายุ ระดับการศึกษา ตำแหน่งหน้าที่และวิทยฐานะในปัจจุบัน ประสบการณ์ในการดำรงตำแหน่ง และประสบการณ์อื่นนอกเหนือจากตำแหน่งหน้าที่ในปัจจุบัน จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและความต้องการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 4 ข้อ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและลักษณะของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ลักษณะของเกมการศึกษาที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคม การนำเกมการศึกษามาใช้จัดกิจกรรม วิธีการและเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลทักษะทางสังคมของนักเรียน

ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ปัญหาและข้อเสนออื่น ๆ เกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 1 ข้อ

3.1.2 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาและทักษะทางสังคม

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสัมภาษณ์ตามข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 โดยนำมากำหนดประเด็นในการสัมภาษณ์

ขั้นตอนที่ 3 นำเครื่องมือไปให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา และด้านภาษา ตรวจสอบคุณภาพเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขในด้านภาษาและข้อคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC)

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม)

### ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ขั้นตอนที่ 1 ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึง ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขารวมปริชาอุทิศ) เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยกำหนดวัน เวลา ที่จะสัมภาษณ์และแจ้งให้ผู้สัมภาษณ์ทราบล่วงหน้า

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ โดยการแนะนำตนเองพร้อมทั้งแจ้งวัตถุประสงค์ถึงการเก็บรวบรวมข้อมูล และทำการสัมภาษณ์จนสิ้นสุด

ขั้นตอนที่ 4 จัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาต่อไป

3.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไปโดยใช้คำร้อยละ จากนั้นนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบการบรรยายและวิเคราะห์ความคิดเห็นโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอแบบพรรณนาความ

4. การสอบถามความต้องการจำเป็นจากนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบสอบถามชนิดแบบสำรวจรายการ (Check List) และแบบปลายเปิด (Open End) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอบถามนักเรียนด้วยตนเอง

#### 4.1 ลักษณะของแบบสอบถาม มีรายละเอียดดังนี้



ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ และอายุ จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกี่ยวกับวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ลักษณะของเกมการศึกษาที่นำมาจัดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และสาระความรู้ที่นักเรียนสนใจต้องการให้นำมาใช้ในการเล่นเกมการศึกษา จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความต้องการด้านรูปแบบของกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม จำนวน 1 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

4.2 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม ในการสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและสำรวจข้อมูลที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาสร้างแบบสอบถาม โดยกำหนดเป็นประเด็นคำถามแบบสำรวจรายการ (Check List)

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบสอบถามไปให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและภาษา ตรวจสอบคุณภาพเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขในด้านภาษาและข้อความให้สอดคล้องและเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขในด้านภาษา การใช้คำถามให้ง่ายเหมาะสมกับวัยของนักเรียนก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม ข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับความต้องการในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 1 ฉบับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำเสนอในรูปแบบตารางโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอแบบพรรณนาความ

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) : ศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	ศึกษาหลักสูตร	- หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน - หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ)	ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายและแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. เพื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา และทักษะทางสังคม	ศึกษาจากเอกสาร	- แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา และทักษะทางสังคม	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	สัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง	- ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน - หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 1 คน - ครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม) จำนวน 2 คน	- สัมภาษณ์ - ค่าร้อยละ (%) - การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ตารางที่ 8 (ต่อ)

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
4. เพื่อสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากนักเรียน	- สอบถามโดยใช้แบบสอบถาม	- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 24 คนที่เป็นสมาชิกกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยจัดขึ้น	- ค่าความถี่ - ค่าเฉลี่ยเลขคณิต - ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน - การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

## ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) : การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

### วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75

### วิธีดำเนินการ

#### 1. ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

1.1 วิเคราะห์ผลจากการสำรวจความต้องการและข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 ในทุกขั้นตอนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

1.2 ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีองค์ประกอบดังนี้ (ชื่อเกม คำชี้แจง วัตถุประสงค์ คู่มือครู คู่มือนักเรียน และสื่อการสอน) เกมการศึกษาประกอบด้วยเกม 6 เกม ซึ่งสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากสอบถามความต้องการในขั้นตอนที่ 1 การวิจัย : การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยแต่ละเกมมีการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมประกอบด้วย ชื่อเกมการศึกษา จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรม ขั้นตอนของการจัดกิจกรรม วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล ซึ่งแต่ละเกมใช้เวลาจัดกิจกรรมจำนวน 2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาในการจัดกิจกรรมทั้งหมดเป็นจำนวน 14 ชั่วโมง

1.3 นำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่แก้ไขแล้วมาประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญ  
จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมการศึกษา ด้านทักษะทางสังคม และด้านวัดและ  
ประเมินผล ตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องและ  
เหมาะสมของกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมทั้งข้อเสนอแนะ แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง  
(IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้นำ  
เครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา กำหนด  
ระยะเวลาประมาณ 2 สัปดาห์ แล้วจึงเก็บรวบรวมแบบตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเตรียม  
วิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.4.1 นำแบบประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญตอบมาตรวจให้คะแนน โดย  
กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์ 2545 : 95)

- + 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยแน่ใจว่า  
องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีความสอดคล้องกัน
- 0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยไม่แน่ใจว่า  
องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีความสอดคล้องกัน
- 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยแน่ใจว่า  
องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไม่มีความสอดคล้องกัน

1.4.2 นำผลจากการให้คะแนนมาทำการวิเคราะห์ เพื่อตรวจสอบ  
ความสอดคล้องและเหมาะสมของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง  
(IOC) ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

- เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา
- $\sum R$  = ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
- N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.4.3 นำค่าดัชนีความสอดคล้องที่คำนวณได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ซึ่งเกณฑ์ในการพิจารณามีดังนี้

1.4.3.1 ค่าเฉลี่ยมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 หมายถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีความสอดคล้องกันอย่างแท้จริง และเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน สามารถนำมาสร้างชุดกิจกรรมได้

1.4.3.2 ค่าเฉลี่ยน้อยกว่า 0.50 หมายถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไม่มีความสอดคล้องกันอย่างแท้จริงและไม่เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน ต้องทำการปรับปรุงแก้ไขโดยให้พิจารณาข้อเสนอแนะและการสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติม

1.5 นำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปหาค่าประสิทธิภาพ

1.6 นำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปหาค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

#### 1.6.1 หาประสิทธิภาพแบบรายบุคคล (Individual Tryout)

(1 : 1) ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผ่านการตรวจสอบ และได้ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นรายบุคคลจำนวน 3 คน โดยเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย นักเรียนที่มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดี 1 คน ระดับปานกลาง 1 คน และระดับปรับปรุง 1 คน เก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงโดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  (60 / 60)

#### 1.6.2 หาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout)

(1 : 10) ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมที่ปรับปรุงได้รับการแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มย่อย โดยเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย นักเรียนที่มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดี 5 คน ระดับปานกลาง 5 คน และระดับปรับปรุง 5 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  (70 / 70) และนำไปปรับปรุงแก้ไข โดยสูตรที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา มีดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2540 : 101 – 102)

70 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียน โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

$$\text{สูตรที่ 1} \quad E_1 = \frac{\left[ \frac{\sum X}{N} \right]}{A} \times 100$$

เมื่อ  $E_1$  = ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในกิจกรรม  
เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

$\sum X$  = คะแนนรวมของแบบทดสอบระหว่างเรียน

$A$  = คะแนนเต็มของการสอบระหว่างเรียน

$N$  = จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือ 70 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ใช้สูตรดังนี้

$$\text{สูตรที่ 2} \quad E_2 = \frac{\left[ \frac{\sum F}{N} \right]}{B} \times 100$$

เมื่อ  $E_2$  = ประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา  
ทักษะทางสังคม หรือประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$  = คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน

$B$  = คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน

$N$  = จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา  
ทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้สูตรดังกล่าว หาได้จากการนำคะแนนสอบของ  
แบบทดสอบในขณะที่ประกอบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมและคะแนนสอบหลังเรียนครบทุกกิจกรรม  
คำนวณด้วยการหาค่า  $E_1 / E_2$  เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 70 / 70  
เมื่อหาค่าประสิทธิภาพที่คำนวณได้แล้วจึงนำมาเทียบกับเกณฑ์ต่อไปนี้

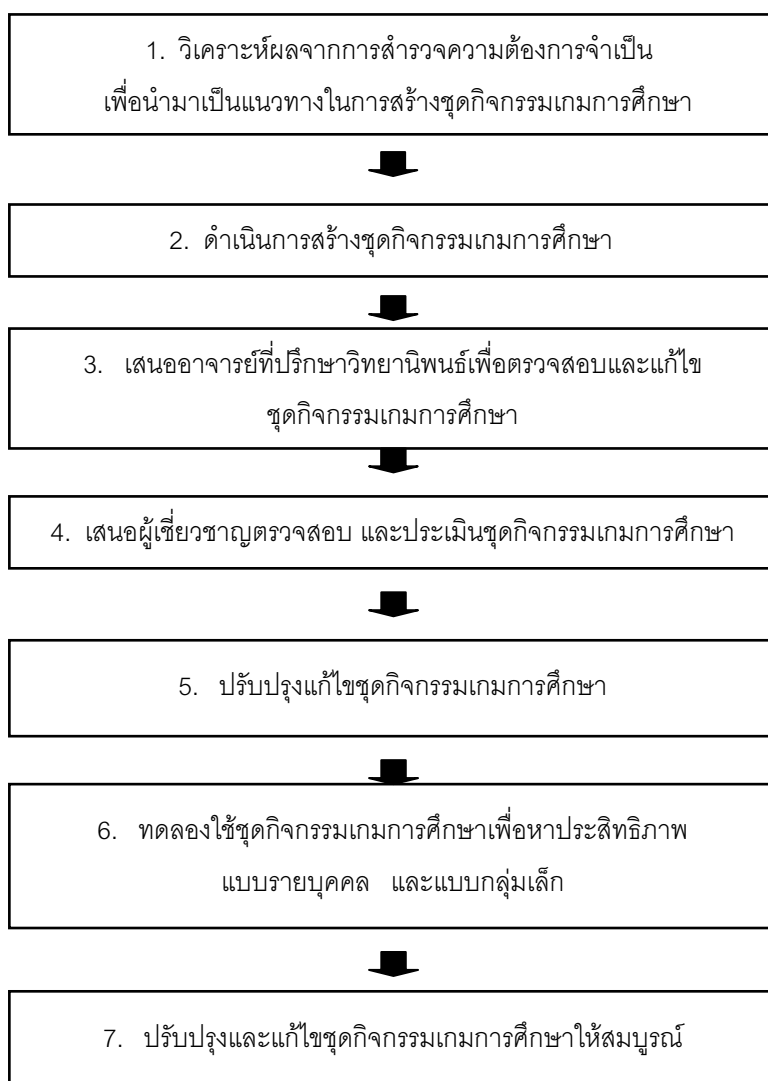
สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้  
มีค่าเกิน 2.5%

เท่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่เกิน 2.5%

ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้แต่ไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ 2.5% ถือว่ายังมีประสิทธิภาพรับได้

1.7 นำผลที่ได้จากการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา มาปรับปรุงแก้ไข เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องให้สมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปทดลองใช้จริง

สรุปขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีขั้นตอนในการดำเนินการดังแสดงในแผนภาพที่ 7



แผนภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

## 2. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

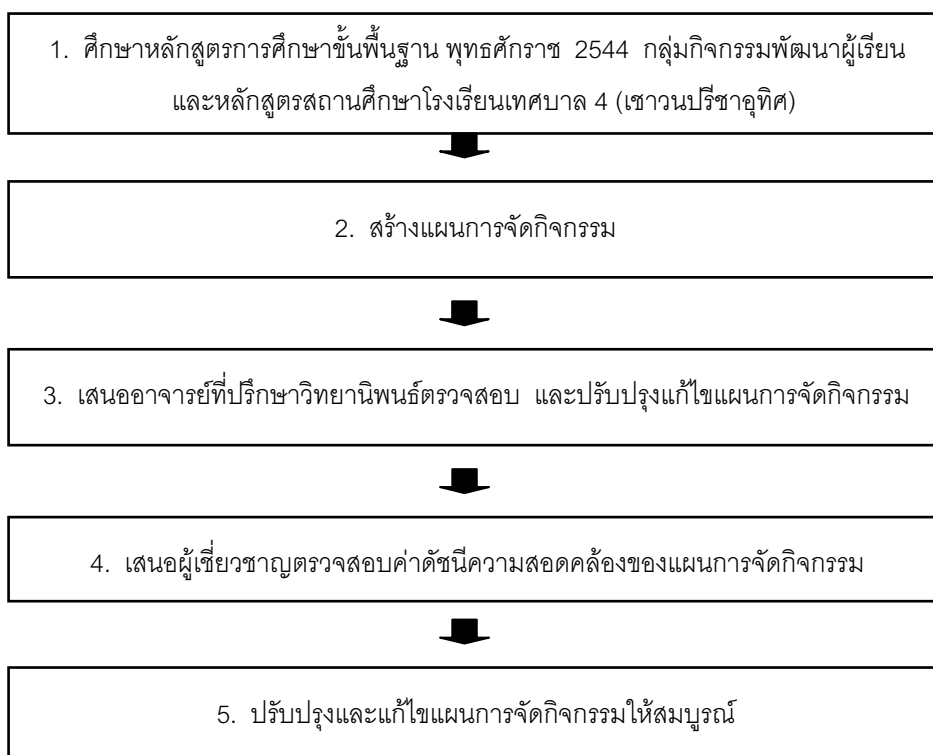
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวงพร้าวอุทิศ)

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมโดยแต่ละแผนประกอบด้วยชื่อเรื่องที่จะจัดกิจกรรม ชื่อเกมการศึกษา จุดประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล ซึ่งแผนการจัดกิจกรรมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนี้มีทั้งหมด 6 แผน ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมแผนละ 2 ชั่วโมง

ขั้นตอนที่ 3 นำแผนการจัดกิจกรรมให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบพิจารณา และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 4 นำแผนการจัดกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมมีขั้นตอนในการดำเนินการดังแสดงในแผนภาพที่ 8



แผนภาพที่ 8 แสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรม



จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 ดังตาราง  
ที่ 9

ตารางที่ 9 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) :  
การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริม  
ทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อพัฒนากิจกรรม เกมการศึกษาเพื่อ สร้างเสริมทักษะทาง สังคมในกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน	พัฒนากิจกรรมเกมการ ศึกษา ซึ่งประกอบด้วย - ชื่อเรื่อง - ชื่อเกม - คำชี้แจง - จุดประสงค์ - กิจกรรมการเรียน การสอน - แผนการจัดกิจกรรม (ประกอบด้วยชื่อเรื่อง ชื่อเกม ขั้นตอนการ จัดกิจกรรม วัสดุและ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ จัดกิจกรรม การวัด และประเมินผล) - แบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะทางสังคม - แบบวัดทักษะทาง สังคมท้ายกิจกรรม - เฉลยคำตอบ		

ตารางที่ 9 (ต่อ)

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>2. เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>	<p>1. การหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาแบบรายบุคคล (Individual tryout) และปรับปรุงแก้ไข</p> <p>2. การหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาแบบกลุ่มเล็ก (Small Group tryout) และปรับปรุงแก้ไข</p>	<p>นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดีปานกลาง และปรับปรุงจำนวน 3 คน</p> <p>นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดีปานกลาง และปรับปรุงจำนวน 9 คน</p>	<p>กิจกรรมเกมการศึกษา / ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>) ของค่า <math>E_1 / E_2</math></p> <p>กิจกรรมเกมการศึกษา / ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>) ของค่า <math>E_1 / E_2</math></p>
<p>3. เพื่อปรับปรุงและแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก่อนนำไปทดลองใช้จริง</p>	<p>ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษา</p>	<p>- กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>	<p>- วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอแบบพรรณนาความ</p>

### ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research) : การทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

#### วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

#### ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม จังหวัดนครปฐม จำนวน 220 คน

#### กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) ที่ได้มาจากการเลือกแบบอาสาสมัคร (Volunteer Choice) โดยเป็นนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยความสมัครใจของตนเอง จำนวน 24 คน

#### ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเวลาในการทดลอง ทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง คือ ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 8 ดำเนินการสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 14 ชั่วโมง

#### เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นองค์ประกอบของทักษะทางสังคม 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม

#### แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยเชิงทดลองขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบ One Group Pretest – Posttest Design ดังนี้

ตารางที่ 10 แบบแผนการวิจัย

$T_1$	X	$T_2$
-------	---	-------

$T_1$  แทน การทดสอบก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

X แทน การทดลองจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

$T_2$  แทน การทดสอบหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ที่มา : Tuckman , Bruce W. Conducting Educational Research. 5<sup>th</sup> ed. (USA : Harcourt Brace & Company , 1999) , 160.

ขั้นตอนในการดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวิธีดำเนินการตามลำดับต่อไปนี้

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบวัดทักษะทางสังคม ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบจัดขึ้น จำนวน 24 คน

3. ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ชี้แจง นำ ผู้วิจัยหรือครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แนะนำกิจกรรมที่จัดให้กับผู้เรียน ดังนี้

3.1.1 แนะนำลักษณะของกิจกรรมเกมการศึกษาที่เล่น

3.1.2 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมเกมการศึกษา

3.1.3 ครูจัดนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน โดยมีสับเปลี่ยนสมาชิกในกลุ่มทุกสัปดาห์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมกับสมาชิกใหม่อยู่เสมอ

3.1.4 ชี้แจงวิธีการเล่นเกมการศึกษา รวมทั้งกฎกติกา มารยาทในการเล่น และ บทบาทที่นักเรียนต้องปฏิบัติขณะดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษา

### 3.1.5 แนะนำในสิ่งที่นักเรียนจะได้รับหลังปฏิบัติกิจกรรม

#### 3.2 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม ครูทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการจัดเกมให้กับ

นักเรียน นักเรียนในกลุ่มต้องช่วยกันคิดหาคำตอบตามกฎกติกา และมารยาทของการเล่นเกม หลังจากทั้งหมดเวลาในคำถามแต่ละข้อ ครูและนักเรียนจึงร่วมกันเฉลยคำตอบ และให้คะแนนกับกลุ่มที่ตอบคำถามได้ถูกต้อง พร้อมกับกล่าวคำชมเชย และให้กำลังใจกับนักเรียนที่ตอบคำถามไม่ถูกต้องในข้อนั้น

อนึ่ง ขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมนั้น ผู้ช่วยผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมกับนักเรียน และบันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคม

#### 3.3 ชั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมคะแนนการแข่งขันหลังจากหมดเวลาในการเล่นเกมนอนท้ายชั่วโมง สรุปหาผู้ชนะของเกมในสัปดาห์นั้น พร้อมกล่าวคำชมเชย ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียนในสิ่งที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรม และครูเสนอแนะวิธีการเล่นของนักเรียนบางกลุ่มที่น่าสนใจที่พบขณะเล่นเกมให้นักเรียนกลุ่มอื่นนำไปเป็นข้อคิดในการเล่นร่วมกัน

#### 3.4 ชั้นวัดและประเมินผล ดำเนินการใช้แผนการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นในแต่ละแผน ทำการทดสอบวัดทักษะทางสังคมที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรมที่ผ่านมา แผนละ 5 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน หลังสิ้นสุดการทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมจึงทำการทดสอบวัดทักษะทางสังคมใน 2 ด้านคือ ด้านความมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมซึ่งเป็นทักษะทางสังคมที่คาดหวังตามที่กำหนดไว้ทั้ง 6 แผนการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นแบบวัดทักษะทางสังคมชุดเดียวกันกับแบบวัดทักษะทางสังคมที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แต่จัดเรียงลำดับคำถามใหม่ จำนวน 30 ข้อ หลังจากนั้นทำการคำนวณหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบภาคสนาม (Field Tryout) โดยนำคะแนนทดสอบหลังใช้แผนการจัดกิจกรรมของแต่ละกิจกรรมเกมและคะแนนทดสอบหลังใช้แผนการจัดกิจกรรมครบทุกกิจกรรมที่ได้มาแทนค่าในสูตรเช่นเดียวกับการหาประสิทธิภาพแบบรายบุคคลและแบบกลุ่มย่อย

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม
2. แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
3. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม

#### 4. แบบวัดทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย

4.1 แบบวัดทักษะทางสังคมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 2 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันแต่จัดเรียงข้อคำถามใหม่ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยให้น้ำหนักคะแนนในแต่ละข้อมี 4 ระดับคือ 1, 2, 3 และ 4 คะแนน

4.2 แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้หลังการจัดกิจกรรมในแต่ละแผน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 6 ฉบับ ฉบับละ 5 ข้อ โดยชุดที่ 1 เป็นแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเอง และส่วนรวมใช้สำหรับทดสอบท้ายกิจกรรมเกมที่ 1-3 และชุดที่ 2 เป็นแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมใช้สำหรับทดสอบท้ายกิจกรรมเกมที่ 4-6 โดยให้น้ำหนักคะแนนในแต่ละข้อมี 4 ระดับคือ 1, 2, 3 และ 4 คะแนน

#### กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 11 กำหนดการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาที่จัดกิจกรรม	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรมเกมการศึกษา	ทักษะทางสังคมที่คาดหวัง	เวลา / ชั่วโมง
30 มกราคม พ.ศ. 2552	1. รู้จักอดีตจากหลักฐาน (หลักฐานทางประวัติศาสตร์ของประเทศไทย)	กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร	ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม	2 ชั่วโมง
6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	2. มรดกแห่งมวลมนุษยชาติ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก)	กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์		2 ชั่วโมง
13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	3. จอมราชันย์แห่งสยาม (พระมหากษัตริย์ของชาติไทย)	กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร		2 ชั่วโมง

ตารางที่ 11 (ต่อ)

เวลาที่จัดกิจกรรม	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา	ทักษะทางสังคม ที่คาดหวัง	เวลา / ชั่วโมง
20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	4. สืบสานประเพณีไทย (ประเพณีไทย)	กิจกรรมเกม จิ๊กซอว์ต่อภาพ	ด้านการทำงาน เป็นทีม	2 ชั่วโมง
27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	5. บุคคลสำคัญของโลก	กิจกรรมเกม ใครหนอ		2 ชั่วโมง
6 มีนาคม พ.ศ. 2552	6. ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้	กิจกรรมเกม ไค้ดลับใบคำ		2 ชั่วโมง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 ดังตาราง  
ที่ 12

ตารางที่ 12 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research) : การทดลองใช้  
กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
เพื่อทดลองใช้กิจกรรม เกมการศึกษาเพื่อ สร้างเสริมทักษะทาง สังคมในกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6	1. ทดสอบวัดทักษะทาง สังคมก่อนเรียน 2. ดำเนินการทดลองใช้ กิจกรรมเกมการศึกษา 2.1 ชี้แนะ ผู้วิจัยแนะนำ ลักษณะเกม ชี้แจง จุดประสงค์ อธิบายวิธี การเล่น กฎกติกา มารยาท และบทบาทของนักเรียนใน การเล่น เกม รวมทั้งแนะนำ สิ่งที่นักเรียนจะได้รับหลัง ปฏิบัติกิจกรรม	นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 6 ของ โรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) ที่สมัครเป็นสมาชิก ในกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนที่ผู้วิจัยจัดขึ้น จำนวน 24 คน	1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทาง สังคม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 2. วิเคราะห์หาค่าร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ของค่า $E_1 / E_2$ และ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ตารางที่ 12 (ต่อ)

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
	<p>2.2 ชั้นปฏิบัติการกิจกรรม ครูทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการจัดเกมให้กับนักเรียน นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบ ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบ ขณะที่นักเรียนปฏิบัติการกิจกรรม ผู้ช่วยผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคม และบันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคม</p> <p>2.3 ชั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมคะแนน และหาผู้ชนะของเกม นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน และครูแนะนำวิธีการเล่นขอให้นักเรียนบางกลุ่มที่น่าสนใจให้เป็นข้อคิดกับนักเรียนกลุ่มอื่น</p> <p>2.4 ชั้นวัดและประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทดสอบวัดทักษะทางสังคมหลังทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมแต่ละแผน จำนวนครั้งละ 5 ข้อ</li> <li>- ทดสอบวัดทักษะทางสังคมหลังสิ้นสุดทุกแผนการจัดกิจกรรม จำนวน 30 ข้อ</li> </ul>		



ตารางที่ 12 (ต่อ)

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
	- หาประสิทธิภาพแบบ ภาคสนาม (Field Tryout)		

#### ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) : การประเมินและปรับปรุง กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

##### วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) เพื่อนำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไขให้เป็นกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในทางปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

##### วิธีดำเนินการทดลอง

การประเมินผลกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการประเมินผลเป็น 3 ระยะ ทั้งก่อนการใช้กิจกรรม ระหว่างการใช้กิจกรรม และหลังการใช้กิจกรรม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยทดสอบวัดทักษะทางสังคมจากแบบวัดทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ฉบับ
2. การวัดผลระหว่างการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมที่นักเรียนแสดงออกในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษาในระหว่างเรียน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม
3. การวัดผลหลังจากจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทาง

สังคม โดยการทดสอบวัดทักษะทางสังคม และการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ซึ่งมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การทดสอบวัดทักษะทางสังคม จากแบบวัดทักษะทางสังคม จำนวน 1 ฉบับ ที่เป็นฉบับเดียวกับฉบับทดสอบก่อนจัดกิจกรรม แต่จัดเรียงข้อคำถามใหม่ แล้ว นำผลจากการทดสอบมาหาค่าความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

3.2 การสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม

4. การปรับปรุงกิจกรรม โดยการนำผลการประเมินกิจกรรมและข้อเสนอแนะ มาใช้ในการแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีความ สมบูรณ์และมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในโอกาสต่อไป

### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย แบบวัดทักษะทางสังคม แบบสังเกต พฤติกรรมด้านทักษะทางสังคม และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แบบวัดทักษะทางสังคม เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลผู้เรียนก่อนและ หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็น แบบทดสอบแบบปรนัย เลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดย แบบทดสอบทั้งสองชุดนี้ได้จัดเรียงข้อคำถามใหม่เพื่อให้มีความแตกต่างกัน

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคม มีดังนี้

1. กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของทักษะทางสังคมแต่ละด้านที่ต้องการ ประเมิน

2. ศึกษาเกณฑ์และรูปแบบในการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคมจาก เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการวัดทักษะ

3. นำรูปแบบของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับร่างที่ได้ออกแบบมาสร้าง เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และกำหนดเกณฑ์การให้ คะแนนโดยใช้เกณฑ์ประเมินผลแบบรูปรีดส์ ซึ่งใช้หลักการกำหนดน้ำหนักคะแนนในแต่ละข้อมี

4 ระดับคือ 1, 2, 3 และ 4 คะแนน ซึ่งในการกำหนดน้ำหนักคะแนนในแต่ละข้อให้เท่ากัน เนื่องจากที่ข้อคำถามในแต่ละสถานการณ์วัตถุประสงค์ประกอบของทักษะทางสังคมที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องกำหนดระดับคะแนนแต่ละข้อให้เท่ากัน ซึ่งรายละเอียดของเกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

- |                     |  |
|---------------------|--|
| ให้ 4 คะแนน หมายถึง | ผู้เรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม และเป็นการกระทำที่เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง และส่วนรวม       |
| ให้ 3 คะแนน หมายถึง | ผู้เรียนสามารถเลือกแสดงพฤติกรรมที่ได้แต่ไม่เหมาะสม และเป็นการกระทำที่เกิดประโยชน์ เฉพาะตนเองเท่านั้น   |
| ให้ 2 คะแนน หมายถึง | ผู้เรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม และเป็นการกระทำที่ไม่เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง และผู้อื่น |
| ให้ 1 คะแนน หมายถึง | ผู้เรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องและเป็นการกระทำที่ส่งผลด้านลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น              |

4. สร้างข้อคำถามโดยกำหนดเป็นสถานการณ์ตามกรอบแนวคิดของนิยามเชิงปฏิบัติการในแต่ละด้านของทักษะทางสังคมที่ต้องการประเมิน ให้ครบตามองค์ประกอบและจำนวนข้อที่กำหนดไว้

5. จัดเรียงข้อคำถามของแบบวัดทักษะทางสังคมเข้าเป็นฉบับ

6. นำแบบวัดทักษะทางสังคมที่จัดเข้าฉบับแล้ว ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์จำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาแล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

7. นำแบบวัดทักษะทางสังคมที่ผ่านการตรวจจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะทางสังคม จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษา โดยคำนวณเป็นค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ ผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะทางสังคมเท่ากับ 0.67 – 1.00 (รายละเอียดดังตารางที่ 29 - 30 ภาคผนวก ฅ หน้า 269 - 274) เลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปซึ่งถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

7. นำแบบวัดทักษะทางสังคมที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาแล้ว มาหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะทางสังคมโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ซึ่งวิธีการหาค่าอำนาจจำแนกใช้สูตรดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ 2545 : 84 - 85)

$$r_{XY} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

เมื่อ N แทน จำนวนคนในกลุ่ม  
 X แทน คะแนนของข้อคำถาม  
 Y แทน คะแนนผลรวมของข้ออื่น ๆ ที่เหลือทุกข้อ

ผลการพิจารณาการหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียนเท่ากับ 0.47 – 0.95 และฉบับหลังเรียนเท่ากับ 0.47 – 0.95 (รายละเอียดดังตารางที่ 31 - 32 ภาคผนวก ฉ หน้า 275 - 276) หลังจากนั้นจึงคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปมาใช้

8. นำแบบวัดทักษะทางสังคมที่ผ่านการหาค่าอำนาจจำแนกแล้ว และปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทักษะทางสังคม โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งมีสูตรในการคำนวณ ดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ 2545 : 131)

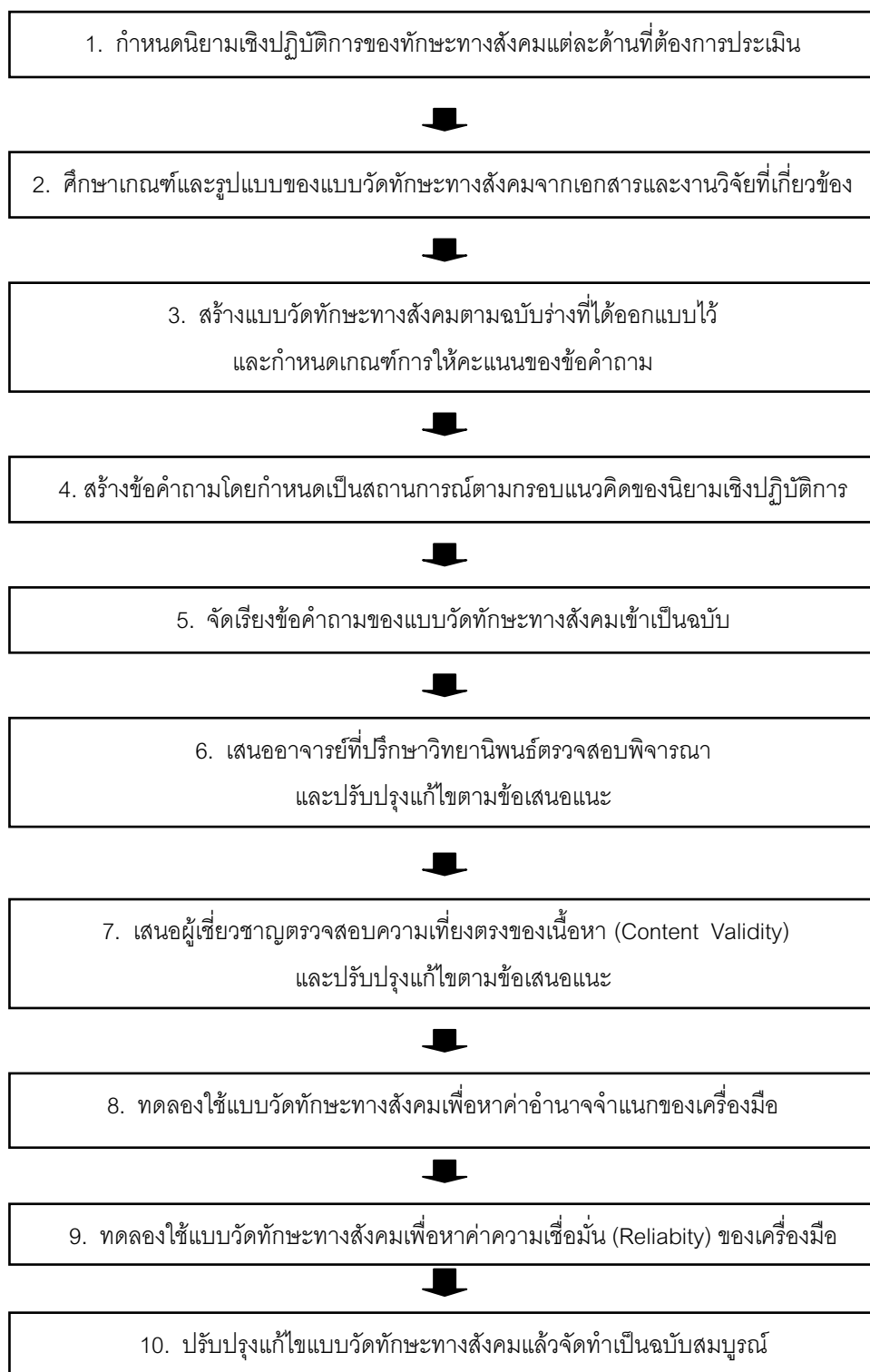
$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

$\alpha$  = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น  
 n = จำนวนข้อคำถาม  
 $S_i^2$  = ความแปรปรวนของคะแนนเป็นรายข้อ  
 $S_t^2$  = ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

ผลการพิจารณาการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียนเท่ากับ 0.7372 และแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียนเท่ากับ 0.6965 (รายละเอียดดังภาคผนวก ณ หน้า 277 - 278)

9. นำแบบวัดทักษะทางสังคมที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงแล้ว มาจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินผลพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของนักเรียน และนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะทางสังคม มีขั้นตอนในการดำเนินการดังแสดงในแผนภาพที่ 9



แผนภาพที่ 9 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะทางสังคม

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดทักษะทางสังคม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependent

**2. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัย ต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม** ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ประสงค์ในการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมให้ครอบคลุมกับ พฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมที่จะประเมิน
2. นำพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมที่ต้องการประเมินมาให้คำจำกัดความที่สามารถสังเกตและประเมินผลได้โดยครอบคลุมรายละเอียด คือให้ความหมายของพฤติกรรมที่ต้องการประเมินว่าแสดงออกอย่างไร เวลาที่ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมใช้เวลาตอนใด บุคคลที่ถูกสังเกตพฤติกรรมเป็นใคร และบุคคลที่ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมเก็บข้อมูลเป็นใคร
3. ศึกษาเกณฑ์ในการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลต่าง ๆ
4. สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมฉบับร่างเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมประเภทแบบ ตรวจสอบรายการ เพื่อวัดพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมที่นักเรียนแสดงออกว่าปรากฏหรือไม่ ปรากฏขณะทำกิจกรรม ซึ่งผู้ช่วยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยจำแนกเป็นการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม จำนวน 6 ครั้ง ที่จัดกิจกรรมเกมการศึกษา 3 เกมแรก และสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม จำนวน 6 ครั้ง ที่จัดกิจกรรมเกมการศึกษา 3 เกมสุดท้าย
5. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
6. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาโดยประเมินผลเป็นค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ซึ่งมีวิธีการดังนี้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ และกำหนดคะแนนการพิจารณาดังนี้

+ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการวัด

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการวัด

- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการวัด

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตร Rowinelli and Hambelton (1977 อ้างถึงใน มาเรียม นิลพันธุ์ 2547 : 177) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องของข้อความกับลักษณะพฤติกรรม  
R แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 0.67 - 1.00 (รายละเอียดดังตารางที่ 26 - 27 ภาคผนวก ฉ หน้า 264 - 265)

7. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีมที่ได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และปรับปรุงแก้ไขแล้วมาใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินผลพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้

สำหรับตัวชี้วัดที่ใช้ในการวัดพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมมีดังนี้

1. ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม ทำการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเคารพกฎกติกา มารยาททางสังคม



ด้านการปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่ของสังคม และด้านความซื่อสัตย์ โดยกำหนดเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออก ดังนี้

1.1 ด้านการเคารพกฎกติกา มารยาททางสังคม สืบเนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนใน 5 พฤติกรรม ได้แก่

- 1.1.1 แต่งกายสุภาพเรียบร้อยขณะเล่นเกม
- 1.1.2 ไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะเล่นเกม
- 1.1.3 ไม่ทำลายอุปกรณ์หรือสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมที่ได้รับความเสียหายหรือชำรุด

1.1.4 ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น

- 1.1.5 พูดคุยโดยใช้คำที่เหมาะสมต่อสถานที่และกาลเทศะ

1.2 ด้านการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม สืบเนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนใน 3 ด้าน ได้แก่

- 1.2.1 ปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบภายในกลุ่ม
- 1.2.2 ช่วยเพื่อนสมาชิกเก็บอุปกรณ์และสื่อให้เรียบร้อยหลังเล่นเกมเสร็จสิ้น

1.2.3 ด้านความซื่อสัตย์สุจริต สืบเนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียน คือ ไม่ทุจริตในการเล่นเกมนโดยดูคำตอบหรือสอบถามจากสมาชิกทีมอื่น หรือแอบฟังทีมอื่นปรึกษากัน หรือเปิดดูคำตอบจากเอกสารและหนังสือ

2. ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม ทำการสืบเนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม ด้านความสามัคคี และด้านการตรงต่อเวลา โดยกำหนดเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกดังนี้

2.1 ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม สืบเนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนใน 3 พฤติกรรม ได้แก่

- 2.1.1 พูดคุยโต้ตอบกันภายในทีมเพื่อหาข้อยุติของคำตอบ
- 2.1.2 ยอมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของทีมที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นในทีมเสนอมา
- 2.1.3 แสดงความกระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม

2.2 ด้านความสามัคคี สืบเนื่องจากพฤติกรรมในด้านลบของนักเรียน 3 พฤติกรรม ได้แก่

2.2.1 ไม่มีการทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม  
 2.2.2 ไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มทำเพียงบางคน  
 2.2.3 ทำงานอยู่ภายในทีมตลอดขณะเล่นเกม  
 2.3 การตรงต่อเวลา      สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนใน 2 พฤติกรรม  
 ได้แก่

- 2.3.1 เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา  
 2.3.2 ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด  
 2.3.3 นำเสนอคำตอบของกลุ่มต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา

การบันทึกพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน  
 ในขณะปฏิบัติกิจกรรม ถ้าพฤติกรรมดังกล่าวแสดงออกในขณะที่จัดกิจกรรมแต่ละครั้งให้บันทึกลงใน  
 ช่องปรากฏ แต่ถ้าไม่แสดงพฤติกรรมนั้นออกมาให้บันทึกลงในช่องไม่ปรากฏ

เกณฑ์การแปลผลการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน แบ่งระดับ  
 คะแนนเป็นแบบรูบริกส์ (Rubrics Score) 4 ระดับ คือ 4, 3, 2, 1 ดังนี้

คะแนน 4 หมายถึง พฤติกรรมแสดงออกมากคือ พฤติกรรมนั้นปรากฏ  
 5-6 ครั้งของการจัดกิจกรรมใน 1 ภาคเรียน

คะแนน 3 หมายถึง พฤติกรรมแสดงออกปานกลางคือ พฤติกรรมนั้น  
 ปรากฏ 3-4 ครั้งของการจัดกิจกรรมใน 1 ภาคเรียน

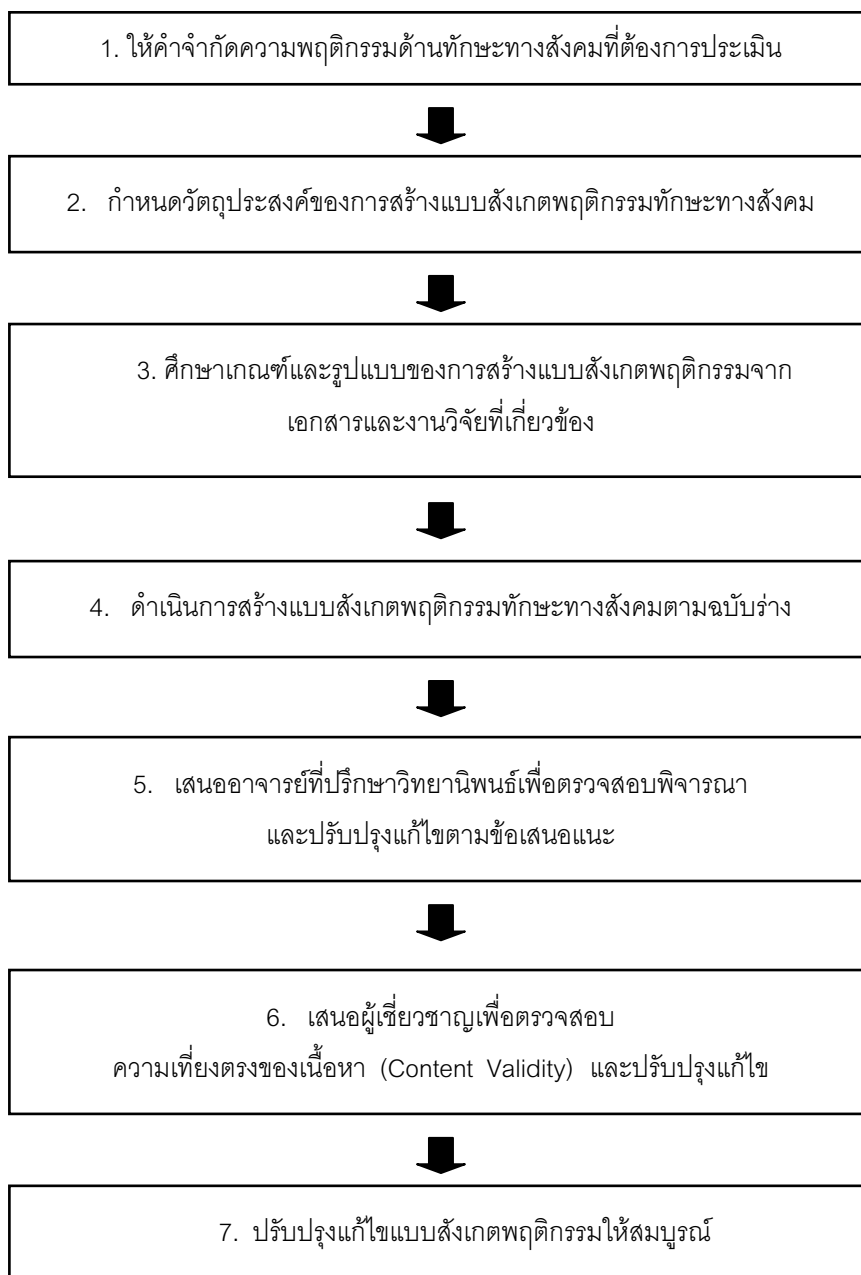
คะแนน 2 หมายถึง พฤติกรรมแสดงออกน้อยครั้งคือ พฤติกรรมนั้น  
 ปรากฏ 2 ครั้งของการจัดกิจกรรมใน 1 ภาคเรียน

คะแนน 1 หมายถึง ไม่ปรากฏนั้นพฤติกรรมนั้นเลยหรือปรากฏเพียงครั้ง  
 เดียวของการจัดกิจกรรมใน 1 ภาคเรียน

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมทักษะทางสังคมเฉลี่ยของนักเรียน แบ่งระดับการ  
 ประเมินความถี่เฉลี่ยของพฤติกรรมเป็น 4 ระดับ ดังนี้

- |             |         |                                       |
|-------------|---------|---------------------------------------|
| 1.00 - 1.50 | หมายถึง | มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับควรปรับปรุง |
| 1.51 - 2.50 | หมายถึง | มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับน้อย        |
| 2.51 - 3.50 | หมายถึง | มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับพอใช้       |
| 3.51 - 4.00 | หมายถึง | มีทักษะทางสังคมอยู่ในระดับดี          |

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของนักเรียน มี  
 ขั้นตอนในการดำเนินการ ดังแสดงในแผนภาพที่ 10



แผนภาพที่ 10 ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### 3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี

1. ศึกษาเกณฑ์ในการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลต่าง ๆ
2. สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับร่าง ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่แบ่งออกเป็น 2 ดังนี้

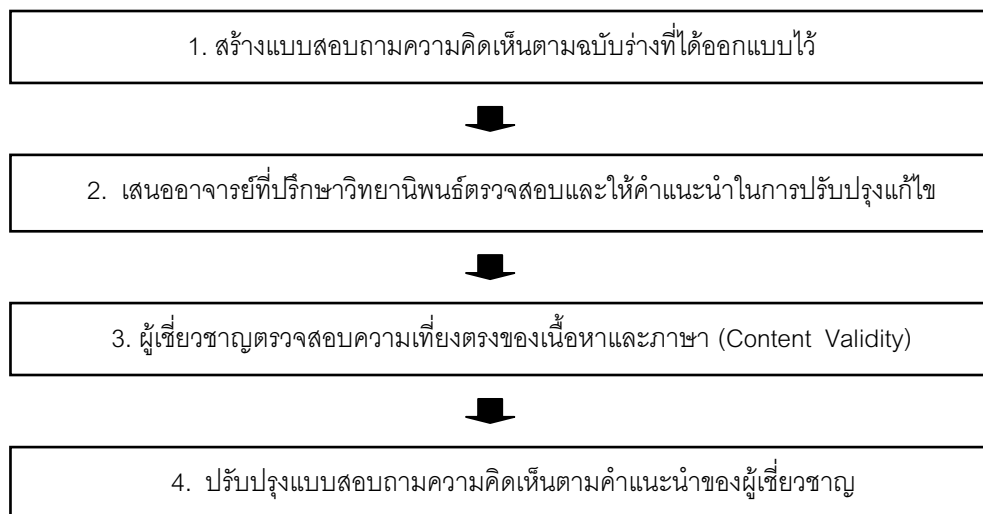
ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ คือ เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง และเห็นด้วยน้อย จำนวน 16 ข้อ ซึ่งถามใน 2 ประเด็นคือ 1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2. ผลที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 2 แบบสอบถามแบบปลายเปิด พรรณนาความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม จำนวน 1 ข้อ

3. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นมาให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ จำนวน 3 คน เพื่อให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมการศึกษา ด้านทักษะทางสังคม และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความคิดเห็น แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งผลการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นเท่ากับ 1.00 (รายละเอียดดังตารางที่ 28 ภาคผนวก ณ หน้า 266 - 268) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนในการดำเนินการดังแสดงในแผนภาพที่ 11



แผนภาพที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ  
กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและข้อเสนอแนะอื่น ๆ ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยได้สรุปลำดับขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) : การประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) :  
การประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะ  
ทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จุดประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อประเมินผล พฤติกรรมด้าน ทักษะทางสังคม ของนักเรียน	ทดสอบวัดทักษะทาง สังคมก่อนและหลัง การจัดกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้าง เสริมทักษะทางสังคม	นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ของโรงเรียน เทศบาล 4 (เขavnปรีชา- อุทิศ) ที่สมัครเป็นสมาชิก ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ ผู้วิจัยจัดขึ้นจำนวน 24 คน	แบบวัดทักษะทางสังคม / ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ ค่าที (t - test) แบบ dependent
2. เพื่อศึกษาระดับ การแสดงออก พฤติกรรมทักษะ ทางสังคมของ นักเรียน	การสังเกตพฤติกรรม ด้านทักษะทางสังคม ของนักเรียน	นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ของโรงเรียน เทศบาล 4 (เขavnปรีชา- อุทิศ) ที่สมัครเป็นสมาชิก ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นจำนวน 24 คน	แบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะทางสังคมของ นักเรียน / ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. เพื่อศึกษาความ คิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อกิจกรรม เกมการศึกษาเพื่อ สร้างเสริมทักษะ ทางสังคม	การสอบถามความ คิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้าง เสริมทักษะทางสังคม	นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ของโรงเรียน เทศบาล 4 (เขavnปรีชา- อุทิศ) ที่สมัครเป็นสมาชิก ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นจำนวน 24 คน	แบบสอบถามความ คิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ กิจกรรมเกมการศึกษา / ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. เพื่อปรับปรุงแก้ไข กิจกรรมเกมการ ศึกษาเพื่อสร้างเสริม ทักษะทางสังคมใน กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน	ปรับปรุงแก้ไข	กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทาง สังคมในกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน	

## สรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน คือ 1) การวิจัย (Research) : ศึกษาความต้องการจำเป็น ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขารวมปริชาอุทิศ) แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา และทักษะทางสังคม และศึกษาความต้องการจากผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และนักเรียน 2) การพัฒนา (Development) : การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม เป็นการพัฒนาโครงร่างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและนำไปตรวจสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมในด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมและความสอดคล้องของโครงร่างและปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำไปหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบรายบุคคล เกณฑ์ที่กำหนด 60/60 และแบบกลุ่มเล็ก เกณฑ์ที่กำหนด 70/70 และปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง 3) การวิจัย (Research) : การทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ซึ่งดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมที่กำหนดไว้ และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบภาคสนามตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 4) การพัฒนา (Development) : การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งเป็นขั้นตอนที่เก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาประเมินผลรวม โดยเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ศึกษาระดับการแสดงออกทางพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนและประเมินความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยวิธีการทดสอบ การสังเกต และสอบถาม เพื่อนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สมบูรณ์ต่อไป

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ตอน ตามลำดับดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม
2. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม
3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม
4. ผลการประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

### ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ 1) ผลการวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) ในกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ผลการศึกษาเอกสารดังกล่าวข้างต้น พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษาต้องจัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ให้กับผู้เรียน นอกเหนือไปจากการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพความเป็นมนุษย์ของผู้เรียน



ให้สมดุลกันทุกด้านทั้งทางร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคม การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในลักษณะของกิจกรรมชุมนุมจัดขึ้นเพื่อรวมนักเรียนที่มีความสามารถ ความสนใจและถนัดในสิ่งเดียวกันหรือคล้ายกันมาทำกิจกรรมร่วมกันในช่วงเวลาว่างที่โรงเรียนจัดไว้ให้ โดยผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการคิดวางแผน ช่วยกันทำ และช่วยกันดำเนินการในกิจกรรม โดยมีครูที่ปรึกษา กิจกรรมคอยให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม ซึ่งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมต้องเหมาะสมกับธรรมชาติและวัยของผู้เรียนและตอบสนองต่อเป้าหมายในการจัดการศึกษาของโรงเรียนคือ ต้องปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ระเบียบวินัยและค่านิยมอันพึงประสงค์ส่งเสริมให้มีสุขภาพกายและจิตใจที่ดี รักและภูมิใจในความเป็นไทย

เกมการศึกษานับเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวได้ นอกจากนี้ยังช่วยในการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี ตลอดจนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ทำทลายความสามารถขณะเล่นเกมแข่งขัน เกิดการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในขณะที่เล่นเกมอีกด้วย

ผลการศึกษาเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสาระความรู้ควบคู่ไปกับการสร้างเสริมพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมให้เกิดแก่ผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน อันสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของการพัฒนาคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ที่กำหนดไว้ว่า การศึกษาต้องสามารถพัฒนาคุณภาพของคนในทุกมิติอย่างสมดุลทั้งจิตใจ ร่างกาย ความรู้ และทักษะความสามารถ เพื่อให้เพียงพอทั้งด้านคุณธรรมและความรู้ โดยพัฒนาจิตใจควบคู่กับการพัฒนาการเรียนรู้ของคนทุกกลุ่มทุกวัยตลอดชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กให้มีความรู้พื้นฐานเข้มแข็ง มีทักษะทางสังคม และเสริมสร้างคนไทยให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2549 : 94 – 97)

ผลการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาได้แก่ งานวิจัยของ สายพิน โคกทอง (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์ รุจิตรา ทั้งศรี (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดเกมการศึกษา เรื่องการบวกจำนวน 2 จำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ไสริยา แดงชัย (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และวันเพ็ญ พันธุ์พัก (2548 :

บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผลการศึกษาโดยภาพรวมพบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการให้กับผู้เรียนทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญาควบคู่ไปกับสาระความรู้ทางวิชาการ ตลอดจนยังช่วยสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีมได้อีกทางหนึ่ง โดยเกมการศึกษามีรูปแบบและลักษณะที่สามารถจัดให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคลสูงได้ และยังเหมาะสมอย่างยิ่งต่อผู้เรียนในทุกเพศทุกวัยอีกด้วย

ผลการศึกษาความต้องการและความคิดเห็นที่เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาด้วยวิธีการสัมภาษณ์ และการสอบถามโดยใช้แบบสอบถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์ จากการสำรวจความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของรองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายวิชาการ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายกิจการนักเรียน หัวหน้าฝ่ายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1. ข้อมูลทั่วไป 2. ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้แก่ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายกิจการนักเรียน จำนวน 1 คน หัวหน้าฝ่ายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 1 คน ครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน รวม 5 คน ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบด้วยอายุ คุณวุฒิการศึกษาสูงสุด ตำแหน่งการทำงานและวิทยฐานะ ประสบการณ์ในการดำรงตำแหน่ง และประสบการณ์อื่นนอกเหนือจากตำแหน่งที่ในปัจจุบัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ ค่าร้อยละ (%) ดังตารางที่

ตารางที่ 14 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการ  
ในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมใน  
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
- 32 – 40 ปี	2	40.00
- 41 – 50 ปี	1	20.00
- 51 ปีขึ้นไป	2	40.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100</b>
2. คุณวุฒิการศึกษาในระดับสูงสุด		
- ปริญญาตรี	4	80.00
- ปริญญาโท	1	20.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100</b>
3. ตำแหน่งการทำงาน		
- ครู	3	60.00
- ผู้บริหารสถานศึกษา	2	40.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100</b>
4. วิทยฐานะ		
- ไม่มีวิทยฐานะ	2	40.00
- ชำนาญการ	1	20.00
- ชำนาญการพิเศษ	2	40.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100</b>
5. ประสบการณ์ในการดำรงตำแหน่ง		
- 1 – 15 ปี	4	80.00
- 16 – 25 ปี	1	20.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

## ตารางที่ 14 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
6. ประสบการณ์อื่นนอกเหนือจากตำแหน่งหน้าที่ ในปัจจุบัน		
- เป็นประธานกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของ เทศบาลนครนครปฐม	1	50.00
- เป็นวิทยากรอบรมความรู้เรื่อง เทคนิคการจัด การเรียนรู้แบบบูรณาการ	1	50.00
<b>รวม</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

จากตารางที่ 14 พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีอายุระหว่าง 32 - 40 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 อายุระหว่าง 41 - 50 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และมีอายุ 51 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ด้านคุณวุฒิการศึกษาในระดับสูงสุดพบว่า มีวุฒิมหาบัณฑิตปริญญาตรี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และมีวุฒิมหาบัณฑิตปริญญาโท จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ด้านตำแหน่งการทำงานพบว่า มีตำแหน่ง เป็นครู จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 และมีตำแหน่ง ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ด้านวิทยฐานะพบว่า ไม่มีวิทยฐานะ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 เป็นวิทยฐานะชำนาญการ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และเป็นวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ด้านประสบการณ์ในการดำรงตำแหน่งพบว่า ดำรงตำแหน่งอยู่ระหว่าง 1 - 15 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และดำรงตำแหน่งอยู่ระหว่าง 16 - 25 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และด้านประสบการณ์อื่นนอกเหนือจากตำแหน่งหน้าที่ในปัจจุบัน พบว่าเป็นประธานกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของเทศบาลนครนครปฐม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และเป็นวิทยากรอบรมความรู้ให้กับครูเรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00

1.2 ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวงกตปริชาอุทิศ) คือ สมหมาย ประเสริฐเจริญสุข รองผู้อำนวยการสถานศึกษา

ฝ่ายวิชาการ ประภาศิริ แสงโสภณ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายกิจการนักเรียน และ วชิรี ไชติรัตน์ หัวหน้าฝ่ายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเห็นที่สอดคล้องกันในด้านรูปแบบ และลักษณะของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยภาพรวมพบว่า ทุกฝ่ายมีความต้องการให้ใช้รูปแบบและลักษณะของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา ดังนี้ ก่อนที่จะสร้างเกมการศึกษาขึ้น ควรตรวจสอบปัญหาของผู้เรียนก่อนว่าผู้เรียนขาดความรู้และทักษะในด้านใดมากที่สุด และศึกษาหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง นโยบายการจัดการศึกษาของสถานศึกษาว่าต้องการให้ครูเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านใดแล้วจึงนำผลจากการสำรวจและศึกษาดังกล่าวมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับสร้างเกมการศึกษา หลังจากนั้นจึงนำมาทดลองใช้กับผู้เรียน ปรับปรุงจนเกมนั้นมีความเหมาะสมกับผู้เรียนแล้วจึงนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน และเสนอผลการพัฒนาผู้เรียนให้ทางโรงเรียนรับทราบต่อไป

ด้านการนำเกมการศึกษาไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน โดยภาพรวมพบว่า ครูควรเลือกเกมที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กำหนดไว้ได้เป็นอย่างดี สถานที่ใช้ต้องเหมาะสมกับเกมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน อาจเป็นในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียนก็ได้ แต่เกมเหล่านั้นต้องสามารถทำให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่น โดยควรจัดให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเล่นเกมแข่งขันกัน ต้องมีการกำหนดกฎกติกาและระเบียบในการเล่นเกมที่ชัดเจนให้กับผู้เรียน แต่เกมที่นำมาใช้นี้ควรจัดซ้ำ ๆ กันมากกว่า 1 ครั้ง เพื่อจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเกมที่เล่นได้ดีและสนุกสนานอย่างต่อเนื่อง โดยไม่รู้สึกรู้สึกว่าเปลี่ยนเกมที่เล่นเร็วเกินไป เพราะชั่วโมงจัดกิจกรรมมีน้อยครั้งอยู่แล้ว (วชิรี ไชติรัตน์ 2551)

ด้านลักษณะของเกมการศึกษาที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคมโดยภาพรวม พบว่า ควรเป็นเกมที่สามารถดึงศักยภาพในตัวของผู้เรียนออกมาให้ได้มากที่สุด เช่น ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ และมนุษยสัมพันธ์ โดยเกมต้องมีลักษณะทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นขณะในการเล่นอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งต้องเรียนรู้อย่างมีความสุขด้วย (ประภาศิริ แสงโสภณ 2551)

นอกจากนี้ เกมที่นำมาใช้อาจนำมาจากเกมโชว์ในรายการโทรทัศน์ที่มีชื่อเสียง เช่น เกมจิ๊กซอว์และเกมคุณสมบัติอะไรในรายการแฟนพันธุ์แท้ เกมทายปัญหาในรายการถ้าคุณแน่อย่าแพ้เด็ก ป.4 เกมทายหน้าบุคคลสำคัญในรายการเกมทศกัณฐ์ เกมอัจฉริยะข้ามคืน เกมแนวผจญภัย เพราะเกมเหล่านี้ผู้เรียนจะเข้าใจกฎกติกาและวิธีการเล่นได้ดีอยู่แล้ว ทำให้การนำ

เกมเหล่านี้มาใช้ผู้สอนไม่ต้องใช้เวลามากเกินไปในการทำความเข้าใจเงื่อนไขของเกมให้ผู้เรียน  
รับทราบ (วัชรวิ โชติรัตน์ 2551)

อย่างไรก็ตาม ยังสามารถดัดแปลงมาจากหนังสือเกมต่าง ๆ หรือวิธีสอน หรือ  
แม้กระทั่งผู้สอนคิดสร้างเกมขึ้นมาเองก็ได้ (อาทิตยา ศกุนะสิงห์ 2551)

ด้านวิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลทักษะทางสังคมของนักเรียนที่เรียน  
ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า ควรใช้วิธีการประเมินผลผู้เรียนที่หลากหลาย ได้แก่ การ  
สังเกต การทดสอบ การสอบถามความคิดเห็น ซึ่งเครื่องมือสำหรับการประเมินผลนั้นควรมีทั้ง  
แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม แบบวัดทักษะทางสังคม แบบสอบถามความคิดเห็นต่อ  
การจัดกิจกรรม หรืออาจใช้แบบสัมภาษณ์ผู้ถามนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเพิ่มด้วยก็ได้  
(สมหมาย ประเสริฐเจริญสุข 2551)

1.3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา  
(Content Analysis) แล้วนำเสนอแบบพรรณความโดยภาพรวมพบว่า ครูควรจัดกิจกรรมเกม  
การศึกษาให้มีเกมหลากหลายชนิด เพราะเกมหนึ่ง ๆ อาจไม่สามารถสนองต่อความต้องการของ  
ผู้เรียนทุกคนได้ เมื่อนำเกมมาใช้จริงครูควรยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนกฎกติกาหรือวิธีการเล่นบ้าง  
ให้เหมาะสมต่อสถานการณ์และข้อจำกัดที่ประสบ และควรให้ผู้เรียนที่ชนะได้มีโอกาสนำเสนอ  
วิธีการเล่นเกม เพื่อเป็นการเผยแพร่ประสบการณ์ให้กับผู้เรียนคนอื่นได้เรียนรู้ไปอีกหนึ่งด้วย

2. การสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเกม  
การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถม  
ศึกษาปีที่ 6 จำนวน 24 คน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1. ข้อมูลทั่วไป 2. ความ  
ต้องการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม 3. ความต้องการด้านรูปแบบ  
ของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม 4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) จำแนกตามเพศและอายุ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ  
ค่าร้อยละ รายละเอียดดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
- ชาย	15	62.50
- หญิง	9	37.50
<b>รวม</b>	<b>24</b>	<b>100</b>
2. อายุ		
- 11 ปี	17	70.83
- 12 ปี	7	29.17
<b>รวม</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

จากตารางที่ 15 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเป็นเพศชาย จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 และเป็นเพศหญิง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 ด้านอายุของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า มีอายุ 11 ปี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 70.83 และอายุ 12 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 29.17

2.2 ความต้องการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม  
วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) พบว่า

2.2.1 นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

2.2.1.1 จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาที่นักเรียนได้มีการแข่งขันกันเป็นทีม

2.2.1.2 ให้ครูจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน

2.2.2 ลักษณะของสื่อหรือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ต้องการ ได้แก่

2.2.2.1 เนื้อหาที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2.2.2.2 มีรูปภาพหรือการ์ตูนประกอบ

2.2.2.3 สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรม

Powerpoint เป็นต้น

## 2.2.2.4 เล่นง่าย ไม่สลับซับซ้อน

2.2.3 สารความรู้ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมที่ต้องการ ได้แก่

2.2.3.1 เป็นความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2.3.2 เป็นความรู้รอบตัวที่น่าสนใจ

2.2.3.3 เป็นข่าวสารและเหตุการณ์บ้านเมืองทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2.3 ความต้องการด้านเกมการศึกษาที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติและค่าร้อยละ รายละเอียดดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 เกมที่ต้องการนำมาใช้ในการสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ชื่อเกม	จำนวนความคิดเห็น	ร้อยละ	อันดับ
1. เกมโลกมหัศจรรย์	18	8.33	2
2. เกมเอเชียน่ารู้	9	4.17	10
3. เกมทายจังหวัด	12	5.56	7
4. เกมใครหนอ	14	6.48	5
5. เกมโบราณคดีสัญจร	17	7.87	3
6. เกมทำเรื่องเหตุการณ์	10	4.63	12
7. เกมสัญลักษณ์อะไร	8	3.70	13
8. เกมหาคู่ขึ้น	5	2.31	17
9. เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ	20	9.26	1
10. เกมได้ดัลป์ใบคำ	15	6.94	4
11. เกมคุณสมบัติอะไร	14	6.48	5
12. เกมคุณจำเนียน	6	2.78	16
13. เกมสังคมบึงโก	7	3.24	14
14. เกมของปริศนา	7	3.24	14
15. เกมภาพปริศนา	11	5.09	9
16. เกมหน้าต่างอักษร	6	2.78	16
17. เกมปริศนาร้อยกรอง	5	2.31	18



ตารางที่ 16 (ต่อ)

ชื่อเกม	จำนวนความคิดเห็น	ร้อยละ	อันดับ
18. เกมโทรศัพท์ไขความ	2	0.93	21
19. เกมแวลลีอักษรภาพ	4	1.85	20
20. เกมแวลลีถอดรหัส	9	4.17	11
21. เกมแวลลีคำผวน	2	0.93	23
22. เกมชุมชนทรัพยากรซี	12	5.56	7
23. เกมแกะคำ	3	1.39	22
<b>รวม</b>	<b>216</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 16 พบว่า เกมที่นักเรียนต้องการให้นำมาใช้ในการสร้างเสริมทักษะทางสังคมมากที่สุดคือ เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ (ลำดับที่ 1) คิดเป็นร้อยละ 9.26 รองลงมาคือ เกมโลกมหัศจรรย์ (ลำดับที่ 2) คิดเป็นร้อยละ 8.33 เกมโบราณคดีสัญจร (ลำดับที่ 3) คิดเป็นร้อยละ 7.87 เกมโค้ดลับใบคำ (ลำดับที่ 4) คิดเป็นร้อยละ 6.94 เกมใครหนอและเกมคุณสมบัติอะไร (ลำดับที่ 5 เท่ากัน) คิดเป็นร้อยละ 6.48 ตามลำดับ

2.4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม ผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนบางส่วนต้องการให้สร้างกิจกรรมเกมการศึกษาที่เล่นแล้วสนุก เพลิดเพลิน เล่นได้สบายๆ รวมทั้งได้รับความรู้รอบตัวที่ไม่เคยเรียนในวิชาอื่นๆ ประกอบไปด้วย

### ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาโดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้ 1) การวิเคราะห์กิจกรรมเกมการศึกษา 2) การสร้างกิจกรรมเกมการศึกษา 3) การตรวจสอบกิจกรรมเกมการศึกษา 4) การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา 5) ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

#### 1. การวิเคราะห์กิจกรรมเกมการศึกษา

ในขั้นตอนการวิเคราะห์กิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้นำผลจากการสอบถามความต้องการจำเป็นด้านเกมที่ต้องการนำมาใช้ในการสร้างเสริมทักษะทางสังคมจากนักเรียนและ

ผลจากการสัมภาษณ์จากผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาคัดเลือกกิจกรรมเกมที่เหมาะสมต่อผู้เรียนและ การสร้างเสริมทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการ ทำงานเป็นทีม ซึ่งกิจกรรมเกมการศึกษาที่นักเรียนเลือกมากที่สุดมีจำนวน 6 เกม โดยผลการ วิเคราะห์กิจกรรมเกมการศึกษามีดังนี้

กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ และกิจกรรมเกม คุณสมบัติอะไร เป็นกิจกรรมเกมที่สมาชิกในทีมต้องช่วยเหลือกันในการหาคำตอบ มีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบระหว่างกัน ทำให้บางครั้งผู้เล่นอาจจะเมิดกฎกติกาและมารยาททางสังคมของการเล่นเกม ได้ง่าย เช่น พุดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น พุดโดยใช้คำไม่สุภาพ ไม่เหมาะสมต่อ สถานที่และกาลเทศะ ทุจริตในการเล่นเกมนโดยดูคำตอบหรือสอบถามจากสมาชิกทีมอื่น แอบฟัง ทีมอื่นปรึกษากัน หรือเปิดดูคำตอบจากเอกสารและหนังสือ เป็นต้น นอกจากนี้ กิจกรรมเกม เหล่านี้ยังสามารถช่วยฝึกฝนให้นักเรียนรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองที่มีต่อส่วนรวมได้เป็นอย่างดี

ด้วยเหตุนี้ กิจกรรมเกมการศึกษาทั้ง 3 เกมนี้จึงเหมาะต่อการฝึกฝนทักษะ ทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ กิจกรรมเกมใครหนอ และกิจกรรมเกมได้ดลใจไปคำ เป็นกิจกรรมเกมที่เสริมสร้างกระบวนการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ ในการเล่นเกมน แข่งขันกัน สมาชิกทุกคนในทีมต้องช่วยเหลือกัน มีการวางแผนงาน และปรึกษาหารือยอมรับ ความคิดเห็นระหว่างกัน โดยไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน ไม่ทะเลาะเบาะแว้ง กันภายในทีม รวมทั้งต้องสามัคคีกันเพื่อให้สามารถตอบคำถามได้ทันต่อระยะเวลาที่กำหนด

ด้วยเหตุนี้ กิจกรรมเกมการศึกษาทั้ง 3 เกมนี้ จึงเหมาะต่อการฝึกฝนทักษะ ทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม

## 2. การสร้างกิจกรรมเกมการศึกษา

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการสร้างกิจกรรมเกมการศึกษา มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1. คำนำ 2. วัตถุประสงค์ 3. คู่มือครู ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรม สื่อเกมการ ศึกษาและเอกสารประกอบสื่อเกม แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกม แบบวัดทักษะทาง สังคมก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อ ตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม รายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบมีดังนี้

2.1 คำนำ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมใน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นสื่อกิจกรรมเกมที่ผู้วิจัยได้ พัฒนาขึ้นมาเพื่อเป็นแนวทางในการใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทาง

สังคมให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ อย่างมีความสุข สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงการปลูกฝังทักษะ การอยู่ร่วมกันในสังคม สร้างเสริมจริยธรรมให้แก่ผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการกลุ่มที่ให้ผู้เรียนเล่นเกม แข่งขันกัน ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 สำหรับกิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 6 เกม ได้แก่

1. กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร (รู้จักอดีตจากหลักฐาน)
2. กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก)
3. กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร (จอมราชันย์แห่งสยาม)
4. กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ (สืบสานประเพณีไทย)
5. กิจกรรมเกมไครหนอ (บุคคลสำคัญของโลก)
6. กิจกรรมเกมไค้ดลับไม้คำ (ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้)

## 2.2 วัตถุประสงค์

2.2.1 เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

2.2.2 เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะทางสังคมในด้านการทำงานเป็นทีม

2.3 คู่มือครู เป็นแนวทางให้ครูนำกิจกรรมเกมการศึกษาไปใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนได้อย่างถูกต้อง คู่มือครูประกอบด้วย

2.3.1 แผนการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นการอธิบายถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรม ชื่อเกมการศึกษา สื่อการสอนที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ตลอดจนวิธีการและเครื่องมือสำหรับการประเมินผลแก่ผู้เรียน มีจำนวน 6 แผน ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมที่ 1 รู้จักอดีตจากหลักฐาน (กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดกิจกรรมที่ 2 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก (กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดกิจกรรมที่ 3 จอมราชันย์แห่งสยาม (กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดกิจกรรมที่ 4 สืบสานประเพณีไทย (กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดกิจกรรมที่ 5 บุคคลสำคัญของโลก (กิจกรรมเกมไครหนอ) จำนวน 2 ชั่วโมง และแผนการจัดกิจกรรมที่ 6 ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้ (กิจกรรมเกมไค้ดลับไม้คำ) จำนวน 2 ชั่วโมง

2.3.2 คำชี้แจงการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา 1. ศึกษารายละเอียดของกิจกรรมเกมการศึกษาในแต่ละเกมให้เข้าใจเพื่อเตรียมจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ถูกต้องตาม

ลำดับขั้นตอน 2. ก่อนดำเนินการจัดการเรียนรู้ในแต่ละเกมควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ อย่างละเอียด 3. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์และสื่อการสอนที่ใช้ในการจัดกิจกรรมให้พร้อม ทั้งนี้เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินไปด้วยความสะดวก 4. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมก่อนเรียน (Pretest) ในครั้งแรกของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา 5. จับกลุ่มให้นักเรียนนั่งทำงานเป็นทีม 6. อธิบายกฎกติกา มารยาทของการเล่น ตลอดจนวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง 7. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 8. คณะครูคอยให้คำแนะนำและเป็นพี่ปรึกษาให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนพร้อมกันด้วย 9. ครูรวบรวมคะแนนและประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกม 10. ครูและนักเรียนอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม 11. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกม และภายหลังจัดกิจกรรมเกมสิ้นสุดทั้ง 6 เกมแล้วจึงให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมหลังเรียน (Posttest)

### 2.3.3 สื่อกิจกรรมเกมการศึกษาและเอกสารประกอบสื่อเกม ได้แก่

2.3.3.1 ชุดกิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร ประกอบด้วย สไลด์ภาพในโปรแกรม powerpoint เกมโบราณคดีสัญจร และเอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยทั้ง 6 ภูมิภาค

2.3.3.2 ชุดกิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ ประกอบด้วย สไลด์ภาพในโปรแกรม powerpoint เกมโลกมหัศจรรย์ และเอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงประเทศต่าง ๆ ในโลก

2.3.3.3 ชุดกิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร ประกอบด้วย กระดาษแข็งและแผ่นป้ายคุณสมบัติแสดงรายละเอียดของพระมหากษัตริย์ไทย

2.3.3.4 ชุดกิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ ประกอบด้วย สไลด์ภาพในโปรแกรม powerpoint เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ

2.3.3.5 ชุดกิจกรรมเกมใครหนอ ประกอบด้วย สไลด์ภาพในโปรแกรม powerpoint เกมใครหนอ และเอกสารชื่อบุคคลสำคัญของโลก

2.3.3.6 ชุดกิจกรรมเกมได้ดัลป์ไปคำ ประกอบด้วย สไลด์ภาพในโปรแกรม powerpoint เกมได้ดัลป์ไปคำ

### 2.3.4 แบบวัดทักษะทางสังคม มีจำนวน 2 ชุด ประกอบด้วย

ชุดที่ 1 เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อและตัวเลือก เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยเลือกตอบชนิด 4

ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้ในทดสอบก่อนและภายหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกัน

ชุดที่ 2 เป็นแบบวัดทักษะทางสังคมทำกิจกรรมเกม โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ เพื่อวัดทักษะทางสังคมที่กำหนดไว้ในแผนการจัดกิจกรรม ใช้สำหรับการหาประสิทธิภาพรายบุคคล กลุ่มเล็ก และภาคสนามภายหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแต่ละเกมสิ้นสุดแล้ว

2.3.5 แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมประเภทแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ที่คณะผู้วิจัยเป็นผู้คอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งพฤติกรรมทักษะทางสังคมที่สังเกตคือด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมหรือด้านการทำงานเป็นทีมตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดกิจกรรมแต่ละแผน เพื่อใช้ในการประเมินผลพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน

### 3. การตรวจสอบกิจกรรมเกมการศึกษา

ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้อง และนำผลการตรวจสอบมาปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

นอกจากนี้ อาจารย์ที่ปรึกษายังได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้

1. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยเขียนในลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมแทน ไม่ต้องระบุสาระสำคัญ และสาระซึ่งเป็นเนื้อหาไว้ในแผนการจัดกิจกรรม เนื่องจากไม่ได้วัดผลในประเด็นนี้กับผู้เรียน

2. ระบุขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนในแต่ละชั่วโมง โดยขั้นตอนใดบ้างควรดำเนินการจัดในชั่วโมงแรก และชั่วโมงที่สองต้องเขียนแยกกันในแผนการจัดกิจกรรม

3. การเขียนคำนำ คำอธิบายการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับครูและวิธีการเล่นเกมในแผนการจัดกิจกรรมควรเขียนให้ชัดเจน อ่านแล้วผู้อ่านต้องสามารถตีความให้เห็นภาพตามที่ผู้วิจัยต้องการได้

ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมตามประเด็นที่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอแนะมาแล้ว จึงเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพิจารณา

ผลการประเมินชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นการประเมินก่อนนำเกมไปทดลองใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเป็นผู้ประเมินค่าดัชนีสอดคล้อง (IOC) พิจารณาความสอดคล้องขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาได้ดังนี้

3.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของคู่มือครูประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ และแผนการจัดกิจกรรม จากผลการประเมินในด้านคู่มือครูโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องของกิจกรรมเกมการศึกษาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของคู่มือครูได้ผลดังนี้ ด้านคำนำมีความเหมาะสมและสอดคล้อง (IOC = 1.00) ด้านวัตถุประสงค์มีความเหมาะสมและสอดคล้อง (IOC = 1.00) และด้านแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและสอดคล้อง (IOC = 1.00) (ดังรายละเอียดตารางที่ 25 ภาคผนวก ฅ หน้า 263)

3.2 ดัชนีความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับนักเรียน ประกอบด้วยด้านชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ด้านแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมและการทำงานเป็นทีม ด้านแบบวัดทักษะทางสังคมทำชุดกิจกรรมเกมการศึกษา มีดังนี้ ด้านชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีค่า IOC = 1.00 ด้านแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย ต่อตนเองและส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีมมีค่า IOC = 1.00 และด้านแบบวัดทักษะทางสังคมทำชุดกิจกรรมเกมการศึกษา มีค่า IOC = 1.00 (ดังรายละเอียดตารางที่ 25 ภาคผนวก ฅ หน้า 263)

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้ 1. ปรับแก้ไขภาษาให้กระชับและเข้าใจง่าย 2. เพิ่มสีสันในคำใบ้ที่เป็นตราประจำจังหวัดของกิจกรรมเกมโบราณคดี สัจจอร์เพื่อให้เกมดูสวยงามขึ้น 3. นำสไลด์ภาพและคำใบ้ของจอมพล ป. พิบูลสงคราม และ นายสมชาย วงศ์สวัสดิ์ ออกจากกิจกรรมเกมไครหนอ เพราะไม่สอดคล้องกับเนื้อหาของเกมที่เล่นเรื่อง บุคคลสำคัญของโลก

3.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องของแบบวัดทักษะทางสังคมก่อนเรียนและแบบวัดทักษะทางสังคมหลังเรียน ผลมีดังนี้ แบบวัดทักษะทางสังคมก่อนเรียนและหลังเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้อง (IOC = 0.67 - 1.00) (ดังรายละเอียดตารางที่ 25 ภาคผนวก ฅ หน้า 263) นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้ 1. ให้แก้ไขภาษาให้กระชับสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการวัดผล 2. แก้ไขตัวเล็อกให้มีความเหมาะสมกับคะแนน

#### 4. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงชุดกิจกรรมเกมการศึกษาตามคำแนะนำของอาจารย์

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปหาค่าประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การหาประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  แบบรายบุคคล (Individual Tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) สังกัดเทศบาลนครนครปฐมที่มีผลคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียนอยู่ในระดับดี ปานกลาง และปรับปรุง อย่างละ 1 คน รวมจำนวน 3 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 68.06 / 69.17 (ดังรายละเอียดตารางที่ 33 ภาคผนวก ฉ หน้า 279) ได้ตามเกณฑ์ 60 / 60 ที่กำหนดไว้ แต่ยังพบข้อบกพร่องของกิจกรรมเกมการศึกษา จึงได้พัฒนาต่อไป

แม้ผลการทดลองหาค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคลจะผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ก็ตาม แต่ก็พบข้อบกพร่องของกิจกรรมเกมการศึกษาอยู่หลายประการ ผู้วิจัยจึงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้กิจกรรมเกมการศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนี้

กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ปรับขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษาให้เข้าใจชัดเจนขึ้น

กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ภาพสิ่งมหัศจรรย์ของโลกที่นำมาใช้เป็นคำถามต้องไม่ยากจนเกินไป และเป็นภาพสถานที่ที่มีชื่อเสียงมากในระดับโลก

กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้แก้ไขคุณสมบัติของพระมหากษัตริย์ไทยบางข้อให้เด่นชัดขึ้นเพื่อง่ายในการหาคำตอบ

กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้จัดทำภาพจิ๊กซอว์ที่ใช้ในการเล่นให้มากขึ้น และให้ใช้เวลาสั้น ๆ อธิบายกฎกติกาของการเล่นเกม

กิจกรรมเกมใครหนอ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการนำภาพบุคคลสำคัญของโลกที่มีรู้จักกันมากมายใช้ในการเล่นเกม โดยต้องเป็นภาพที่ไม่ยากจนเกินไป

กิจกรรมเกมไต่ดัลป์ใบคำ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ขยายตัวอักษรที่เป็นไต่ดัลป์ในการใบคำให้มีขนาดใหญ่ขึ้น

3.2 ผลการหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาทดลองหาประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  แบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) สังกัดเทศบาลนครนครปฐม ที่มีผลคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียนในด้านระเบียบวินัยและและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอยู่ในระดับดี ปานกลาง และปรับปรุง อย่างละ 5 คน รวมจำนวน 15 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 68.50 / 69.50 (ดังรายละเอียดตารางที่ 34

ภาคผนวก ฉ หน้า 280) เป็นไปตามเกณฑ์ 70 / 70 ที่กำหนดไว้ จึงนำกิจกรรมเกมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป

5. การปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้นำผลการตรวจสอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญและจากการทดสอบหาค่าประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  ทั้ง 2 ครั้ง มาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งให้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสมบูรณ์และมีความเหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้จริง รายละเอียดของส่วนที่ปรับปรุงแก้ไขมีดังนี้

กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร ผู้วิจัยไม่อาจเพิ่มสีสันของตราประจำจังหวัดที่เป็นคำไปได้ แต่ได้ขยายภาพตราประจำจังหวัดให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเห็นรายละเอียดของตราประจำจังหวัดได้ชัดเจนขึ้น และผู้วิจัยได้ปรับขั้นตอนของเกมให้ชัดเจนขึ้นโดยเล่นทายภาพข้อละไม่เกิน 3 รอบ

กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ ผู้วิจัยได้นำภาพสิ่งมหัศจรรย์ของโลกที่มีชื่อเสียงเป็นรู้จักอย่างมากมาใช้เป็นภาพคำถามในการเล่นเกมนักเรียน

กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร ผู้วิจัยได้แก้ไขคุณสมบัติของพระมหากษัตริย์ไทยบางข้อให้เด่นชัดขึ้นเพื่อง่ายในการทายคำตอบ เช่น คุณสมบัติของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ พบว่า ผู้วิจัยได้เพิ่มภาพจิ๊กซอว์ที่ใช้ในการเล่นเกมนำมากขึ้นจากเดิม โดยเพิ่มจากเดิม 6 ภาพมาเป็น 10 ภาพ แต่การอธิบายกฎกติกาของการเล่นเกม ไม่สามารถอธิบายเพียงสั้น ๆ ได้เพราะอาจทำให้ผู้เรียนบางคนไม่เข้าใจวิธีการเล่นเกมได้

กิจกรรมเกมใครหนอ ผู้วิจัยได้นำพื้นหลังที่เป็นพระบรมฉายาลักษณ์ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวที่มีคำใบ้ทับอยู่ด้านหน้าพระบรมฉายาลักษณ์ออก เพราะไม่เหมาะสม โดยเปลี่ยนพื้นหลังเป็นสีเขียวอ่อนแทนและนำภาพจอมพล ป. พิบูลสงคราม และนายสมชาย วงศ์สวัสดิ์ออกจากภาพคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมนำ เพราะไม่สอดคล้องกับเนื้อหาของเกมเรื่องบุคคลสำคัญของโลก รวมทั้งคัดเลือกภาพบุคคลสำคัญของโลกที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางทั่วโลกหรือบุคคลที่นักเรียนควรรู้ที่เหมาะสมกับระดับการศึกษาของผู้เรียนมาใช้ในการเล่นเกมนำแทน

กิจกรรมเกมโค้ดลับใบคำ ผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขขนาดตัวอักษรที่เป็นโค้ดลับใบคำให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเห็นและอ่านเข้าใจได้ง่าย พร้อมกับปรับแต่งสีและลวดลายของพื้นหลังภาพสไลด์ให้มีสีสันสวยงามชวนให้เกมดูน่าเล่นอีกด้วย



## ผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ผู้วิจัยนำกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขารวมปริชาอุทิศ) สังกัดเทศบาลนครนครปฐม อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวน 24 คน ผู้วิจัยทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งเริ่มทดลองตั้งแต่วันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2552 - 13 มีนาคม พ.ศ. 2552 รวมระยะเวลา 14 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดกิจกรรมที่กำหนดไว้โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. สัปดาห์ที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เวลา 1 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดสอบผู้เรียนโดยใช้แบบวัดทักษะทางสังคม (ก่อนเรียน) จำนวน 30 ข้อ ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก

2. สัปดาห์ที่ 2 กิจกรรมเกมการศึกษาที่ 1 กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร (รู้จักอดีตจากหลักฐาน) เวลา 2 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เล่นเกมแข่งขันกัน และรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมและผลการวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของผู้เรียน

3. สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมเกมการศึกษาที่ 2 กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก) เวลา 2 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เล่นเกมแข่งขันกัน และรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมและผลการวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของผู้เรียน

4. สัปดาห์ที่ 4 กิจกรรมเกมการศึกษาที่ 3 กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร (จอมราชันย์แห่งสยาม) เวลา 2 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เล่นเกมแข่งขันกัน และรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมและผลการวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของผู้เรียน

5. สัปดาห์ที่ 5 กิจกรรมเกมการศึกษาที่ 4 กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ (สืบสานประเพณีไทย) เวลา 2 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เล่นเกมแข่งขันกัน และรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมและผลการวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน

6. สัปดาห์ที่ 6 กิจกรรมเกมการศึกษาที่ 5 กิจกรรมเกมใครหนอ (บุคคลสำคัญของโลก) เวลา 2 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เล่นเกมแข่งขัน

กัน และรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมและผลการวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน

7. สัปดาห์ที่ 7 กิจกรรมเกมการศึกษาที่ 6 กิจกรรมเกมได้ดลั้บไปคำ (ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้) เวลา 2 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เล่นเกมแข่งขันกัน และรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมและผลการวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน

8. สัปดาห์ที่ 8 ทดสอบหลังเรียน (Posttest) เวลา 1 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดสอบจากแบบวัดทักษะทางสังคม (หลังเรียน) จำนวน 30 ข้อ ปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในชั้นสนาม (Field Tryout) คือ 76.88 / 79.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75 / 75 ที่กำหนดไว้จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบชั้นสนาม (Field Tryout)

นักเรียน	คะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกม						รวม 120 คะแนน	รวม 120 คะแนน
	ชุดที่ 1 20 คะแนน	ชุดที่ 2 20 คะแนน	ชุดที่ 3 20 คะแนน	ชุดที่ 4 20 คะแนน	ชุดที่ 5 20 คะแนน	ชุดที่ 6 20 คะแนน		
1	17	16	19	14	16	19	101	103
2	15	15	14	20	11	17	92	88
3	13	16	13	13	16	18	89	84
4	13	16	14	18	14	18	93	91
5	14	13	17	13	17	15	89	95
6	17	13	16	12	15	16	89	96
7	13	16	18	15	16	16	94	97
8	16	18	19	14	15	18	100	101
9	14	14	16	13	17	15	89	94
10	11	15	18	12	15	14	85	84
11	14	16	17	18	15	13	93	97

ตารางที่ 17 (ต่อ)

นักเรียน	คะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกม						รวม 120 คะแนน	รวม 120 คะแนน
	ชุดที่ 1 20 คะแนน	ชุดที่ 2 20 คะแนน	ชุดที่ 3 20 คะแนน	ชุดที่ 4 20 คะแนน	ชุดที่ 5 20 คะแนน	ชุดที่ 6 20 คะแนน		
12	14	18	16	12	12	12	84	82
13	16	17	17	14	18	16	98	94
14	18	17	14	17	15	14	95	98
15	14	13	17	12	17	15	88	100
16	16	14	16	12	15	13	86	99
17	13	19	14	14	14	14	88	95
18	17	18	16	12	12	13	88	97
19	17	20	18	14	19	17	105	100
20	16	20	16	15	17	16	100	102
21	15	18	13	16	14	15	91	92
22	13	16	18	17	13	14	91	96
23	13	20	14	16	17	15	95	99
24	14	17	15	14	16	15	91	98
<b>รวม</b>							$\sum X = 2,214$	$\sum F = 2,282$
							$E_1 = 76.88$	$E_2 = 79.23$

9. ผลการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและ  
ส่วนรวมของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม มีรายละเอียดดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม  
ของนักเรียน

พฤติกรรมทักษะทางสังคม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
<b>1. ด้านการเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม</b>				
1.1 แต่งกายสุภาพเรียบร้อยขณะเล่นเกม	3.59	0.77	ดี	2
1.2 ไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะเล่นเกม	3.31	0.95	พอใช้	3
1.3 ไม่เจตนาทำลายอุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนำให้ได้รับความเสียหายหรือชำรุด	3.75	0.58	ดี	1
1.4 ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น	2.92	1.01	พอใช้	5
1.5 พูดคุยโดยใช้คำที่เหมาะสมต่อสถานที่และกาลเทศะ	2.97	0.93	พอใช้	4
<b>รวม</b>	<b>3.31</b>	<b>0.85</b>	<b>พอใช้</b>	<b>1</b>
<b>2. การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม</b>				
2.1 ปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบภายในทีม	3.42	0.80	พอใช้	1
2.2 ช่วยเพื่อนสมาชิกเก็บอุปกรณ์และสื่อให้เรียบร้อยหลังเล่นเกมเสร็จสิ้น	3.17	1.03	พอใช้	2
<b>รวม</b>	<b>3.30</b>	<b>0.92</b>	<b>พอใช้</b>	<b>2</b>
<b>3. ความซื่อสัตย์สุจริต</b>				
3.1 ไม่มีเจตนาทุจริตในการเล่นเกมนำโดยดูคำตอบหรือสอบถามจากสมาชิกทีมอื่นหรือแอบฟังทีมอื่นปรึกษากัน หรือเปิดดูคำตอบจากเอกสารและหนังสือ	3.28	1.14	พอใช้	1
<b>รวม</b>	<b>3.28</b>	<b>1.14</b>	<b>พอใช้</b>	<b>3</b>
<b>รวมทุกข้อ</b>	<b>3.30</b>	<b>0.97</b>	<b>พอใช้</b>	

จากตารางที่ 18 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.30$ , S.D. = 0.97) เมื่อพิจารณา

รายด้านพบว่า ด้านการเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.31$ , S.D. = 0.85) รองลงมาคือ ด้านการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.30$ , S.D. = 0.92) และด้านความซื่อสัตย์ อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.28$ , S.D. = 1.14)

เมื่อพิจารณาด้านการเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมในด้านนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านไม่เจตนาทำลายอุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนำได้รับความเสียหายหรือชำรุด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.75$ , S.D. = 0.58) ด้านแต่งกายสุภาพเรียบร้อยขณะเล่นเกม อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.59$ , S.D. = 0.77) ด้านไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะเล่นเกม อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.31$ , S.D. = 0.95) ด้านพูดคุยโดยใช้คำที่เหมาะสมต่อสถานที่และกาลเทศะ อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 2.97$ , S.D. = 0.93) และด้านไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 2.92$ , S.D. = 1.01)

ด้านการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมในด้านนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบภายในทีม อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.42$ , S.D. = 0.80) และด้านช่วยเพื่อนสมาชิกเก็บอุปกรณ์และสื่อให้เรียบร้อยหลังเล่นเกมเสร็จสิ้นอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.17$ , S.D. = 1.03)

ด้านความซื่อสัตย์สุจริต พบว่า นักเรียนไม่มีเจตนาทุจริตในการเล่นเกมนำ โดยดูคำตอบหรือสอบถามจากสมาชิกทีมอื่นหรือแอบฟังทีมอื่นปรึกษากันหรือเปิดดูคำตอบจากเอกสารและหนังสือ อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.28$ , S.D. = 1.14)

10. ผลการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม มีรายละเอียดดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมของนักเรียน

พฤติกรรมทักษะทางสังคม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
<b>1. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม</b>				
1.1 พุดคุยโต้ตอบกันภายในทีมเพื่อหาข้อยุติของคำตอบ	3.71	0.94	ดี	1
1.2 ยอมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของทีมที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นในทีมเสนอมา	3.43	0.98	พอใช้	2
1.3 แสดงความกระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม	3.42	1.06	พอใช้	3
<b>รวม</b>	<b>3.52</b>	<b>0.99</b>	<b>ดี</b>	<b>2</b>
<b>2. ด้านความสามัคคี</b>				
2.1 ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม	3.75	0.65	ดี	2
2.2 ไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน	3.59	0.97	ดี	3
2.3 ทำงานอยู่ภายในทีมตลอดขณะเล่นเกม	3.83	0.53	ดี	1
<b>รวม</b>	<b>3.72</b>	<b>0.72</b>	<b>ดี</b>	<b>1</b>
<b>3. การตรงต่อเวลา</b>				
3.1 เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	3.67	1.42	ดี	1
3.2 ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด	3.20	1.18	พอใช้	2
3.3 นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา	3.17	1.10	พอใช้	3
<b>รวม</b>	<b>3.35</b>	<b>1.23</b>	<b>พอใช้</b>	<b>3</b>
<b>รวมทุกข้อ</b>	<b>3.53</b>	<b>0.98</b>	<b>ดี</b>	

จากตารางที่ 19 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.53$ , S.D. = 0.98) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความสามัคคี มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.72$ , S.D. = 0.72) รองลงมาคือ

ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมสังคม อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.52$ , S.D. = 0.99) และด้านการตรงต่อเวลา อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.35$ , S.D. = 1.23)

เมื่อพิจารณาด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมในด้านนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านพูดคุยโต้ตอบกันภายในทีมเพื่อหาข้อยุติของคำตอบ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.71$ , S.D. = 0.94) รองลงมาคือ ด้านยอมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของทีมที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นในทีมเสนอมา อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.43$ , S.D. = 0.98) และด้านแสดงความกระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.42$ , S.D. = 1.06)

ด้านความสามัคคี พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมในด้านนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านทำงานอยู่ภายในทีมตลอดขณะเล่นเกม มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.83$ , S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ด้านไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.75$ , S.D. = 0.65) และด้านไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.59$ , S.D. = 0.97)

ด้านการตรงต่อเวลา พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมในด้านนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านเข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลามีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.67$ , S.D. = 1.42) รองลงมาคือ ด้านทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.20$ , S.D. = 1.18) และด้านนำเสนองานคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.17$ , S.D. = 1.10)

ตารางที่ 20 เปรียบเทียบพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและ  
ส่วนรวมและด้านการทำงานเป็นทีม

พฤติกรรมทักษะทางสังคม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
<b>ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อ ตนเองและส่วนรวม</b>				
1. ด้านการเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม	3.31	0.85	พอใช้	1
2. ด้านการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม	3.30	0.92	พอใช้	2
3. ด้านความซื่อสัตย์สุจริต	3.28	1.14	พอใช้	3
<b>รวม</b>	<b>3.30</b>	<b>0.97</b>	<b>พอใช้</b>	<b>2</b>
<b>ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม</b>				
1. ด้านการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	3.52	0.99	ดี	2
2. ด้านความสามัคคี	3.72	0.72	ดี	1
3. ด้านการตรงต่อเวลา	3.35	1.23	พอใช้	3
<b>รวมทุกข้อ</b>	<b>3.53</b>	<b>0.98</b>	<b>ดี</b>	<b>1</b>

จากตารางที่ 20 พบว่า หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมสูงกว่าทักษะทางสังคมด้านมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม กล่าวคือ นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.53$ , S.D. = 0.98) ส่วนพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.30$ , S.D. = 0.98)

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมเป็นรายด้านพบว่า พฤติกรรมด้านการเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคมมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.31$ , S.D. = 0.85) และด้านความซื่อสัตย์สุจริตมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.258$ , S.D. = 1.14)

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมเป็นรายด้านพบว่า พฤติกรรมด้านความสามัคคีมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.72$ ,



S.D. = 0.72) และด้านการตรงต่อเวลามีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด อยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X} = 3.35$ , S.D. = 1.23)

ผลจากการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษา มีดังนี้  
กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการช่วยกันหาคำตอบของทีม แต่นักเรียนบางคนในทีมปรึกษากันเสียงดัง ทำให้เสียงดังรบกวนไปถึงเพื่อนสมาชิกทีมอื่นและห้องเรียนข้างเคียง ครูที่ปรึกษากิจกรรมจึงต้องคอยเตือนเรื่องการใช้เสียงของนักเรียนอยู่เป็นระยะ

กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ พบว่า นักเรียนหลายทีมใช้เวลาในการคิดหาคำตอบ ทำให้บางทีมนำเสนอคำตอบไม่ทันตามเวลาที่กำหนดไว้ อาจเป็นเพราะภาพที่นำมาเล่นเป็นเรื่องที่ไกลตัวของนักเรียน และนักเรียนบางคนมีความรู้รอบตัวน้อย

กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร พบว่า นักเรียนบางคนในทีมเขียนสะกดคำตอบซึ่งเป็นชื่อของพระมหากษัตริย์ไทยไม่ถูกต้อง อาจเป็นเพราะไม่คุ้นเคยกับการเขียนพระนามของพระมหากษัตริย์ไทย และนักเรียนบางคนในทีมก็มีพื้นฐานการอ่านและการเขียนภาษาไทยไม่คล่อง ในการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนในเกมนี้พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้พูดปรึกษาคำตอบกันในทีมโดยใช้ระดับเสียงที่เบากว่าเกมอื่น ๆ ที่เคยเล่นมา

กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่แสดงความสนใจในกิจกรรมเกมนี้มากกว่าเกมอื่น ๆ ที่เคยเล่นมา อาจเป็นเพราะนักเรียนคุ้นเคยกับเกมนี้จากการชมเกมโชว์ทางรายการโทรทัศน์ แต่นักเรียนบางทีมยังปรึกษาคำตอบกันจนเกินระยะเวลาที่กำหนดไว้ ทำให้เขียนคำตอบไม่ทันทั้งที่ส่วนใหญ่ตอบได้ถูกต้อง

กิจกรรมเกมใครหนอ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เข้าใจกฎกติกาการเล่นเกมได้เร็วกว่าเกมอื่น อาจเป็นเพราะเกมนี้ได้นำมาจากเกมโชว์ทางรายการโทรทัศน์ นักเรียนจึงทราบวิธีการเล่นเกมอยู่แล้ว นักเรียนทุกทีมมีความสามัคคีช่วยเหลือกันภายในทีมเป็นอย่างดี แม้บางครั้งจะปรึกษาคำตอบกันเสียงดังก็ตาม แต่ทุกทีมก็พูดคุยโต้ตอบกันเกี่ยวกับภาพที่ใช้ในการเล่น

กิจกรรมเกมไต่ดัลป์ใบ้คำ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่คิดหาคำตอบได้ช้ากว่าทุกเกมที่เคยเล่นมา ทำให้นำเสนอคำตอบของทีมไม่ทันในบางรอบ อาจเป็นเพราะเกมนี้ฝึกฝนความคิดเชื่อมโยง นักเรียนส่วนใหญ่ซึ่งขาดพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ถามในการเล่น เกมจึงไม่สามารถคิดได้หรือคิดหาคำตอบได้ช้า นอกจากนี้ยังพบว่า มีนักเรียนบางคนในทีมได้ส่งงานให้กับสมาชิกในทีมบางคนทำ อาจเป็นเพราะตนเองรู้สึกไม่สนุกกับเกม หรือเนื้อหาของเกมอาจ

ยากเกินไปสำหรับเขา แต่โดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ก็สามัคคีกันดี ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน ภายในทีม

### ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ผู้วิจัยได้ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 2 ตอน ได้แก่ การประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้วยแบบวัดทักษะทางสังคม การสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษา และการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาให้สมบูรณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการประเมินทักษะทางสังคมก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขารวมประชาอุทิศ) จำนวน 24 คน คะแนนเต็ม 120 คะแนน โดยก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 72.83 และหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 95.08 (รายละเอียดดังตารางที่ 35 ภาคผนวก ฉ หน้า 281) และผู้วิจัยได้ทำการทดสอบค่าที่ (t – test) แบบ dependent เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสรุปผลการทดลองดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 เปรียบเทียบผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนจัดกิจกรรม	24	120	72.83	7.12	-12.094*	.00
หลังจัดกิจกรรม	24	120	95.08	5.71		

จากตารางที่ 21 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดไว้ โดยคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมของนักเรียน ( $\bar{X}$ ) หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีค่าเท่ากับ 95.08 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.71

ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 72.83 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 7.12

2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวน 24 คน หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยภาพรวมพบว่า เห็นด้วยกับการจัดกิจกรรมและผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 3 ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
<b>1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
1.1 กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีความน่าสนใจ	2.79	0.42	เห็นด้วยมาก	1
1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนตื่นเต้น เ้าใจ และสนุกสนาน	2.66	0.48	เห็นด้วยมาก	2
1.3 ความเหมาะสมของบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	2.25	0.61	เห็นด้วยมาก	7
1.4 ความเหมาะสมของสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	2.42	0.59	เห็นด้วยมาก	5
1.5 ความเหมาะสมของจำนวนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม	2.58	0.59	เห็นด้วยมาก	3

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
1.6 ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	2.38	0.65	เห็นด้วยมาก	6
1.7 ความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม	2.54	0.59	เห็นด้วยมาก	4
<b>รวม</b>	<b>2.52</b>	<b>0.56</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	<b>2</b>
<b>2. ด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้	2.63	0.58	เห็นด้วยมาก	3
2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข	2.54	0.51	เห็นด้วยมาก	5
2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ	2.58	0.50	เห็นด้วยมาก	4
2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	2.58	0.50	เห็นด้วยมาก	4
2.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีระเบียบวินัย	2.54	0.51	เห็นด้วยมาก	5

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
2.6 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนทำงานเป็นทีม	2.75	0.44	เห็นด้วยมาก	1
2.7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนรู้จักคิดรอบคอบ	2.67	0.48	เห็นด้วยมาก	2
2.8 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมลักษณะนิสัยให้นักเรียนรักการเรียนรู้	2.54	0.59	เห็นด้วยมาก	5
2.9 นักเรียนต้องการเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดด้วยเกมการศึกษาอีกในโอกาสต่อไป	2.75	0.44	เห็นด้วยมาก	1
<b>รวม</b>	<b>2.62</b>	<b>0.50</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	<b>1</b>
<b>รวมทุกข้อ</b>	<b>2.57</b>	<b>0.53</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	

จากตารางที่ 22 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคิดเห็นต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยภาพรวมเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.57$ , S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.62$ , S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.52$ , S.D. = 0.56)

เมื่อพิจารณาด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ด้านกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีความน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.79$ , S.D. = 0.42) รองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนตื่นเต้น แจ่มใส และสนุกสนานอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.66$ , S.D. = 0.48) ด้านความเหมาะสมของจำนวนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.58$ , S.D. = 0.59) ด้านความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.59) ด้านความเหมาะสมของสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.42$ , S.D. = 0.59) ด้านความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา ( $\bar{X} = 2.38$ , S.D. = 0.65) และด้านความเหมาะสมของบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา ( $\bar{X} = 2.25$ , S.D. = 0.61) เป็นด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด

ด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนทำงานเป็นทีม และด้านนักเรียนต้องการเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดด้วยเกมการศึกษาอีกในโอกาสต่อไป มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 2.75$ , S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนรู้จักคิดรอบคอบ ( $\bar{X} = 2.67$ , S.D. = 0.48) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 2.63$ , S.D. = 0.58) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน ( $\bar{X} = 2.58$ , S.D. = 0.50) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.51) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีระเบียบวินัย ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.51) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมลักษณะนิสัยให้นักเรียนรักการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.59) มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากัน อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

นอกจากนี้ นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ดังนี้

1. นำกิจกรรมเกมการศึกษาที่เคยจัดมาแล้วมาจัดซ้ำอีกครั้ง
2. ให้เพิ่มเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม
3. จัดหารางวัลเพื่อจูงใจในการแข่งขันเล่นเกม
4. นำข้อคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมที่ไม่น่าสนใจเกินไปมาใช้จัดกิจกรรม

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) การวิจัยครั้งนี้มี 4 ขั้นตอนคือ 1) การวิจัย (Research) เป็นการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) พัฒนา (Development) เป็นการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา 3) การวิจัย (Research) เป็นการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษา 4) พัฒนา (Development) เป็นการประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75 (3) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (4) เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะทางสังคม และด้านความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบ One Group Pretest – Posttest Design

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม จำนวน 220 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 251 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ) จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร



(Volunteer Choice) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบสัมภาษณ์ความต้องการในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และผู้สอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) แบบสอบถามความต้องการในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นสมาชิกกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่ผู้วิจัยจัดขึ้น 4) แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม 5) แบบวัดทักษะทางสังคม มีจำนวน 2 ฉบับ ประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 30 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียนกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 30 ข้อ 6) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t – test) แบบ dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยรูปแบบของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาควรเริ่มจากการสำรวจปัญหาของผู้เรียน วิเคราะห์หลักสูตรและศึกษานโยบายการจัดการศึกษาของสถานศึกษาเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนาเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานศึกษามากที่สุด ซึ่งลักษณะของเกมการศึกษาที่เลือกนำมาจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรเป็นเกมที่สามารถดึงศักยภาพด้านความคิด ความเป็นผู้นำและผู้ตาม และทักษะทางสังคมในตัวของผู้เรียนออกมาให้ได้มากที่สุด เป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นและเกิดสนุกสนานขณะที่เล่นเกมอยู่ตลอดเวลา เนื้อหาของเกมควรเป็นความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความรู้รอบตัวที่น่าสนใจ ข่าวสารและเหตุการณ์บ้านเมือง แต่

ต้องเล่นง่ายและไม่สลับซับซ้อนเกินไป อาจนำเกมที่ใช้เล่นมาจากเกมโชว์ในรายการโทรทัศน์ที่มีชื่อเสียง ดัดแปลงมาจากหนังสือเกม วิธีสอน หรือคิดขึ้นเองก็ได้ วิธีการวัดและประเมินผล ผู้เรียนควรรู้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ การสอบถาม และการสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

2. ผลการพัฒนาและหาค่าประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู (แผนการจัดกิจกรรม คำชี้แจงการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา สื่อกิจกรรมเกมการศึกษาและเอกสารประกอบสื่อเกม แบบวัดทักษะทางสังคมก่อนเรียนและหลังเรียนพร้อมเฉลยคำตอบ แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมพร้อมเฉลยคำตอบ และแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม) โดยกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีจำนวน 6 เกม ได้แก่ กิจกรรมเกมที่ 1 กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร (รู้จักอดีตจากหลักฐาน) กิจกรรมเกมที่ 2 กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก) กิจกรรมเกมที่ 3 กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร (จอมราชันย์แห่งสยาม) กิจกรรมเกมที่ 4 กิจกรรมจิ๊กซอว์ต่อภาพ (สืบสานประเพณีไทย) กิจกรรมเกมที่ 5 กิจกรรมเกมใครหนอ (บุคคลสำคัญของโลก) และกิจกรรมเกมที่ 6 กิจกรรมเกมได้ดลใจคำ (ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้) ซึ่งกิจกรรมเกมการศึกษามีค่าประสิทธิภาพรายบุคคล (Individual Tryout) เท่ากับ 68.06 / 69.17 ค่าประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) เท่ากับ 69.00 / 71.17 และกิจกรรมเกมการศึกษามีค่าประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) เท่ากับ 76.88 / 79.23 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ทดลองจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา ประกอบการจัดกิจกรรมด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักการศึกษาเทศบาลนครนครปฐม เริ่มการทดลองตั้งแต่วันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2552 ถึงวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2552 รวมระยะเวลา 14 ชั่วโมง พบว่า หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นักเรียนมีทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมอยู่ในระดับพอใช้ และทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี

4. ผลการประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานวิจัยข้อที่ 2 โดยผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านนักเรียนเห็นด้วยในระดับมากเช่นเดียวกัน กล่าวคือ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่การเรียนรู้ และปลูกฝังทักษะทางสังคมได้อีกด้วย

## อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลจากข้อค้นพบในการวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าวิธีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมการศึกษาเป็นวิธีการที่น่าสนใจ เหมาะกับวัยและธรรมชาติของผู้เรียนเพราะสามารถตอบสนอง ต่อวิธีการเรียนรู้ (Learning Style) ของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาได้ดีที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พรพนี ช. เจนจิต (2545 : 140 – 143) ที่กล่าวว่า เด็กในระดับประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบเรียนปนเล่น ชอบกิจกรรมที่สร้างความตื่นเต้นและท้าทายความสามารถ และสอดคล้องกับแนวคิดของ ลัดดา ศิลาน้อย (2532 : 40) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่ช่วยตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็กประถมศึกษาได้เป็นอย่างดีที่สุด รวมทั้งยังสอดคล้องกับการวิจัยของ สายพิน โคกทอง (2542 : 81) ศึกษาการศึกษาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกม

คณิตศาสตร์ พบว่า กิจกรรมเกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมให้กับนักเรียนเป็นอย่างดีซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กชั้นประถมศึกษา และจากผลการวิจัยยังพบว่า กิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นควรได้จากการสำรวจปัญหาของผู้เรียน วิเคราะห์หลักสูตรและศึกษานโยบายการจัดการศึกษาของสถานศึกษาเป็นสำคัญ เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเกมการศึกษาและพัฒนากิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับบริบทคือ ผู้เรียนและสถานศึกษามากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทรูบลู้ดและซาโบ (Trueblood and Szabo 1974 : 404) รวมทั้ง วันชาติ เหมือนสน (2546 : 232) ที่กล่าวเช่นเดียวกันว่า การสร้างเกมการศึกษาต้องเริ่มต้นจากการกำหนดจุดมุ่งหมายของเกมให้ชัดเจนโดยต้องตอบคำถามให้ได้ว่าสร้างเกมไปเพื่ออะไร ดังนั้น การพัฒนาเกมการศึกษาจะประสบความสำเร็จได้ต้องเริ่มต้นจากการศึกษาข้อมูลจำเป็นเพื่อนำไปสู่การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ตอบสนองความต้องการของนักเรียนและสถานศึกษาให้มากที่สุด

นอกจากนี้ ผลการวิจัยได้พบว่า ลักษณะของเกมการศึกษาที่นำมาจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรเลือกเกมที่สามารถดึงศักยภาพด้านความคิด ความเป็นผู้นำและผู้ตาม และทักษะทางสังคมของผู้เรียนออกมาให้ได้มากที่สุด สามารถทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น และเกิดความสนุกสนานขณะที่เล่นเกมอยู่ตลอดเวลา ต้องเป็นเกมที่เล่นง่ายและไม่ซับซ้อนเกินไป สอดคล้องกับแนวคิดของ สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ (2529 : 28) ที่กล่าวไว้ว่า ลักษณะเกมที่ดีที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนควรเป็นเกมง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ทำความ สามารถของผู้เรียน ให้ความสนุกสนาน ใจและนักเรียนสามารถเล่นเป็นที่ได้และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ สำเร็จ งามขำ (2546 : 12 – 13) ที่กล่าวไว้ว่า เกมที่เลือกมาจัดให้กับนักเรียนต้องเป็นเกมที่ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเป็นผู้นำและผู้ตามได้ และผลจากการวิจัยยังพบว่า เนื้อหาของเกมที่เหมาะสมนำมาใช้ในการเล่นเกมควรเป็นความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความรู้รอบตัวที่น่าสนใจ ข่าวสาร และเหตุการณ์บ้านเมือง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเป็นสาระความรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้ในชั้นเรียนมาบ้างแล้ว จึงทำให้เนื้อหาที่นำมาใช้ในการเล่นเกมไม่ยากเกินความสามารถของผู้เรียนจนเกินไป หรืออาจเพราะเนื้อหาดังกล่าวเป็นความรู้รอบตัวที่กว้างขวางและน่าสนใจเรียนรู้ รวมทั้งทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ง่ายไม่จำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางการคำนวณหรือหลักภาษามาก่อน จึงเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนที่ชอบสิ่งที่ท้าทายความสามารถอยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ไร่ไพโพธิ์จิต (2542 : 27) ที่กล่าวไว้ว่า เนื้อหาสาระที่ใช้ในการเล่นเกมควรเป็นเนื้อหาสาระที่เรียนตามระดับของนักเรียน อายุ ความสนใจของนักเรียนเป็นสำคัญ และสอดคล้องกับแนวคิดของ

สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ (2529 : 28) ที่กล่าวไว้ว่าเนื้อหาที่นำมาใช้ในการเล่นเกมต้องมีลักษณะทำทนายความสามารถของผู้เรียน แต่ต้องไม่ยากมากเกินไป รวมทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535 : 1 – 2) ที่กล่าวว่า เนื้อหาของเกมต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน

ผลจากการวิจัยยังพบว่า วิธีการวัดและประเมินผลผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมควรใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการสอบถาม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า วิธีการการวัดและประเมินผลผู้เรียนด้วยวิธีการแบบเดียวอาจทำให้ผลการประเมินไม่สามารถบอกข้อมูลการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้ชัดเจนเพียงพอ เพราะทักษะทางสังคมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนมีทั้งที่เป็นความรู้ เจตคติ และการแสดงออกทางพฤติกรรม ดังนั้น วิธีการประเมินผลจึงต้องอาศัยแนวทางการประเมินผลตามสภาพจริง ด้วยเหตุนี้ วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลผู้เรียนจึงควรมีหลากหลายประเภท ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ สันฤทธิ์ สันเต (2547 : 33) ที่กล่าวว่า กระบวนการตัดสินใจ ความรู้ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องตัดสินใจโดยอาศัยข้อมูลหลายส่วนซึ่งได้มาจากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย

2. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าเกมการศึกษาประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู ionic ประกอบคือ แผนการจัดกิจกรรม คำชี้แจงการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา สื่อกิจกรรมเกมการศึกษา และเอกสารประกอบสื่อเกมการศึกษา แบบวัดทักษะทางสังคมพร้อมเฉลยคำตอบ ดั้งเห็นได้ว่ากิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับการวิจัยของ รุจิตรา ทั้งศรี (2546 : 48) ศึกษาการพัฒนาชุดเกมการศึกษาเรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู คู่มือนักเรียน และเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น และสอดคล้องกับการวิจัยของ นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549 : 117) ศึกษาการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย องค์ประกอบของเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นได้แก่ คำนำ วัตถุประสงค์ คู่มือครูและคู่มือนักเรียน นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 76.88 / 79.23 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75 / 75 แสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ สำหรับกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นนำไปทดลองใช้เพื่อหาค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคล (Individual Tryout) แล้วได้ค่า

ประสิทธิภาพเท่ากับ 68.06 / 69.17 และค่าประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) แล้วได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 68.50 / 69.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาโดยผ่านการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาก่อนที่จะสร้างกิจกรรมเกมการศึกษาขึ้นมา ประกอบกับผู้วิจัยได้ศึกษาความต้องการจำเป็นจากนักเรียน ครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และผู้บริหารสถานศึกษา รวมทั้งผู้มีประสบการณ์ด้านการศึกษา แล้วนำมาสร้างกิจกรรมเกมการศึกษาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ทำให้กิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนและสถานศึกษาได้ ส่งผลให้เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคล (Individual Tryout) และค่าประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) เป็นไปตามเกณฑ์

3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาด้วยตนเองกับนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนกิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคมของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม จำนวน 24 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เริ่มทดลองตั้งแต่วันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2552 ถึงวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2552 รวมเวลา 14 ชั่วโมง พบว่า หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นักเรียนมีทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมดีกว่าด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม โดยมีทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี และทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมอยู่ในระดับพอใช้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมเกมการศึกษาที่นำมาใช้ในการเสริมสร้างทักษะทางสังคมให้กับนักเรียนเป็นเกมที่นักเรียนต้องเล่นแข่งขันกันเป็นทีม ทีมที่จะชนะการแข่งขันได้ต้องอาศัยความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจกันของสมาชิกในทีม รวมทั้งยังต้องรู้จักวางแผนและแบ่งงานกันทำภายในทีมเป็นอย่างดี กิจกรรมเกมการศึกษาที่นำมาใช้ในการทดลองครั้งนี้จึงมีคุณสมบัติที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมได้ดีกว่าทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมสอดคล้องกับผลการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษาที่พบว่า สมาชิกในทีมมีความสามัคคี ช่วยเหลือกันหาคำตอบของทีมทุกคน และมีการพูดคุยปรึกษากันในทีมที่มีการเล่นเกมในทุกเกม แสดงถึงพฤติกรรมกา

ทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดีสอดคล้องกับแนวคิดของอัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 3) และศิริยากนิวรรณท์ (2541 : 18) ที่กล่าวไว้ว่า เกมการศึกษามีประโยชน์ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยช่วยให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกันเป็นทีมกับผู้อื่นได้ ฝึกฝนความสามัคคีเป็นหมู่คณะ ทำให้รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนฝึกฝนความรับผิดชอบได้อีกด้วย

ผลการวิจัยยังพบว่า พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมที่มีคะแนนคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านความสามัคคี และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดคือ ด้านการตรงต่อเวลา โดยสอดคล้องกับผลการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษา เช่นเดียวกับคือ นักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการช่วยกันหาคำตอบของทีม พูดคุยโต้ตอบกันเกี่ยวกับคำตอบของทีม โดยไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน แต่นักเรียนหลายทีมยังใช้เวลานานในการคิดหาคำตอบ จึงนำเสนอคำตอบได้ไม่ตรงต่อเวลาหรือเขียนคำตอบไม่ทัน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า การเล่นเกมแข่งขันกัน นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาถกเถียงกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ทุกคนในทีมยอมรับร่วมกัน ทำให้สมาชิกในทีมลี้มรักษาเวลาที่กำหนดให้ในเกมแต่ละรอบ จึงทำให้เขียนคำตอบของทีมไม่ทันหรือเขียนเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของ สุวรรค์ สากร และสาโรช ไศภีรักษ์ (2546 : 105 – 106) ที่กล่าวว่า ในการจัดกิจกรรมเกมให้กับนักเรียน ครูต้องคอยควบคุมชั้นเรียน กวดขันให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกา และมารยาทที่กำหนดไว้อยู่ตลอดเวลา จึงจะทำให้การเล่นเกมนั้นไปด้วยความเรียบร้อย

ส่วนพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบต่อตนเองและส่วนรวมที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดคือ ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ในการเล่นเกการศึกษา นักเรียนต้องปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาททางสังคมที่กำหนดไว้ จึงจะทำให้การเล่นเกมนั้นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดความสนุกสนาน เนื่องจากการเล่นเกมมีการแข่งขันกันเพื่อหาผู้แพ้และผู้ชนะ ทำให้สมาชิกบางคนในทีมอาจหาวิธีการทุจริต เพื่อทำให้ทีมของตนเองตอบคำถามได้ถูกต้อง ต้องการได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่น ๆ เช่น แอบฟังหรือดูคำตอบของทีมอื่น สอดคล้องกับแนวคิดของ รั้งสรรพ บุษยะมา (2540 : 466) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาจะนำมาใช้กับผู้เรียนได้เกิดผลดี ผู้สอนจำเป็นต้องเน้นย้ำให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎกติกาและมารยาทของเกมนั้น ๆ และต้องอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจว่า การแข่งขันต้องมีทั้งผู้แพ้และผู้ชนะ ควรมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และไม่ใช้วิธีการทุจริตในการเล่น

นอกจากนี้ ในการเล่นเกมนางเกมยังพบว่า นักเรียนส่วนหนึ่งมีพื้นฐานการอ่านและเขียนภาษาไทยไม่คล่อง และมีทักษะการคิดเชื่อมโยงที่ซ้ำมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนไม่ชำนาญในการเขียนคำที่ยากในภาษาไทย เช่น พระนามของพระมหากษัตริย์ไทยเพราะอาจยากเกินไปสำหรับระดับชั้นของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สิริรัตน์ เพ็ชรปรี (2548 : 20) ที่กล่าวว่า ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้สอนต้องพิจารณาอายุหรือวัยของนักเรียน ร่วมกับลักษณะของเกมว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ ยากมากเกินไปสำหรับนักเรียนที่กำลังเล่นหรือไม่ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเล่น

4. ผลการประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีจุดมุ่งหมายที่ต้องการปลูกฝังทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียนโดยตรง ทำให้หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นระยะเวลา 14 ชั่วโมงแล้ว ผู้เรียนส่วนใหญ่จึงเกิดความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมที่แสดงออกเกี่ยวกับทักษะทางสังคมที่คาดหวังขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฟลุก (Fluck 1982 : 5020 A) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการเล่นเกมและวิเคราะห์ เกมยุทธวิธีเชิงคิดคำนวณในการแก้ปัญหาและความสามารถในการคิดคำนวณของนักเรียนชั้นระดับ 5 พบว่า นักเรียนที่ได้เล่นเกมยุทธวิธีเชิงคิดคำนวณมีทักษะความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่านักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมยุทธวิธีเชิงคิดคำนวณ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปนัดดา มณีจักร (2547 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการแนะแนวชีวิตและสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการแนะแนวชีวิตและสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผลการวิจัยยังพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเฉลี่ยเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีความคิดเห็นว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่เรียนรู้ และปลูกฝังทักษะทางสังคมได้อีกด้วย โดยด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าด้านการจัด



กิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กระบวนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามุ่งพัฒนา ศักยภาพการทำงานเป็นทีมและการรักษาระเบียบวินัยของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับผล การสังเกตการณ์เรียนรู้ของผู้เรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีความ สามัคคีช่วยเหลือกันภายในทีม และพัฒนาตนเองให้มีระเบียบวินัยดีขึ้น โดยเคารพกฎกติกา และมารยาทของการเล่นเกมดีกว่าการเล่นเกملำดับแรก ๆ เห็นได้จากสมาชิกในทีมพูดคุย ปรีะทักกันเสียงเบาขณะเล่นเกม

ด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันคือ ด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนทำงาน เป็นทีม และด้านนักเรียนต้องการเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดด้วยเกมการศึกษาในโอกาส ต่อไป ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมเกมศึกษามีรูปแบบที่น่าสนใจ ภาพและสีสันสวยงาม เกมมีความหลากหลาย ทำทลายความสามารถของผู้เรียน รวมทั้งยังสอดคล้องกับความต้องการ ของผู้เรียน เพราะกิจกรรมเกมศึกษานี้สร้างขึ้นจากการศึกษาความต้องการจำเป็นของผู้เรียน โดยตรง ประกอบกับกิจกรรมเกมศึกษานี้ได้จัดในลักษณะของการเล่นเกมแข่งขันกันเป็นทีม โดยมีสมาชิกในทีมไม่เกิน 3 คน การเล่นเกมยังแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะในการเล่น เกม ภายใต้ กฎกติกาและระยะเวลาที่จำกัดในการเล่น ช่วยทำให้ผู้เรียนต้องช่วยเหลือกันภายในทีม เกิดความ สนุกสนานเข้าใจต่อการเล่นแข่งขันกัน จึงมีส่วนช่วยฝึกฝนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมให้กับ ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับผลการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะ ทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงาน เป็นทีมสูงกว่าด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

นอกจากนี้ วัยและธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่มีพฤติกรรม ชอบเล่นปนเรียน กิจกรรมเกมการศึกษาจึงสามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เข้าใจ และ ทำทลายความสามารถของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้ นักเรียนจึงเกิดความต้องการที่จะเรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดด้วยเกมการศึกษาอีกในโอกาสต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สายพิณ โคกทอง (2542 : 80) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็ก ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกม คณิตศาสตร์ พบว่า ตลอดระยะเวลาของการใช้เกมจัดกิจกรรมให้กับนักเรียน นักเรียนมีความ สนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส กระตือรือร้นกับการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนมาก และมีความตั้งใจ ปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนของการเล่นเกมเป็นอย่างดี และยังสังเกตได้จากเมื่อใกล้ถึงเวลาทำ การจัดกิจกรรมโดยใช้เกม นักเรียนจะรอคอยและเตรียมพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง

และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549 : 118) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีรูปแบบที่น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือกันและกัน รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น เป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข และอยากให้คุณจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมการศึกษาอีกในโอกาสต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแนวคิดและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้ คือ ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยพบว่า หลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยหลังเรียนมีทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคิดเห็นในระดับมากต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรเปิดโอกาสให้ครูที่พัฒนาเกมการศึกษาแล้ว ประสบผลดีกับผู้เรียนคือ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้สูงขึ้น ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ได้มีโอกาสนำเสนอและเผยแพร่ผลงานและประสบการณ์ของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้กับครูในโรงเรียนและหน่วยงานอื่นได้รับทราบแนวคิดและประสบการณ์ที่ช่วยให้คณะครูได้มีแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งอาจก่อให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาขึ้นมาได้ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน

2. จากผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนเห็นด้วยกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่การเรียนรู้ ดังนั้น ครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือ

ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ จึงควรนำเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยพัฒนาเกมการศึกษาให้มีความเหมาะสมต่อเนื้อหาสาระที่สอน ธรรมชาติและระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนไม่เป็นที่น่าเบื่อหน่ายแก่ผู้เรียนต่อไป หรืออาจนำเกมการศึกษาไปใช้ควบคู่กับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนแบบบรรยาย การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ ศูนย์การเรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ต่อเนื้อหาสาระของวิชานั้นมากยิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในด้านอื่น ๆ ของผู้เรียน นอกเหนือจากด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม
3. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดของผู้เรียน
4. ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของผู้เรียนที่เกิดจากการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ หรือเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของผู้เรียนที่เกิดจากการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมศึกษากับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนแบบกระบวนการกลุ่ม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว , 2546.

\_\_\_\_\_ . ก คู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ , 2545.

\_\_\_\_\_ . ข. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ , 2545.

\_\_\_\_\_ . คู่มือการพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิต ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา , 2543.

\_\_\_\_\_ . คู่มือการพัฒนาโรงเรียนเข้าสู่มาตรฐานการศึกษาการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2543.

\_\_\_\_\_ . คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว , 2535.

\_\_\_\_\_ . แผนการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์ , 2523.

กระทรวงสาธารณสุข , กรมสุขภาพจิต. คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับเด็ก. นนทบุรี : สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต , 2541.

\_\_\_\_\_ . คู่มือผู้บริหาร ทักษะชีวิตในโรงเรียน : ทิศทางการพัฒนาคนด้านสุขภาพ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว , 2540.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. รายงานคุณลักษณะสำคัญที่พึงประสงค์ของคนไทยตามแต่ละช่วงวัย. กรุงเทพฯ : องค์การค้ำของคุรุสภา, 2547.

จรรยา เสถบุตร. “การประเมินการปฏิบัติตามสภาพจริง.” วารสารศึกษาศาสตร์ 27 ,1 (มิถุนายน 2546) : 4 – 15.

- จรรยา คุณมี. การสอนวิชาสังคมศึกษา. กรุงเทพฯ : ประสานการพิมพ์ , 2520.
- จารุณี มั่นสกุล. “ผลการใช้เกมสิ่งแวดล้อมประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องระบบนิเวศและเจตคติต่อสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2546.
- จำเนียร ช่างโชติ. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2539.
- จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ. เกมเบ็ดเตล็ด. กรุงเทพฯ : บริษัท รวมสาส์น จำกัด , 2545.
- แจ่มจันทร์ เกียรติกุล. “การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองและวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกัน และอยู่ในชั้นเรียนของครูที่มีพฤติกรรมทางวาจาและท่าทางแตกต่างกัน.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2531.
- ชัยพฤกษ์ เสรีรักษ์. เกมสิ่งแวดล้อม. กระบี่ : ไชยวัฒน์การพิมพ์ , 2538.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. “การหาประสิทธิภาพชุดการสอน.” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนาการ หน่วยที่ 1 - 15 สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 101 – 102. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2540.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. เพลินเพื่อรู้. กรุงเทพฯ : วชิราวุธวิทยาลัย , 2539.
- ทีศนา เขมมณี. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวทางการปฏิบัติ เล่ม 1. กรุงเทพฯ : นูรพาศิลป์การพิมพ์, 2536.
- เทศบาล 4 ,โรงเรียน. “หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ).” 2545. (เอกสารอัดสำเนา).
- เทียมใจ พิมพ์วงศ์. “การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมเรียนร่วมกับเด็กปกติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีการเรียนแบบสหร่วมใจ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2541.
- ธนพัชร แก้วปฏิมา. “การพัฒนาแบบวัดทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ , 2547.

ธนาคารทหารไทย. หนังสือปกน้ำเงิน : พระบรมราชาธิราชและพระราชดำริของ

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช. กรุงเทพฯ : คณะทำงาน  
โครงการพัฒนาตามพระราชดำริ ร่วมกับธนาคารทหารไทย จำกัด จัดพิมพ์  
ทูลเกล้าทูลกระหม่อมถวาย , 2527.

ธีรวุฒิ ประทุมณพรัตน์. กิจกรรมการศึกษาเพื่อท้องถิ่น เพื่อทรัพยากรมนุษย์และสังคม  
แห่งการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ฟันนี่พับลิชชิ่ง, 2534.

นาที เกิดอรุณ. “การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อน  
วัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการใช้  
แบบฝึก.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2538.

นิตยา มูลสาร. “การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้โครงงานเพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ทางภาษาอังกฤษและทักษะชีวิตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.”  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ , 2547.

นิตกานต์ ขวัญบุญ. “การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์  
สำหรับเด็กปฐมวัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2549.

เนตรนรินทร์ พิมพ์มาศ. “การพัฒนาผลการเรียนรู้เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน  
TGT ร่วมกับเทคนิค KWDL.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2547.

บันลือ พฤกษ์วัน. จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2549.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. “คุณภาพของเครื่องมือ.” ใน ประมวลสาระชุดวิชา  
การพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา หน่วยที่ 1 – 7 ,  
65 – 153. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช , 2545.

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. “ผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนา  
ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2536.

- ปนัดดา มณีจักร. “กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยการแนะแนวชีวิตและสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ จังหวัดเชียงใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา การศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. เกมส์พลศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2536.
- ประภาศิริ แสงโสภณ. โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ). สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2551.
- พนม ลีมาอริย์. กลุ่มสัมพันธ์. กาลสินธุ์: จินตทัศน์การพิมพ์, 2522.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). เพื่ออนาคตของการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว, 2539.
- พรณี ช. เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : บริษัท เมธิทีปส์ จำกัด, 2545.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตรชัย. “การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2548.
- ภาวินี จันทรสีสม. การสอนแบบสวนศึกษา ทักษะชีวิต. กรุงเทพฯ : บริษัทดับบลิว. เจ หรือพ เพอตี จำกัด, 2545.
- มาเรียม นิลพันธุ์. วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547.
- รังสี วิบูลย์อรรถกร. “ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดกรมสามัญศึกษา ในจังหวัดปราจีนบุรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2534.
- รังสรรค์ บุษยะมา. หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา. สกลนคร : สำนักส่งเสริมวิชาการ สถาบันราชภัฏสกลนคร, 2524.
- รัชตา เดชชนินทร์. “การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัววาง) จังหวัดสงขลา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2546.

- รัตนา แพงจันทร์. “การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2541.
- รุจิตรา ทั้งศรี. “การพัฒนาชุดเกมการศึกษาเรื่องการบวกจำนวน 2 จำนวน สำหรับเด็กที่มีบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546.
- โรม วงศ์ประเสริฐ. เทคนิคการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรม. กรุงเทพฯ : สถาพรบุ๊คส์ , 2545.
- ลัดดา คีลาน้อย. “เกมโทรทัศน์กับการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา.” ศึกษาศาสตร์ 13 ,1 (กุมภาพันธ์ – พฤษภาคม 2532) : 40.
- ลัดดาวรรณ ณ ระนอง. “การทดลองใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความมีวินัยในตนเอง.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ. การพัฒนาการสอนสิ่งแวดล้อม. กรุงเทพฯ : ศูนย์สิ่งแวดล้อมศึกษา วิทยาลัยครูพระนคร , 2530.
- วนิดา ขาวมงคล เอกแสงศรี. หลักการสอนการพัฒนาทักษะชีวิต. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2546.
- วรสุดา บุญยไวโรจน์. เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท. , 2530.
- วัชรวิภา เล่าเรียนดี. เทคนิคการจัดการเรียนการสอนและการนิเทศ. นครปฐม : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2547.
- วัชรวิภา ไชติรัตน์. โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ). สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2551.
- วัชรวิภา ทรัพย์มี. ทฤษฎีและกระบวนการให้บริการปรึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2528.
- วันชาติ เหมือนสน. เทคนิคการสอนเกม. สุพรรณบุรี : ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี , 2546.



- วัลนา ธรจักร. “ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง.” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ , 2544.
- วารินทร์ รัศมีพรหม. สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย.  
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์ , 2531.
- วารีย์ ธีระจิต. การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ :  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2534.
- วาสนา มั่งคั่ง และวิรัตน์ มั่งคั่ง. เกมส์. ชลบุรี : วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดชลบุรี , 2541.
- วินัย พัฒนรัฐ และคณะ. แบบเรียนมาตรฐาน ฉบับพิเศษเน้นกระบวนการกลุ่มส่งเสริม  
ลักษณะนิสัย 6. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร, 2533.
- วิมล ร่วมสุข. การสอนภาษาไทย. ชลบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
บางแสน , 2522.
- วีรารวรรณ สุทิน. เอกสารประกอบการสอนเรื่อง จิตวิทยากับชีวิตประจำวัน. เชียงใหม่ :  
ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ , 2546.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. “นโยบายการประเมินผลการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษา  
แห่งชาติ.” ใน การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่, 1 – 24.  
สุวิมล ว่องวานิช, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2546.
- ศิริยา กนิวรานนท์. “ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถเพื่อ  
การสื่อสารและสร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน.”  
สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ  
ในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2541.
- สมจิต สวธนไพบูลย์. การพัฒนาการสอนของครูวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : ภาควิชา  
หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2542.
- สมนึก ธาตุทอง. เทคนิคการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา. นครปฐม : โรงพิมพ์เพชรเกษม  
การพิมพ์ , 2548.

สมพล ฐปัญญา. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน.” ปริญญานิพนธ์ คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชิต. “การพัฒนาทักษะทางสังคม.” ใน เอกสารการอบรมหลักสูตร การพัฒนาทักษะทางสังคม โรงพยาบาลธัญญารักษ์ จังหวัดปทุมธานี, 30 เมษายน - 2 พฤษภาคม 2540.

สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์. กิจกรรมพัฒนาพหุปัญญา ระดับปฐมวัย. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช, 2544.

สมหมาย ประเสริฐเจริญสุข. โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ). สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2551.

สัมฤทธิ์ สันเต. “การพัฒนาเครื่องมือประเมินทักษะชีวิตจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนวัยเด็กตอนกลาง.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชา การวัดและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2547.

สาโรช ไศภีรักษ์. นวัตกรรมการสอนที่ยืดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท บิ๊ก พอยท์ จำกัด, 2546.

สายพิณ โคกทอง. “การศึกษาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดกิจกรรมบูรณาการเกมคณิตศาสตร์.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2542.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. แนวทางการจัดการศึกษาระดับ ก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2536.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550 – 2554. กรุงเทพฯ : สกายบุ๊กส์, 2549.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. รายงานการศึกษาคุณลักษณะเด็กไทย ที่พึงประสงค์. กรุงเทพฯ : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2548.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมแห่งชาติ. ทักษะทางสังคม. [Online]. Accessed 12 April 2007 Available from <http://www.thaiedresearch.org/result/result.php>

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมแห่งชาติ. เกมการศึกษา.  
 [Online]. Accessed 15 June 2007 Available from <http://www.thaiedresearch.org/result/result.php>
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. การเสริมสร้างวินัย : คู่มือแนวทางปฏิบัติ.  
 กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ , 2537.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. “รายงานการประเมินคุณภาพ  
 ภายนอกสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนเทศบาล 4  
 (เขาวนปรีชาอุทิศ).” 2549. (เอกสารอัดสำเนา)
- สำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550.  
 กรุงเทพฯ : กลุ่มงานผลิตเอกสาร สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักเลขาธิการ  
 สภาผู้แทนราษฎร , 2550.
- สำเร็จ งามขำ. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น  
 มัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู.”  
 วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546.
- สิริรัตน์ เพ็ชรปรี. “การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มี  
 ความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกม  
 เบ็ดเตล็ด.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ  
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2548.
- สุพัทธรา ชุ่มเจริญ. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ : ประสานมิตร , 2545.
- สุขุมาล เกษมสุข. การสอนทักษะทางสังคมในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ :  
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2535.
- สุชาญ โกศิน. “การสร้างทีมงาน และการทำงานเป็นทีม.” ใน เอกสารประกอบการสัมมนา  
 ผู้บริหาร, 40 – 52. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยพายัพ, 2540.
- สุเทพ อ่วมเจริญ. การออกแบบการสอน. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร ,  
 ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์.
- สุนันท์ เลहनันท์. การสร้างทีมงาน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ดี ดี บุ๊คสโตร์, 2540.
- สุพัทธรา สุภาพ. สังคมและวัฒนธรรมไทย ค่านิยม : ครอบครัว : ศาสนา : ประเพณี.  
 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2542.

- สุเมธ เดียววิเศษ. การบริหารบุคคลในโรงเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, 2531.
- สุรศักดิ์ สุมารัตน์. “ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในโรงเรียนเอกชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2540.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- สุรางค์ สากร. พฤติกรรมการสอนกลุ่มสว่างเสริมประสบการณ์ชีวิต : วิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน สถาบันราชภัฏจันทรเกษม, 2537.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือในการเรียนภาษาไทยกลาง. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- อาทิตยา ศกุนสิงห์. โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ). สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2551.
- อรรช ชัยชาญ. “ผลของกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเวฬุวนาราม กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา การศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2534.
- อัญชลี บุญถนอม. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อคณิตศาสตร์ และ ความคงทนในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบค้นพบโดยใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2542.
- อารี บรรพตทอง. “การสอนไวยากรณ์แบบบูรณาการเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.

อุทัย บุญประเสริฐ. กระบวนการกลุ่มหรือกลุ่มสัมพันธ์และการบริหารที่มงานที่มี  
ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.  
 เอกวิทย์ ณ ถลาง. คำบรรยายเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีในการพัฒนาคุณธรรม  
จริยธรรมที่เน้นความมีวินัยและความเป็นประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ :  
 โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว , 2541.

### ภาษาอังกฤษ

- Bright, George W., John G. Harvey and Magariete Montage Wheeler.  
 "Achievement Grouping with Mathematics Concept and Skill Games,"  
The Journal of Education Research. (5 May – June) : 265 – 267.
- Boocock and Schild. Stimulations and Games. London : Longman , 1974.
- Fluck, Sandra Elaine. "The Effects of Playing and Analyzing Computation  
 Strategy Games on the Problem Solving Computational Ability of  
 Selected Fifth Grade Students.", Dissertation Abstracts International.  
 (42 June) : 5020-A.
- Gardner, H. Multiple Interelligences : The Theory In Practice. New York :  
 Basic Books, 1993.
- Gorton, M.V. The efficacy of Teaching Social Skills to Scially Isolated  
Preadolescents. Fresno : California School of Professional Psychology ,  
 1985.
- Husen T. and Postletheaite, T.N. ed. In. The International Encyclopedia of  
Education Vol 9. 2<sup>nd</sup> ed. Oxford : Pergamon , 1994.
- Lovell, K. The Growth of Basic Mathematical and Scientific Concepts in  
Children. London : University of London Press Ltd , 1972.
- Martin, G.E. The Effects of a Social Skill Development Course on Emotionally  
Disturbed Secondary Student. Texas : Ed.D. Thesis, Texas A & M  
 University , 1986.

Ottaway, A. K. C. Learning Through Group Experiences. London : Routhledge and Kegan Paul, 1966.

Patterson, C. H. Theories of Counseling and Psychotherapy. Cambridge : Harper & Row, 1986.

SIAST Administrative Offices. SIAST Curriculum Model. Saskatoon : Educational Resources Information Center , 1999.

Trotzer, J.P. The counselor and the group : intergrating theory : training and practice. Monterey, Calif : Brooks / Cole ,1977.

Trueblood, Cecil R. and Michael Szabo. "Mathematical Games Some Consideration" School Science and Mathematieal , 28 (April) : 340 – 346.

Tuckman, Bruce W. Conducting Educational Research. 5<sup>th</sup> ed. USA : Harcocourt Brace & Company , 1999.

World Health Organization. Life Skills Education in School. Geneva : WHO , 1997.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ คุรุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (พลศึกษา)  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานการศึกษา  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมการศึกษา
2. อาจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม การศึกษาดุษฎีบัณฑิต  
(การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานการศึกษา  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
3. อาจารย์ดวงหทัย โฮมไชยะวงศ์ การศึกษามหาบัณฑิต (การประถมศึกษา)  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะทางสังคม

ภาคผนวก ข

หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล




## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ                      บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร                      โทร.ภายใน 2233  
 ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ ๒๘๗๕                      วันที่ 14 มิถุนายน 2551  
 เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โรม วงศ์ประเสริฐ

ด้วย นายสุพจน์ วิהלส์วสินุ นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนา กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบ การทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรด เป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

  
 (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ                      บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร                      โทร.ภายใน 2233  
 ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/๒๘๗๖                      วันที่ 18 มิถุนายน 2551  
 เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ควงหทัย โสมไชยะวงศ์

ด้วย นายสุพจน์ วิทลัสมิณ นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนา กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ                      บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร                      โทร.ภายใน 2233  
 ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ ๑๘๗๗                      วันที่ ๑ มิถุนายน 2551  
 เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

ด้วย นายสุพจน์ วิทลัศวินุ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนา กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบ การทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรด เป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

  
 (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/3002



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

๒๐ มิถุนายน 2551

เรื่อง ขอลดลงเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ)

ด้วย นายสุพจน์ วิทลีสวสินุ นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนา กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" มีความประสงค์จะขอลดลงเครื่องมือวิจัยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหน่วยงานของท่าน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

๓๖

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะตั้งกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ 5005



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

30 มิถุนายน 2551

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ)

ด้วย นายสุพจน์ วัฒนสุวสินุ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนา กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหน่วยงานของท่าน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาต และแจ้งนักเรียนทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

๗๗ ๗๘

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

กณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ภาคผนวก ค  
แบบสัมภาษณ์ความต้องการ



## แบบสัมภาษณ์ความต้องการ

(สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
และครูผู้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน)

เรื่อง ความต้องการในการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา  
เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการในการพัฒนา  
กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบตามความเป็นจริง แบบ  
สัมภาษณ์นี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการ  
ศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

ผู้วิจัย

นายสุพจน์ วิทลัสวสินุ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ จำนวน 6 ข้อ**

คำชี้แจง กรุณาเติมข้อมูลในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. ชื่อผู้สัมภาษณ์

.....

2. อายุ ..... ปี

3. ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ..... วิทยฐานะ .....

4. ประสบการณ์ในการดำรงตำแหน่ง ..... ปี

5. คุณวุฒิทางการศึกษาในระดับสูงสุด

.....

6. ประสบการณ์อื่นนอกเหนือจากตำแหน่งหน้าที่ในปัจจุบัน คือ

.....

.....

.....

**ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 ข้อ**

1. ท่านคิดว่าการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรจัดทำในรูปแบบใด และลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรนำไปใช้  
อย่างไร

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าลักษณะของเกมการศึกษาที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าควรจะใช้วิธีการและเครื่องมือประเภทใดในการวัดและประเมินผลทักษะทาง

สังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้สัมภาษณ์ .....

วันที่ ..... เวลา .....

ภาคผนวก ง  
แบบสอบถามความต้องการ

แบบสอบถามความต้องการ

**เรื่อง ความต้องการในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา  
เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

**คำชี้แจง**

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงขอให้นักเรียนตอบตามความเป็นจริง โดยแบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 2 ความต้องการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 3 ความต้องการด้านรูปแบบของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม จำนวน 1 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

นาย สุพจน์ วิทลัศวินุ

นักศึกษابริญญาโท สาขาหลักสูตรและการนิเทศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย  หญิง

2. อายุ

11 ปี  12 ปี  
 13 ปี  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

## ตอนที่ 2 ความต้องการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน  ตามความเป็นจริง

1. นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาด้วยวิธีใด  
 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. ให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน
2. ให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน
3. ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาให้มีการแข่งขันกัน
4. กิจกรรมเกมการศึกษาให้มีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคล
5. กิจกรรมเกมการศึกษาให้มีการแข่งขันกันเป็นทีม
6. อื่น ๆ โปรดระบุ
- .....

2. นักเรียนต้องการให้สื่อหรือกิจกรรมเกมการศึกษามีลักษณะอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. เนื้อหา มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน

- 2. สื่อที่ประกอบในเกมมีสีสันสดใสสวยงาม
- 3. มีรูปภาพหรือการ์ตูนประกอบ
- 4. สื่อที่ใช้มีขนาดพอเหมาะสะดวกในการใช้จัดการเรียนรู้ในห้องเรียน
- 5. สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรม powerpoint เป็นต้น
- 6. เล่นง่าย ไม่สลับซับซ้อน
- 7. เล่นได้ทุกเวลาและทุกสถานที่
- 8. อื่น ๆ .....

3. นักเรียนต้องการให้สาระความรู้ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีลักษณะอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1. เป็นความรู้รอบตัวที่น่าสนใจ
- 2. เป็นข่าวสารและเหตุการณ์บ้านเมืองทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- 3. เป็นความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 4. เป็นความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 5. เป็นความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นของเรา
- 6. อื่น ๆ โปรดระบุ .....

### ตอนที่ 3 ความต้องการด้านเกมการศึกษาที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคม

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน  ตามความเป็นจริง

1. นักเรียนต้องการให้เกมการศึกษาที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคมมีเกมอะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 เกม)

ชื่อเกมการศึกษา	รูปแบบของเกมการศึกษา
-----------------	----------------------



<input type="radio"/> 1. เกมโลกมหัศจรรย์	<p>เป็นเกมทายชื่อประเทศที่เป็นที่ตั้งของสถานที่สำคัญของสิ่งมหัศจรรย์ของโลก มรดกโลก และสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของโลก</p>
<input type="radio"/> 2. เกมเอเชียน่ารู้	<p>เป็นเกมทายชื่อประเทศที่เป็นที่ตั้งของสถานที่สำคัญของสิ่งมหัศจรรย์ และสถานที่สำคัญที่เป็นมรดกโลกทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิศาสตร์ของทวีปเอเชีย</p>
<input type="radio"/> 3. เกมทายจังหวัด	<p>เป็นเกมทายชื่อจังหวัดที่เป็นที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวที่แปลกตา (Unseen) และแหล่งท่องเที่ยวสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิศาสตร์ของประเทศไทย</p>
<input type="radio"/> 4. เกมใครหนอ	<p>เป็นเกมทายชื่อบุคคลสำคัญของประเทศไทยและต่างประเทศที่มีคุณูปการต่อโลก</p>
<input type="radio"/> 5. เกมโบราณคดีสัญจร	<p>เป็นเกมทายชื่อจังหวัดซึ่งเป็นที่ตั้งของสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีของประเทศไทย</p>
<input type="radio"/> 6. เกมทำเรื่องเหตุการณ์	<p>เป็นเกมจัดลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศไทย</p>
<input type="radio"/> 7. เกมสัญลักษณ์อะไร	<p>เป็นเกมทายชื่อหน่วยงาน บริษัท ธนาคาร สินค้าตราประจำจังหวัด พรรคการเมือง และอื่น ๆ โดยพิจารณาจากสัญลักษณ์</p>
<p><b>ชื่อเกมการศึกษา</b></p>	<p><b>รูปแบบของเกมการศึกษา</b></p>

<input type="radio"/> 8. เกมหาคู่หูขึ้น	เป็นเกมจับคู่คำศัพท์ทางเศรษฐศาสตร์โดยผู้เล่นต้องวิ่งจับคู่หาเพื่อนที่มีคำศัพท์ตามคำสั่งที่กรรมการบอก
<input type="radio"/> 9. เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ	เป็นเกมทายชื่อภาพที่เกี่ยวกับผลงานทางศิลปกรรม สถานที่สำคัญ ประเพณี วัฒนธรรม สัญลักษณ์ที่แวดล้อมอยู่ในสังคม โดยพิจารณาจากส่วนหนึ่งของภาพที่เห็น
<input type="radio"/> 10. เกมไค้ดลับใบ้คำ	เป็นเกมทายชื่อคำศัพท์ทางประวัติศาสตร์โดยฝึกคิดจากไค้ดลับที่ใบ้ให้เพียง 1 คำ แต่ 3 ครั้งเท่านั้น
<input type="radio"/> 11. เกมคุณสมบัติอะไร	เป็นเกมทายชื่อพระนามของพระมหากษัตริย์ไทย โดยพิจารณาจากคุณสมบัติด้านพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์พระองค์นั้นที่เลือก
<input type="radio"/> 12. เกมคุณจำเนียน	เป็นเกมทายชื่อสิ่งของ สถานที่สำคัญ หน่วยงาน และสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมตัวเราที่ฉายเป็นสไลด์ให้ชมเพียง 40 วินาที ซึ่งผู้แข่งขันต้องจดจำให้ได้มากที่สุด
<input type="radio"/> 13. เกมสังคมบิงโก	เป็นเกมตอบปัญหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว โดยใช้วิธีการแข่งขันในกิจกรรมบิงโก
<input type="radio"/> 14. เกมซองปริศนา	เป็นเกมแข่งขันการตอบปัญหาเกี่ยวกับข่าวสารและเหตุการณ์บ้านเมืองที่สำคัญ โดยเลือกซองปริศนาคำถามที่มีไฟเป็นบัตรคะแนนที่แตกต่างกัน
<input type="radio"/> 15. เกมภาพปริศนา	เป็นเกมแข่งขันกันตอบปัญหาในความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพปริศนาที่เลือก

ชื่อเกมการศึกษา	รูปแบบของเกมการศึกษา
<input type="radio"/> 16. เกมหน้าต่างอักษร	เป็นเกมทายชื่อคำศัพท์ทางภูมิศาสตร์ โดยมีหน้าต่างอักษรที่เปิดและปิดเป็นการไปคำ
<input type="radio"/> 17. เกมปริศนาร้อยกรอง	เป็นเกมทายชื่อคำศัพท์ทางสังคม โดยถอดจากบทร้อยกรองที่ซ่อนคำปริศนาอยู่
<input type="radio"/> 18. เกมโทรศัพท์ไขความ	เป็นเกมถอดคำศัพท์ทางสังคมจากเลขหมายโทรศัพท์ที่กำหนดให้
<input type="radio"/> 19. เกมแรลลี่อักษรภาพ	เป็นเกมหาคำตอบของปัญหาเกี่ยวกับความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ของช่วงชั้นที่ 2 โดยนักเรียนและคู่ต้องช่วยกันหาคำตอบที่เป็นอักษรภาพซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน
<input type="radio"/> 20. เกมแรลลี่ถอดรหัส	เป็นเกมหาคำตอบของปัญหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว โดยร่วมกันหาคำตอบจากการถอดรหัสรูปภาพที่ซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน
<input type="radio"/> 21. เกมแรลลี่คำผวน	เป็นเกมหาคำตอบของปัญหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว โดยนักเรียนและคู่ช่วยกันหาคำตอบจากการแปลความของคำผวนที่ซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน
<input type="radio"/> 22. เกมชุมทรัพย์อารีซี	เป็นเกมหาคำตอบของปัญหาเกี่ยวกับความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ของช่วงชั้นที่ 2 พร้อมกับอารีซีที่เป็นภาษาอังกฤษที่ซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียนซึ่งเป็นกุญแจสำหรับไขชุมทรัพย์โดยใช้ลายแทงชุมทรัพย์ช่วยในการค้นหาคำตอบ



ภาคผนวก จ

แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน  
ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม

**แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน  
ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม**

**คำชี้แจง**

แบบสังเกตพฤติกรรมฉบับนี้ เป็นแบบสังเกตชนิดแบบตรวจสอบรายการ (Check Lists) เกี่ยวกับพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม โดยทำการสังเกตขณะนักเรียนเล่นเกมการศึกษา ซึ่งผู้ช่วยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสังเกต สังเกตพฤติกรรมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมใน 3 พฤติกรรมย่อย ได้แก่ การเคารพ กฎกติกาและมารยาทของสังคม การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม และความซื่อสัตย์ สุจริต ซึ่งประเด็นสำหรับประเมินทั้งหมดมี 8 รายการ

ผู้วิจัย

นายสุพจน์ วิทลัสวสินุ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อนักเรียน ..... ชั้น .....

กิจกรรมเกม ..... ครั้งที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. 2552 เวลา ..... นาฬิกา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความเป็นจริงที่ได้จากการสังเกต  
พฤติกรรม

พฤติกรรมย่อย	พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออก	ผลการสังเกต พฤติกรรม	
		ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
การเคารพกฎกติกา และมารยาททางสังคม	1. แต่งกายสุภาพเรียบร้อยขณะเล่นเกม		
	2. ไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะเล่นเกม		
	3. ไม่ทำลายอุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการเล่น ให้ได้รับความเสียหายหรือชำรุด		
	4. ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น		
	5. พูดคุยโดยใช้คำที่เหมาะสมต่อสถานที่และ กาลเทศะ		
การปฏิบัติตาม บทบาทหน้าที่ของสังคม	1. ปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ ภายในทีม		
	2. ช่วยเพื่อนสมาชิกเก็บอุปกรณ์และสื่อให้เรียบร้อย หลังเล่นเกมเสร็จสิ้น		
ความซื่อสัตย์สุจริต	1. ไม่ทุจริตในการเล่น โดยดูคำตอบหรือ สอบถามจากสมาชิกทีมอื่นหรือแอบฟังทีมอื่น ปรึกษากัน หรือเปิดดูคำตอบจากเอกสารและ หนังสือ		

ลงชื่อ ..... ผู้สังเกตพฤติกรรม  
(.....)

แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน  
ด้านการทำงานเป็นทีม

คำชี้แจง

แบบสังเกตพฤติกรรมฉบับนี้ เป็นแบบสังเกตชนิดแบบตรวจสอบรายการ (Check Lists) เกี่ยวกับพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม โดยทำการสังเกตขณะนักเรียนเล่นเกมการศึกษา ซึ่งผู้ช่วยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสังเกต สังเกตพฤติกรรมด้านการทำงานเป็นทีมใน 3 พฤติกรรมย่อย ได้แก่ การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม ความสามัคคี และการตรงต่อเวลา ซึ่งประเด็นสำหรับประเมินทั้งหมดมี 9 รายการ

ผู้วิจัย

นายสุพจน์ วิทลส์วสินุ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร



ชื่อนักเรียน ..... ชั้น .....

กิจกรรมเกม ..... ครั้งที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. 2552 เวลา ..... นาฬิกา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความเป็นจริงที่ได้จากการสังเกต  
พฤติกรรม

พฤติกรรมย่อย	พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออก	ผลการสังเกต พฤติกรรม	
		ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
การมีส่วนร่วม ในการทำงานเป็นทีม	1. พุดคุยโต้ตอบกันภายในทีมเพื่อหาข้อยุติของคำตอบ		
	2. ยอมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของทีมที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นในทีมเสนอมา		
	3. แสดงความกระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม		
ความสามัคคี	1. ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม		
	2. ไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน		
	3. ทำงานอยู่ภายในทีมตลอดขณะเล่นเกม		
การตรงต่อเวลา	1. เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา		
	2. ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด		
	3. นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา		

ลงชื่อ ..... ผู้สังเกตพฤติกรรม  
(.....)

ภาคผนวก จ  
แบบสอบถามความคิดเห็น

## แบบสอบถามความคิดเห็น

**เรื่อง สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษา  
เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้สอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปริชาอุทิศ) จังหวัดนครปฐม ที่ลงทะเบียนเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยจัดขึ้น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ผู้วิจัยจึงขอให้นักเรียนตอบตามความเป็นจริง โดยแบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 16 ข้อ

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

ผู้วิจัย

นายสุพจน์ วิทลัศวินุ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ตอนที่ 1** ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นที่แท้จริงของนักเรียน โดยในแต่ละช่องที่แสดงความคิดเห็นมีความหมายดังนี้

- 3 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ( 3 คะแนน )  
 2 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง ( 2 คะแนน )  
 1 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย ( 1 คะแนน )

รายการ	ค่าระดับความคิดเห็น		
	มาก 3	ปานกลาง 2	น้อย 1
<b>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
1. กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีความน่าสนใจ			
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนตื่นตัวเร้าใจ และสนุกสนาน			
3. ความเหมาะสมของบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา			
4. ความเหมาะสมของสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา			

รายการ	ค่าระดับความคิดเห็น		
	มาก 3	ปานกลาง 2	น้อย 1
5. ความเหมาะสมของจำนวนสมาชิก ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษา			
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาใน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษา			
7. ความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม			
<b>ด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้</b>			
8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้าง เสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการ ศึกษาทำให้นักเรียนมีอิสระในการ เรียนรู้			
9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข			

รายการ	ค่าระดับความคิดเห็น		
	มาก 3	ปานกลาง 2	น้อย 1
10. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีโอกาส ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ			
11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษาทำให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน			
12. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษาทำให้นักเรียนมี ระเบียบวินัย			
13. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกม การศึกษาทำให้นักเรียนทำงานเป็นทีม			
14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษาทำให้นักเรียนรู้จัก คิดรอบคอบ			
15. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วย เกมการศึกษาช่วยส่งเสริม ลักษณะนิสัยให้นักเรียนรักการเรียนรู้			



ภาคผนวก ช  
แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียนและ  
แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียน  
พร้อมเฉลยคำตอบ



**แบบวัดทักษะทางสังคม (ฉบับก่อนเรียน)**  
**ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

**คำชี้แจง**

1. วัดอุปประสงค์ที่ต้องการวัดและประเมินผล ได้แก่ พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม
  2. แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับนี้เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ จำแนกเป็นแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม จำนวน 15 ข้อ ตั้งแต่ข้อสอบที่ 1 – 15 และแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม จำนวน 15 ข้อ ตั้งแต่ข้อสอบที่ 16 - 30
  3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนกระดาษคำตอบ ใช้เวลาทำข้อสอบ 30 นาที
1. ถ้านักเรียนแต่งตัวผิดระเบียบขณะเล่นเกม คุณครูจึงว่ากล่าวตักเตือน นักเรียนจะเลือกทำตามข้อใด
    - ก. ยอมรับฟังแต่อยากแต่งตัวเหมือนเดิม
    - ข. แต่งตัวให้เรียบร้อยแต่เฉพาะในชั่วโมงเรียน
    - ค. นั่งเล่นเกมต่อไป
    - ง. แต่งกายให้เรียบร้อยตามที่ครูตักเตือน
  2. ถ้าสมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนชอบคุยปรึกษาคำตอบกันอย่างเสียงดังจนรบกวนทีมอื่นขณะเล่นเกม ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้าของทีมนี้จะปฏิบัติตนอย่างไร
    - ก. ตักเตือนให้เพื่อนคนนั้นหยุดเสียงเบา ๆ ลง
    - ข. ไม่ต้องทำอะไรทั้งนั้น เพราะทีมของเราไม่เดือดร้อน
    - ค. ให้เพื่อนคนนั้นหยุดพูด คอยฟังอย่างเดียว
    - ง. บอกครูให้ทีมของนักเรียนนั่งห่างจากทีมอื่น ๆ

3. ถ้าเพื่อนทั้งสองทีมพูดคุยกันเสียงดังจนขัดขวางต่อการเล่นเกมของทีมอื่น ๆ ในชั้นเรียน ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกของทีมอื่นจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานี้อย่างไร
  - ก. พูดตักเตือนให้เพื่อนทั้งสองทีมช่วยกรุณาพูดคุยปรึกษากันให้เบา ๆ
  - ข. อุดทนไว้ไม่แสดงปฏิกิริยาอะไรต่อสถานการณ์นั้น
  - ค. พูดติเตียนเพื่อนทั้งสองทีมที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
  - ง. ให้คุณครูลงโทษนักเรียนทั้งสองทีม
4. ขณะที่คุณครูกำลังให้นักเรียนเล่นเกม นักเรียนเห็นเพื่อนคนหนึ่งนำใหม่พรมขึ้นมาถัก โดยไม่สนใจช่วยเพื่อนในทีมเล่นเกม นักเรียนคิดอย่างไรที่เห็นเพื่อนทำอย่างนั้น
  - ก. สงสัยจะรีบทำให้เสร็จทันส่งครูวิชางานบ้าน
  - ข. เรียนวิชาไหนก็ควรตั้งใจเรียนหรือทำกิจกรรมวิชานั้น
  - ค. การนำงานอื่นขึ้นมาทำเหมือนกับไม่เคารพครูผู้สอน
  - ง. เป็นเรื่องส่วนตัวของเขา เราไม่ควรไปยุ่งเกี่ยว
5. ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนทีมอื่นสองคนกำลังเล่นพนันเงินกัน โดยทายคำตอบในการเล่นเกม นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างไร
  - ก. บอกเพื่อนให้เลิกเล่นเดี๋ยวครูมาเห็น เราจะได้เล่นเกมกันต่อ
  - ข. วางเฉยเพราะเป็นเรื่องของทีมอื่นไม่ใช่ทีมของเรา
  - ค. บอกเพื่อนว่าอย่าเล่นพนันเลยมันเป็นการสร้างนิสัยที่ไม่ดี
  - ง. ฟ้องคุณครูที่ทีมนี้เล่นการพนันกันในขณะเล่นเกม
6. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรที่เห็นเพื่อนคนหนึ่งแอบนำขนมขึ้นมารับประทาน ในขณะที่คุณครูกำลังจัดกิจกรรมเกมในชั้นเรียน
  - ก. เป็นการกระทำที่น่าละอายแก่ใจ
  - ข. ผิดกฎระเบียบของห้องเรียน
  - ค. น่าจะอดใจไว้รับประทานตอนพักกลางวัน
  - ง. ครูกำลังจัดกิจกรรม นักเรียนควรตั้งใจเรียน

7. สุณิสา นำปากกาไวท์บอร์ดมาวาดการ์ตูนเล่นบนกระดานไวท์บอร์ดขณะที่เพื่อน ๆ กำลังปรึกษาหาคำตอบกันอยู่ ถ้านักเรียนเป็นหัวหน้าทีมนี้จะแก้ไขปัญหาได้อย่างไร
- ตำหนิสุณิสาที่ทำให้คุณครูมองทีมของตนไม่ดีไปด้วย
  - โกรธสุณิสาที่ไม่ช่วยเหลือเพื่อนในทีมเล่นเกม
  - พูดขอร้องสุณิสาให้ช่วยเหลือเพื่อนในทีมคิดหาคำตอบ
  - วางเฉยเพราะไม่อยากทะเลาะกับสุณิสา
8. ถ้าทีมของนักเรียนเป็นทีมเดียวที่มีสมาชิก 2 คน แต่ทีมอื่นมีสมาชิก 3 คน นักเรียนจะทำอย่างไร
- ซักถามครูถึงเหตุผลที่จัดให้ทีมของตนมีสมาชิกแค่ 2 คน
  - ช่วยเพื่อนอีกคนในทีมอย่างเต็มที่
  - ขอย้ายไปอยู่ทีมอื่นแทน
  - ตกลงหน้าที่กับสมาชิกคนอื่นในทีมให้เท่ากัน
9. เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้เป็นพิธีกรในการดำเนินการเล่นเกม นักเรียนจะมีแนวทางการปฏิบัติตนอย่างไร
- ปรึกษาครูผู้จัดกิจกรรมชุมนุม
  - ฝึกซ้อมบทบาทของตนเองมาก่อนล่วงหน้า
  - ดำเนินการวางแผนการทำงานตามลำพังโดยไม่ปรึกษาใคร
  - ไม่ต้องเตรียมพร้อมอะไร คอยแก้ปัญหาในชั่วโมงเรียน
10. วรุฒิมักนำลูกอมมาขายให้กับเพื่อน ๆ เสมอขณะเล่นเกม ถ้านักเรียนเป็นวรุฒิ จะไม่ทำอย่างนั้นเพราะเหตุใด
- ไม่ใช่เวลาที่ควรทำ
  - กลัวคุณครูจับได้จะถูกลงโทษอย่างหนัก
  - เป็นนักเรียนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของกิจกรรม
  - ไม่มีใครเอาเวลาเรียนมาหารายได้ส่วนตัว

11. ครูให้นักเรียนทุกคนช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยภายหลังเล่นเกมเสร็จแล้ว โดยครูได้เตือนให้นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ด้วยความระมัดระวังโดยเฉพาะโทรทัศน์ แต่ปรากฏว่าหิรัญย์และสมิทธิได้ทำโทรทัศน์หล่นจนหน้าจอแตก ทั้ง ๆ ที่พวกเขาได้ระวังแล้ว ถ้านักเรียนเป็นหิรัญย์จะทำอย่างไร
- บอกเพื่อน ๆ ว่าอย่าบอกให้ครูทราบ ให้ทำเป็นเฉยเสีย
  - ให้เพื่อน ๆ ไปบอกครูแทนและให้ช่วยเป็นพยานยืนยันว่าตนได้ระวังแล้ว
  - บอกให้ครูทราบและยืนยันว่าตนและเพื่อนได้ระวังแล้ว
  - บอกครูว่าจะซื้อโทรทัศน์เครื่องใหม่ใช้คืนให้
12. นุชนาถ : ปิยพงษ์กับศักดิ์ดาเดี๋ยวมาช่วยเรายกกระดานไวท์บอร์ดที่ใช้ในการเล่นเกม เก็บเข้าห้องพักครูด้วยนะ อย่าลืมนะ
- ปิยพงษ์ : ศักดิ์ดา เราขอตัวกลับบ้านก่อนแล้วกัน วันนี้มีถ่ายทอดสดฟุตบอล นัดสำคัญด้วย เดี่ยวกลับไปดูไม่ทัน
- ศักดิ์ดา : .....
- ถ้านักเรียนเป็นศักดิ์ดาในสถานการณ์นี้จะเลือกตอบตามข้อใด
- ปิยพงษ์อยู่ช่วยอีกสักครูจะดีกว่านะ
  - ถ้าปิยพงษ์ไม่อยู่ช่วย นุชนาถอาจอารมณ์เสียได้นะ
  - ถ้าพวกเราไม่ไปช่วย ครั้งต่อไปนุชนาถคงไม่ให้เราเข้ากลุ่มด้วย
  - ไม่อยู่ช่วยแค่ครั้งเดียวเอง ไม่เสียหายเท่าไรหรอก
13. ครูให้นักเรียนตอบคำถามของเกมโดยห้ามนักเรียนดูคำตอบจากหนังสือเรียนใต้โต๊ะ แต่อโนชาจะเปิดดูทุกครั้งครูเฉลยและบอกให้วิชุดาเปิดดูด้วย จากเหตุการณ์ดังกล่าว ถ้านักเรียนเป็นวิชุดาจะตอบอโนชาว่าอย่างไร
- ทำอย่างนั้นจะดีหรือ
  - ฉันไม่กล้าทำอย่างเธอหรอก
  - ฉันไม่ทำหรอกและเธออย่าทำอย่างนั้นอีกนะ ไม่ดีเลย
  - ถ้าฉันทำอย่างเธอบอก ฉันก็ไม่ว่าตัวเองเรียนรู้อะไรขนาดไหนนะซี

14. สมาชิกบางคนในทีมอื่นแอบนำหนังสือและเอกสารต่าง ๆ มาเปิดหาคำตอบ ขณะเล่นเกม ถ้านักเรียนพบเห็นพฤติกรรมนี้จะเลือกปฏิบัติต่อสถานการณ์นี้ อย่างไร
- ฟ้องคุณครูว่าเพื่อนทีมอื่นทุจริตการเล่นเกมโดยแอบเปิดหนังสือดูคำตอบ
  - พูดเสียงดังให้ทีมอื่น ๆ รู้ว่าทีมอื่นไม่ซื่อสัตย์ในการเล่นเกม
  - พูดเตือนเพื่อนคนนั้นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ
  - เดินไปหยิบหนังสือและเอกสารที่ทีมอื่นใช้เปิดดูคำตอบมาส่งให้คุณครู
15. ขณะเล่นเกม ทีมของนักเรียนยังหาคำตอบข้อนั้นไม่ได้ เพื่อนในทีมอื่นจึงเขียนกระดาษคำตอบส่งมาให้ให้นักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร
- รับไว้ก่อน เพื่อคิดหาคำตอบไม่ทันจะได้ลอกคำตอบจากเพื่อนได้
  - รับไว้ก่อน เพราะเพื่อนมีน้ำใจช่วยเหลือทีมของเรา
  - ไม่รับ เพราะไม่มีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง
  - ไม่รับ เพราะผิดกฎระเบียบของการเล่นเกม
16. เมื่อนักเรียนได้รับคัดเลือกให้เป็นหัวหน้าทีม ซึ่งนักเรียนจะต้องประสานความคิดเห็นกับสมาชิกในทีมทั้งหมด นักเรียนจะเลือกปฏิบัติตามข้อใด
- สังเกตความร่วมมือในการเล่นเกมของสมาชิกแต่ละคนในทีม แล้วจึงพิจารณาว่าจะฟังความคิดเห็นของใครดีกว่ากัน
  - รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนในทีม แล้วจึงตัดสินใจเลือกคำตอบของกลุ่มด้วยตนเอง
  - เสนอความคิดเห็นของตนเองแล้วให้สมาชิกในทีมช่วยลงมติเป็นคำตอบของกลุ่ม
  - ให้สมาชิกในทีมแสดงความคิดเห็นไปเรื่อย ๆ จนใกล้หมดเวลา จึงให้ลงมติเลือกความคิดเห็นของบางคนในทีมเป็นคำตอบของกลุ่ม

17. สมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนไม่กระตือรือร้นที่จะช่วยคิดหาคำตอบให้กับทีม ในขณะที่เล่นเกม ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้าทีมจะพูดให้สมาชิกคนนั้นมาช่วยทีมเล่นเกมได้อย่างไร
- พูดเปรียบเปรยว่าสมาชิกทุกคนของทีมอื่นก็กระตือรือร้นช่วยทีมอย่างดี ทีมของเราควรทำตามอย่างพวกเขาบ้าง
  - พูดให้นักเรียนคนนั้นปรับปรุงตนเองใหม่ คนในทีมไม่ชอบพฤติกรรมที่เขาแสดงออกขณะนี้
  - พูดขอร้องให้เขาพยายามช่วยคิดหาคำตอบให้ทีมเพื่อเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมร่วมกัน
  - พูดขู่เพื่อนคนนั้นถ้าไม่ช่วยเหลือทีมจะฟ้องคุณครูให้ลงโทษ
18. เดือนฉายเขียนคำตอบของทีมผิด เพราะสะกดคำไม่ถูกต้อง ทำให้ไม่ได้คะแนนในการเล่นเกมนั้น ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกทีมเดียวกันกับเดือนฉายจะทำอย่างไร
- พูดตักเตือนเดือนฉายว่าถ้าเขียนสะกดคำผิดอีก จะไม่ให้อยู่ร่วมกลุ่มอีก
  - ไม่พูดอะไรเลย โดยหวังให้เขาสำนึกตัวและปรับปรุงตัวของเขาเอง
  - พูดกับสมาชิกทุกคนในทีมให้ช่วยเพิ่มความรอบคอบในการเขียนคำตอบ
  - รายงานเรื่องความผิดพลาดของเดือนฉายให้ครูทราบเพื่อตักเตือน
19. ชุตติกาญจน์เป็นเด็กขี้อาย ไม่กล้าพูดไม่กล้าแสดงออกต่อหน้าชั้นเรียน ถ้านักเรียนเป็นหัวหน้าของทีมนี้จะใช้วิธีใดเพื่อโน้มน้าวใจให้ชุตติกาญจน์ได้ออกไปนำเสนอคำตอบให้กับทีมของนักเรียน
- เธอลองนำเสนอความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้บ้างไหม เชิญเลย
  - เธอมีเหตุผลประกอบในเรื่องนี้ดี ลองพูดอธิบายให้เพื่อนของเราฟังบ้างสิ
  - เรื่องนี้เธอเข้าใจดีกว่าคนอื่นในทีม อย่างไรก็ตามก็ต้องออกไปพูดแทนพวกเรา
  - เรื่องนี้ใคร ๆ ก็อยากฟังเธอพูดอธิบาย เชิญออกไปพูดเลย
20. ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม สมาชิกในทีมได้ชวนคุยในเรื่องที่นักเรียนสนใจ แล้วนักเรียนจะเลือกทำตามข้อใด
- บอกเพื่อนในทีมให้ตั้งใจเล่นเกมโดยไม่คุยกัน
  - คุยตอบนิดหน่อยเพราะเกรงใจเพื่อน
  - ไม่คุยตอบเพราะครูสั่งไว้ไม่ให้คุยขณะปฏิบัติกิจกรรม
  - บอกเพื่อนว่าทำงานของทีมให้เสร็จก่อนแล้วค่อยคุย

21. ถ้าเพื่อนทั้งสองคนของนักเรียนพูดคุยโต้ตอบคำตอบกันภายในทีม จนเกินเลยใช้กำลังชกต่อยกันเอง ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกอีกคนในทีมจะมีแนวทางยุติความขัดแย้งภายในทีมของตนอย่างไร
- ให้เพื่อนทั้งสองคนหยุดคัดค้านตนเอง
  - ยุติการเล่นเกมในข้อนั้นทันทีเพราะอาจจะทะเลาะกันไม่จบ
  - พยายามหาข้อสรุปและให้สมาชิกในทีมลงมติ
  - ขอให้ครูช่วยพูดให้ทั้งสองคนหยุดชกต่อยกันเองในทีม
22. เด็กชายธนากรกำลังทะเลาะกับเด็กชายธนาพันธุ์ขณะที่ทำการเล่นเกมอยู่ในทีม ถ้านักเรียนเป็นหัวหน้าของทีมนี้ นักเรียนคิดว่าตนเองควรพูดอย่างไร
- เราเป็นเพื่อนทีมเดียวกัน มาทะเลาะกันไม่ดีเลย
  - นี่เธอสองคนทะเลาะกันอยู่ได้ ฉันจะฟ้องคุณครู
  - ธนากรกับธนาพันธุ์ใจเย็นหน่อย พยายามพูดคุยกันก่อนนะ
  - ธนากร เธอกำลังเข้าใจอะไรธนาพันธุ์ผิดนะ
23. สมเกียรติชอบรังแกสมชายอยู่เป็นประจำ วันหนึ่งคุณครูให้ทั้งสองคนได้อยู่ในทีมเดียวกัน เมื่อเล่นเกมไประยะหนึ่ง สมเกียรติกับเพื่อนในทีมตอบคำถามในข้อนั้นไม่ได้แต่สมชายทราบคำตอบ ถ้านักเรียนเป็นสมชายจะทำอย่างไร
- ทำเป็นไม่รู้แล้วอยู่เฉย ๆ
  - บอกคำตอบให้ทีมรู้ เพราะเป็นหน้าที่ของสมาชิกในทีมที่ต้องช่วยเหลือกัน
  - บอกคำตอบให้ทีมรู้ เพราะเห็นแก่เพื่อนสมาชิกอีกคนในทีม
  - ไม่บอกคำตอบให้ทีม เพราะไม่ชอบนิสัยของสมเกียรติ
24. ในเวลาเล่นเกม โดยมากสมาชิกในทีมเดียวกันมักจะแย่งกันครอบครองอุปกรณ์ ถ้านักเรียนอยู่ในเหตุการณ์นั้นจะเลือกทำตามข้อใด
- ไม่เข้าไปแย่งด้วยเพราะอุปกรณ์มีจำนวนมาก
  - ช่วยกันแบ่งอุปกรณ์ที่จำเป็นให้ครบทุกคนในทีม
  - ควรให้หัวหน้าทีมเป็นคนตัดสินใจเรื่องการครอบครองอุปกรณ์ในทีม
  - รีบหยิบอุปกรณ์ที่ตนเองต้องการก่อนสมาชิกคนอื่นในทีมจะได้ไม่ต้องทะเลาะกัน

25. สมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนได้เดินไปคุยกับเพื่อนสมาชิกที่อยู่ในทีมอื่น โดยไม่สนใจจะช่วยทีมของนักเรียนในการเล่นเกม นักเรียนจะมีวิธีการปฏิบัติตนต่อสถานการณ์นี้อย่างไร
- สะกิดเพื่อนในทีมให้ช่วยบอกให้สมาชิกคนนั้นกลับมาช่วยเล่นเกมในทีมด้วย
  - ฟ้องคุณครูให้ลงโทษเพื่อนคนนั้นที่ไม่ช่วยเหลือทีม
  - ไม่สนใจ เพราะถือว่าสมาชิกคนนั้นเห็นแก่ส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม
  - พูดเตือนให้สมาชิกคนนั้นรีบกลับมาช่วยเหลือทีม ไม่เช่นนั้นจะไม่ให้อยู่ในทีม
26. กรรวิชญ์เดินไปวิ่งเล่นรอบทีมอื่นโดยไม่เข้ามาทำงานช่วยเหลือเพื่อนคิดหาคำตอบในทีม ถ้านักเรียนเป็นกรรวิชญ์จะไม่ทำพฤติกรรมเช่นนั้นเพราะเหตุใด
- เป็นการไม่สามัคคีกับเพื่อนในทีม
  - จะทำให้คะแนนของทีมได้น้อยอาจแพ้ทีมอื่นได้
  - เดี๋ยวคุณครูตำหนิและอาจไม่ให้เล่นเกมต่อ
  - จะทำให้เพื่อนในทีมเกลียดเรา
27. ถ้านักเรียนเข้าห้องเรียนกิจกรรมชุมนุมสายไป 20 นาที ขณะที่เพื่อน ๆ กำลังทำกิจกรรมกัน นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
- รู้สึกอายเพราะใคร ๆ ก็หันมามอง
  - ไม่สบายใจที่ทำผิดระเบียบของชุมนุม
  - ควรปรับปรุงตนเองใหม่ต้องพยายามเข้าห้องเรียนให้ทันทุกครั้ง
  - กล่าวคำขอโทษเพื่อให้เพื่อนไม่โกรธเราที่มาขัดจังหวะการเล่นเกม
28. ครูให้ทุกทีมยกกระดาษที่เขียนคำตอบขึ้นมาให้ทุกคนดูเมื่อหมดเวลาในการตอบ แต่ทีมของนักเรียนยังเขียนคำตอบไม่เรียบร้อยจึงเขียนต่อให้เสร็จโดยไม่สนใจว่าหมดเวลาแล้ว ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกคนหนึ่งในทีมนี้ นักเรียนจะพูดกับสมาชิกในทีมอย่างไร
- รีบเขียนคำตอบโดยเร็ว เดี่ยวครุว่ากล่าวนะ
  - ชูกระดาษคำตอบตอนนี้เลย ไม่ต้องเขียนต่อแล้ว
  - เขียนคำตอบไม่ทันไม่เป็นไร แต่คราวหน้าต้องพยายามเขียนให้เร็วขึ้นนะ
  - ทำไมเขียนคำตอบช้าจัง ทำอย่างนี้คะแนนของทีมก็หายหมดซิ





เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม (ฉบับก่อนเรียน)

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1.	2	3	1	4
2.	4	1	2	3
3.	4	1	2	3
4.	2	4	3	1
5.	2	1	4	3
6.	3	2	1	4
7.	3	2	4	1
8.	2	4	1	3
9.	3	4	2	1
10.	3	1	4	2
11.	1	3	4	2
12.	4	3	2	1
13.	1	2	4	3
14.	3	2	4	1
15.	1	2	3	4

ข้อ	ก	ข	ค	ง
16.	2	3	1	4
17.	2	3	4	1
18.	1	3	4	2
19.	3	4	1	2
20.	1	2	3	4
21.	2	1	3	4
22.	3	1	4	2
23.	2	4	3	1
24.	2	4	3	1
25.	4	3	2	1
26.	4	3	1	2
27.	1	2	4	3
28.	2	4	3	1
29.	4	3	2	1
30.	3	1	4	2

แบบวัดทักษะทางสังคม (ฉบับหลังเรียน)  
 ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**คำชี้แจง**

1. วัตถุประสงค์ที่ต้องการวัดและประเมินผล ได้แก่ พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม
  2. แบบวัดทักษะทางสังคมฉบับนี้เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ จำแนกเป็นแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม จำนวน 15 ข้อ ตั้งแต่ข้อสอบที่ 1 – 15 และแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม จำนวน 15 ข้อ ตั้งแต่ข้อสอบที่ 16 – 30
  3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนกระดาษคำตอบ ใช้เวลาทำข้อสอบ 30 นาที
- 
1. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรที่เห็นเพื่อนคนหนึ่งแอบนำขนมขึ้นมารับประทานในขณะที่คุณครูกำลังจัดกิจกรรมเกมในชั้นเรียน
    - ก. ผิดกฎระเบียบของห้องเรียน
    - ข. เป็นการกระทำที่น่าละอายแสบใจ
    - ค. น่าจะอดใจไว้รับประทานตอนพักกลางวัน
    - ง. ครูกำลังจัดกิจกรรม นักเรียนควรตั้งใจเรียน
  2. ถ้าทีมของนักเรียนเป็นทีมเดียวที่มีสมาชิก 2 คน แต่ทีมอื่นมีสมาชิก 3 คน นักเรียนจะทำอย่างไร
    - ก. ขอย้ายไปอยู่ที่ทีมอื่นแทน
    - ข. ช่วยเพื่อนอีกคนในทีมอย่างเต็มที่
    - ค. ตกลงหน้าที่กับสมาชิกคนอื่นในทีมให้เท่ากัน
    - ง. ชักถามครูถึงเหตุผลที่จัดให้ทีมของตนมีสมาชิกแค่ 2 คน

3. อรกานต์มักนำหมากฝรั่งมาขายให้กับเพื่อน ๆ เสมอขณะเล่นเกม ถ้านักเรียนเป็น อรกานต์จะไม่ทำอย่างนั้นเพราะเหตุใด
  - ก. ไม่ใช่เวลาที่ควรทำ
  - ข. กลัวคุณครูจับได้จะถูกลงโทษอย่างหนัก
  - ค. เป็นนักเรียนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของกิจกรรม
  - ง. ไม่มีใครเอาเวลาเรียนมาหารายได้ส่วนตัว
4. ครูให้นักเรียนทุกคนช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยภายหลังเล่นเกมเสร็จแล้ว โดยครูได้เตือนให้นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ด้วยความระมัดระวังโดยเฉพาะเครื่อง คอมพิวเตอร์ แต่ปรากฏว่าบรรพชและณัฐกานต์ได้ทำจอคอมพิวเตอร์หล่นแตก ทั้ง ๆ ที่พวกเขาได้ระวังแล้ว ถ้านักเรียนเป็นบรรพชจะทำอย่างไร
  - ก. บอกครูว่าจะซื้อจอคอมพิวเตอร์ใหม่ใช้คืนให้
  - ข. บอกเพื่อน ๆ ว่าอย่าบอกให้ครูทราบ ให้ทำเป็นเฉยเสีย
  - ค. บอกให้ครูทราบและยืนยันว่าตนและเพื่อนได้ระวังแล้ว
  - ง. ให้เพื่อน ๆ ไปบอกครูแทนและให้ช่วยเป็นพยานยืนยันว่าตนได้ระวังแล้ว
5. สมาชิกบางคนในทีมอื่นแอบนำหนังสือและเอกสารต่าง ๆ มาเปิดหาคำตอบ ขณะเล่นเกม ถ้านักเรียนพบเห็นพฤติกรรมนี้จะเลือกปฏิบัติต่อสถานการณ์นี้ อย่างไร
  - ก. พูดเตือนเพื่อนคนนั้นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ
  - ข. พูดเสียงดังให้ทีมอื่น ๆ รู้ว่าทีมนี้ไม่ซื่อสัตย์ในการเล่น
  - ค. เดินไปหยิบหนังสือและเอกสารที่ทีมนี้ใช้เปิดดูคำตอบมาส่งให้คุณครู
  - ง. ฟ้องคุณครูว่าเพื่อนที่มั้นทุจริตการเล่นเกมโดยแอบเปิดหนังสือดูคำตอบ
6. ครูให้นักเรียนตอบคำถามของเกมโดยห้ามนักเรียนดูคำตอบจากหนังสือเรียนได้โต๊ะ แต่อโนชาจะเปิดดูทุกครั้งที่คุณครูเฉลยและบอกให้วิชาดาเปิดดูด้วย จากเหตุการณ์ดังกล่าว ถ้านักเรียนเป็นวิชาดาจะตอบอโนชาว่าอย่างไร
  - ก. ฉันไม่กล้าทำอย่างเธอหรอก
  - ข. ฉันไม่ทำหรอกและเธออย่าทำอย่างนั้นอีกนะ ไม่ดีเลย
  - ค. ทำอย่างนั้นจะดีหรือ
  - ง. ถ้าฉันทำอย่างเธอบอก ฉันก็ไม่รู้ว่าตัวเองเรียนรู้ได้ขนาดไหนนะซี

7. อัจฉรา : วัชรินทร์กับสหชัยเดี๋ยวมาช่วยเรายกกระดานไวท์บอร์ดที่ใช้ในการเล่นเกมนะ  
เก็บเข้าห้องพัสดุด้วยนะ อย่าลืมละ
- วัชรินทร์ : สหชัย เราขอตัวกลับบ้านก่อนแล้วกัน วันนี้มีถ่ายทอดสดฟุตบอล  
นัดสำคัญด้วย เดี่ยวกลับไปดูไม่ทัน
- สหชัย : .....
- ถ้านักเรียนเป็นสหชัยในสถานการณ์นี้จะเลือกตอบตามข้อใด
- ก. วัชรินทร์อยู่ช่วยอีกสักครู่จะดีกว่านะ
- ข. ไม่อยู่ช่วยแค่ครั้งเดียวเอง ไม่เสียหายเท่าไรหรอก
- ค. ถ้าวัชรินทร์ไม่อยู่ช่วย อัจฉราอาจอารมณ์เสียได้นะ
- ง. ถ้าพวกเราไม่ไปช่วย ครั้งต่อไปอัจฉราคงไม่ให้เราเข้ากลุ่มด้วย
8. ชนัดดา นำปากกาไวท์บอร์ดมาวาดการ์ตูนเล่นบนกระดานไวท์บอร์ดขณะที่เพื่อน ๆ  
กำลังปรึกษาคำตอบกันอยู่ ถ้านักเรียนเป็นหัวหน้าทีมนี้จะแก้ไขปัญหาได้อย่างไร
- ก. วางเฉยเพราะไม่อยากทะเลาะกับชนัดดาด้วย
- ข. โกรธชนัดดาที่ไม่ช่วยเหลือเพื่อนในทีมเล่นเกม
- ค. ตำหนิชนัดดาที่ทำให้คุณครูมองทีมของตนไม่ดีไป
- ง. พุดขอร้องชนัดดาให้ช่วยเหลือเพื่อนในทีมคิดหาคำตอบ
9. ถ้าเพื่อนทั้งสองทีมพุดคุยกันเสียงดังจนขัดขวางต่อการเล่นเกมของทีมอื่น ๆ ในชั้นเรียน  
ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกของทีมอื่นจะมีวิธีการแก้ไขปัญหาได้อย่างไร
- ก. ให้คุณครูลงโทษนักเรียนทั้งสองทีม
- ข. อุดทนไว้ไม่แสดงปฏิกิริยาอะไรต่อสถานการณ์นั้น
- ค. พุดเตือนเพื่อนทั้งสองทีมที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
- ง. พุดตักเตือนให้เพื่อนทั้งสองทีมช่วยกรุณาพุดคุยปรึกษากันให้เบา ๆ
10. ถ้านักเรียนแต่งตัวผิดระเบียบขณะเล่นเกม คุณครูจึงว่ากล่าวตักเตือน  
นักเรียนจะเลือกทำตามข้อใด
- ก. แต่งกายให้เรียบร้อยตามที่ครูตักเตือน
- ข. ยอมรับฟังแต่อยากแต่งตัวเหมือนเดิม
- ค. แต่งตัวให้เรียบร้อยแต่เฉพาะในชั่วโมงเรียน
- ง. นั่งเล่นเกมต่อไป

11. ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนทีมอื่นสองคนกำลังเล่นพนันเงินกัน โดยทนายคำตอบในการเล่นเกม นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานี้อย่างไร
- บอกเพื่อนว่าอย่าเล่นพนันเลยมันเป็นการสร้างนิสัยที่ไม่ดี
  - ฟ้องคุณครูที่ทีมนี้เล่นการพนันกันในขณะเล่นเกม
  - บอกเพื่อนให้เลิกเล่นเดี๋ยวครูมาเห็น เราจะได้เล่นเกมกันต่อ
  - วางเฉยเพราะเป็นเรื่องของทีมอื่นไม่ใช่ทีมของเรา
12. ถ้าสมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนชอบคุยปรึกษาคำตอบกันอย่างเสียงดังจนรบกวนทีมอื่นขณะเล่นเกม ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้าของทีมนี้จะปฏิบัติตนอย่างไร
- ตักเตือนให้เพื่อนคนนั้นหยุดเสียงเบา ๆ ลง
  - ไม่ต้องทำอะไรทั้งนั้น เพราะทีมของเราไม่ได้เดือดร้อน
  - บอกครูให้ทีมของนักเรียนนั่งห่างจากทีมอื่น ๆ
  - ให้เพื่อนคนนั้นหยุดพูด คอยฟังอย่างเดียว
13. เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้เป็นพิธีกรในการดำเนินการเล่นเกม นักเรียนจะมีแนวทางการปฏิบัติตนอย่างไร
- ฝึกซ้อมบทบาทของตนเองมาก่อนล่วงหน้า
  - ดำเนินการวางแผนการทำงานตามลำพังโดยไม่ปรึกษาใคร
  - ปรึกษาครูผู้จัดกิจกรรมชุมนุม
  - ไม่ต้องเตรียมพร้อมอะไร คอยแก้ปัญหาในชั่วโมงเรียน
14. ขณะเล่นเกม ทีมของนักเรียนยังหาคำตอบข้อนั้นไม่ได้ เพื่อนในทีมอื่นจึงเขียนกระดาษคำตอบส่งมาให้ให้นักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร
- ไม่รับ เพราะผิดกฎระเบียบของเกม
  - ไม่รับ เพราะไม่มีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง
  - รับไว้ก่อน เพราะเพื่อนมีน้ำใจช่วยเหลือทีมของเรา
  - รับไว้ก่อน เผื่อคิดหาคำตอบไม่ทันจะได้ลอกคำตอบจากเพื่อนได้

15. ขณะที่คุณครูกำลังให้นักเรียนเล่นเกม นักเรียนเห็นเพื่อนคนหนึ่งนำใหม่พรมขึ้นมาถัก โดยไม่สนใจช่วยเพื่อนในทีมเล่นเกม นักเรียนคิดอย่างไรที่เห็นเพื่อนทำอย่างนั้น
- การนำงานชิ้นขึ้นมาทำเหมือนกับไม่เคารพครูผู้สอน
  - เรียนวิชาไหนก็ควรตั้งใจเรียนหรือทำกิจกรรมวิชานั้น
  - สงสัยจะรีบทำให้เสร็จทันส่งครูวิชางานบ้าน
  - เป็นเรื่องส่วนตัวของเขา เราไม่ควรไปยุ่งเกี่ยว
16. ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม สมาชิกในทีมได้ชวนคุยในเรื่องที่นักเรียนสนใจ แล้วนักเรียนจะเลือกทำตามข้อใด
- คุยตอบนิดหน่อยเพราะเกรงใจเพื่อน
  - บอกเพื่อนว่าทำงานของทีมให้เสร็จก่อนแล้วค่อยคุย
  - บอกเพื่อนในทีมให้ตั้งใจเล่นเกมโดยไม่คุยกัน
  - ไม่คุยตอบเพราะครูสั่งไว้ไม่ให้คุยขณะปฏิบัติกิจกรรม
17. สมรักษ์ชอบวิ่งแกสมเจตน์อยู่เป็นประจำ วันหนึ่งคุณครูให้ทั้งสองคนได้อยู่ในทีมเดียวกัน เมื่อเล่นเกมไประยะหนึ่ง สมรักษ์กับเพื่อนในทีมตอบคำถามในข้อนั้นไม่ได้แต่สมเจตน์ทราบคำตอบ ถ้านักเรียนเป็นสมเจตน์จะทำอย่างไร
- ทำเป็นไม่รู้แล้วอยู่เฉย ๆ
  - ไม่บอกคำตอบให้ทีม เพราะไม่ชอบนิสัยของสมรักษ์
  - บอกคำตอบให้ทีมรู้ เพราะเป็นหน้าที่ของสมาชิกในทีมที่ต้องช่วยเหลือกัน
  - บอกคำตอบให้ทีมรู้ เพราะเห็นแก่เพื่อนสมาชิกอีกคนในทีม
18. สมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนได้เดินไปคุยกับเพื่อนสมาชิกที่อยู่ในทีมอื่น โดยไม่สนใจจะช่วยทีมของนักเรียนในการเล่นเกม นักเรียนจะมีวิธีการปฏิบัติตนต่อสถานการณ์นี้อย่างไร
- ฟ้องคุณครูให้ลงโทษเพื่อนคนนั้นที่ไม่ช่วยเหลือทีม
  - สะกิดเพื่อนในทีมให้ช่วยบอกให้สมาชิกคนนั้นกลับมาช่วยเล่นเกมในทีมด้วย
  - พูดเตือนให้สมาชิกคนนั้นรีบกลับมาช่วยเหลือทีม ไม่เช่นนั้นจะไม่ให้อยู่ในทีม
  - ไม่สนใจ เพราะถือว่าสมาชิกคนนั้นเห็นแก่ส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม

19. จารุวิทย์เดินไปวิ่งเล่นรอบทีมอื่นโดยไม่เข้ามาทำงานช่วยเหลือเพื่อนคิดหาคำตอบในทีม ถ้านักเรียนเป็นจารุวิทย์จะไม่ทำพฤติกรรมเช่นนั้นเพราะเหตุใด
- จะทำให้เพื่อนในทีมเกลียดเรา
  - เป็นการไม่สามัคคีกับเพื่อนในทีม
  - จะทำให้คะแนนของทีมได้น้อยอาจแพ้ทีมอื่นได้
  - เดี๋ยวคุณครูตำหนิและอาจไม่ให้เล่นเกมต่อ
20. เมื่อหมดเวลาแล้วทุกทีมต้องนำเสนอคำตอบให้ทีมอื่นทราบ แต่มีอยู่ทีมหนึ่งกำลังคุ้ยปรึกษาคำตอบอยู่ จึงไม่ได้ทำตาม นักเรียนจะพูดกับทีมนั้นว่าอย่างไร
- ไม่พูดอะไร ทำเฉย ๆ เพราะไม่ใช่ทีมของเรา
  - รีบนำเสนอคำตอบเร็ว เดี่ยวคุณครูตำหนินะ
  - หยุดปรึกษากันในทีมได้แล้ว หมดเวลาแล้วครับ
  - บอกคุณครูให้ปรับทีมนี้แพ้ เพราะละเมิดกติกาการเล่นเกม
21. ถ้าทีมของนักเรียนนำเสนอคำตอบของทีมในกระดานไวท์บอร์ดได้ช้ากว่าที่กำหนด เกือบทุกรอบในการเล่นเกมนั้น ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกคนหนึ่งของทีมจะพูดกับสมาชิกในทีมของตนอย่างไร
- บอกสมาชิกทุกคนในทีมว่า รอบหน้าช่วยเขียนคำตอบให้เร็วกว่าเดิม จะได้นำเสนอคำตอบได้ทันเวลา
  - อาสาเป็นคนเขียนและนำเสนอคำตอบของทีมเองจะได้ไม่ช้าอีก
  - ตำหนิเพื่อนคนที่ทำให้ทีมนำเสนอคำตอบช้า เพื่อให้เขาปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกม
  - ขออนุญาตคุณครูให้ย้ายเพื่อนคนที่นำเสนอคำตอบช้าไปอยู่ทีมอื่น
22. ในเวลาเล่นเกม โดยมากสมาชิกในทีมเดียวกันมักจะแย่งกันครอบครองอุปกรณ์ ถ้านักเรียนอยู่ในเหตุการณ์นั้นจะเลือกทำตามข้อใด
- ควรให้หัวหน้าทีมเป็นคนตัดสินใจเรื่องการครอบครองอุปกรณ์ในทีม
  - รีบหยิบอุปกรณ์ที่ตนเองต้องการก่อนสมาชิกคนอื่นในทีมจะได้ไม่ต้องทะเลาะกัน
  - ช่วยกันแบ่งอุปกรณ์ที่จำเป็นให้ครบทุกคนในทีม
  - ไม่เข้าไปแย่งด้วยเพราะอุปกรณ์มีจำนวนมาก



23. เด็กชายอภิชัยกำลังทะเลาะกับเด็กชายอภิวัตติขณะทำการเล่นเกมอยู่ในทีม  
ถ้านักเรียนเป็นหัวหน้าของทีมนี้ นักเรียนคิดว่าตนเองควรพูดอย่างไร
- เราเป็นเพื่อนทีมเดียวกัน มาทะเลาะกันไม่ดีเลย
  - นี่เธอสองคนทะเลาะกันอยู่ได้ ฉันจะฟ้องคุณครู
  - อภิชัยกับอภิวัตติใจเย็นหน่อย พยายามพูดคุยกันก่อนนะ
  - อภิชัย เธอกำลังเข้าใจอะไรอภิวัตติผิดนะ
24. กนกวรรณเป็นเด็กขี้อาย ไม่กล้าพูดไม่กล้าแสดงออกต่อหน้าชั้นเรียน ถ้านักเรียน  
เป็นหัวหน้าของทีมนี้จะใช้วิธีใดเพื่อโน้มน้าวใจให้กนกวรรณได้ออกไปนำเสนอคำตอบ  
ให้กับทีมของนักเรียน
- เธอลองนำเสนอความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้บ้างไหม เชิญเลย
  - เธอมีเหตุผลประกอบในเรื่องนี้ดี ลองพูดอธิบายให้เพื่อนของเราฟังบ้างสิ
  - เรื่องนี้เธอเข้าใจดีกว่าคนอื่นในทีม อย่างไรก็ตามก็ต้องออกไปพูดแทนพวกเรา
  - เรื่องนี้ใคร ๆ ก็อยากฟังเธอพูดอธิบาย เชิญออกไปพูดเลย
25. ดาวเรืองเขียนคำตอบของทีมผิด เพราะสะกดคำไม่ถูกต้อง ทำให้ไม่ได้คะแนนใน  
การเล่นเกมข้อนั้น ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกทีมเดียวกันกับดาวเรืองจะทำอย่างไร
- พูดกับสมาชิกทุกคนในทีมให้ช่วยเพิ่มความรอบคอบในการเขียนคำตอบ
  - ไม่พูดอะไรเลย โดยหวังให้เขาสำนึกตัวและปรับปรุงตัวของเขาเอง
  - พูดตักเตือนดาวเรืองว่าถ้าเขียนสะกดคำผิดอีก จะไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มอีก
  - รายงานเรื่องความผิดพลาดของดาวเรืองให้ครูทราบเพื่อตักเตือน
26. เมื่อนักเรียนได้รับคัดเลือกให้เป็นหัวหน้าทีม ซึ่งนักเรียนจะต้องประสานความคิดเห็น  
กับสมาชิกในทีมทั้งหมด นักเรียนจะเลือกปฏิบัติตามข้อใด
- ให้สมาชิกในทีมแสดงความคิดเห็นไปเรื่อย ๆ จนใกล้หมดเวลา จึงให้ลงมติ  
เลือกความคิดเห็นของบางคนในทีมเป็นคำตอบของกลุ่ม
  - รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนในทีม แล้วจึงตัดสินใจเลือกคำตอบของกลุ่ม  
ด้วยตนเอง
  - สังเกตความร่วมมือในการเล่นเกมนของสมาชิกแต่ละคนในทีม แล้วจึงพิจารณาว่า  
จะฟังความคิดเห็นของใครดีกว่ากัน
  - เสนอความคิดเห็นของตนเองแล้วให้สมาชิกในทีมช่วยลงมติเป็นคำตอบของกลุ่ม

27. สมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนไม่กระตือรือร้นที่จะช่วยคิดหาคำตอบให้กับทีม ในขณะที่เล่นเกม ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้าทีมจะพูดให้สมาชิกคนนั้นมาช่วยทีมเล่นเกมได้อย่างไร
- พูดขู่เพื่อนคนนั้นถ้าไม่ช่วยเหลือทีมจะฟ้องคุณครูให้ลงโทษ
  - พูดเปรียบเปรยว่าสมาชิกทุกคนของทีมอื่นก็กระตือรือร้นช่วยทีมอย่างดี ทีมของเราก็ควรทำตามอย่างพวกเขาบ้าง
  - พูดขอร้องให้เขาพยายามช่วยคิดหาคำตอบให้ทีมเพื่อเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมร่วมกัน
  - พูดให้นักเรียนคนนั้นปรับปรุงตนเองใหม่ คนในทีมไม่ชอบพฤติกรรมที่เขาแสดงออกขณะนี้
28. ถ้าเพื่อนทั้งสองคนของนักเรียนพูดคุยโต้ตอบคำตอบกันภายในทีม จนเกินเลยใช้กำลังชกต่อยกันเอง ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกอีกคนในทีมจะมีแนวทางยุติความขัดแย้งภายในทีมของตนอย่างไร
- ให้เพื่อนทั้งสองคนหยุดคัดค้านกันเอง
  - พยายามหาข้อสรุปและให้สมาชิกในทีมลงมติ
  - ขอให้ครูช่วยพูดให้ทั้งสองคนหยุดชกต่อยกันเองในทีม
  - ยุติการเล่นในเกมในข้อนั้นทันทีเพราะอาจจะทะเลาะกันไม่จบ
29. ถ้านักเรียนเข้าห้องเรียนกิจกรรมชุมนุมสลายไป 20 นาที ขณะที่เพื่อน ๆ กำลังทำกิจกรรมกัน นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
- ไม่สบายใจที่ทำผิดระเบียบของชุมนุม
  - รู้สึกอายนเพราะใคร ๆ ก็หันมามอง
  - ควรปรับปรุงตนเองใหม่ต้องพยายามเข้าห้องเรียนให้ทันทุกครั้ง
  - กล่าวคำขอโทษเพื่อให้เพื่อนไม่โกรธเราที่มาขัดจังหวะการเล่น



เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม (ฉบับหลังเรียน)

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1.	2	3	1	4
2.	1	4	3	2
3.	3	1	4	2
4.	2	1	4	3
5.	4	2	1	3
6.	2	4	1	3
7.	4	1	3	2
8.	1	2	3	4
9.	3	1	2	4
10.	4	2	3	1
11.	4	3	2	1
12.	4	1	3	2
13.	4	2	3	1
14.	4	3	2	1
15.	3	4	2	1

ข้อ	ก	ข	ค	ง
16.	2	4	1	3
17.	2	1	4	3
18.	3	4	1	2
19.	2	4	3	1
20.	1	3	4	2
21.	4	3	2	1
22.	3	1	4	2
23.	3	1	4	2
24.	3	4	1	2
25.	4	3	1	2
26.	4	3	2	1
27.	1	2	4	3
28.	2	3	4	1
29.	2	1	4	3
30.	4	2	3	1

ภาคผนวก ช  
แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกม

**แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร**  
**พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม**  
**จำนวน 5 ข้อ เวลา 10 นาที**

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ถ้านักเรียนแต่งตัวผิดระเบียบขณะเล่นเกม คุณครูจึงว่ากล่าวตักเตือน นักเรียนจะเลือกทำตามข้อใด
  - ก. นั่งเล่นเกมต่อไป
  - ข. ยอมรับฟังแต่อยากแต่งตัวเหมือนเดิม
  - ค. แต่งกายให้เรียบร้อยตามที่ครูตักเตือน
  - ง. แต่งตัวให้เรียบร้อยแต่เฉพาะในช่วงโมงเรียน
2. ถ้าสมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนชอบคุ้ยปริศนาคำตอบกันอย่างเสียงดังจนรบกวนทีมอื่นขณะเล่นเกม ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้าของทีมนี้จะปฏิบัติตนอย่างไร
  - ก. ให้เพื่อนคนนั้นหยุดพูด คอยฟังอย่างเดียว
  - ข. ตักเตือนให้เพื่อนคนนั้นพูดเสียงเบา ๆ ลง
  - ค. บอกครูให้ทีมของนักเรียนนั่งห่างจากทีมอื่น ๆ
  - ง. ไม่ต้องทำอะไรทั้งนั้น เพราะทีมของเราไม่ได้เดือดร้อน
3. ขณะเล่นเกม ทีมของนักเรียนยังหาคำตอบข้อนั้นไม่ได้ เพื่อนในทีมอื่นจึงเขียนกระดาษคำตอบส่งมาให้ให้นักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร
  - ก. รับไว้ก่อน เพราะเพื่อนมีน้ำใจช่วยเหลือทีมของเรา
  - ข. รับไว้ก่อน เพื่อคิดหาคำตอบไม่ทันจะได้ลอกคำตอบจากเพื่อนได้
  - ค. ไม่รับ เพราะผิดกฎระเบียบของเกม
  - ง. ไม่รับ เพราะไม่มีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง
4. ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนทีมอื่นสองคนกำลังเล่นพนันเงินกัน โดยทายคำตอบในการเล่นเกม นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขปัญหาได้อย่างไร
  - ก. วางเฉยเพราะเป็นเรื่องของทีมอื่นไม่ใช่ทีมของเรา
  - ข. ฟ้องคุณครูที่ทีมนี้เล่นการพนันกันในขณะเล่นเกม
  - ค. บอกเพื่อนให้เลิกเล่นเดี๋ยวครูมาเห็น เราจะได้เล่นเกมกันต่อ
  - ง. บอกเพื่อนว่าอย่าเล่นพนันเลยมันเป็นการสร้างนิสัยที่ไม่ดี



**แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์**  
**พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม**  
**จำนวน 5 ข้อ เวลา 10 นาที**

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ครูให้นักเรียนทุกคนช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยภายหลังเล่นเกมเสร็จแล้ว โดยครูได้เตือนให้นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ด้วยความระมัดระวังโดยเฉพาะโทรทัศน์ แต่ปรากฏว่าหิรัญย์และสมิทธิได้ทำโทรทัศน์หล่นจนหน้าจอแตก ทั้ง ๆ ที่พวกเขาได้ระวังแล้ว ถ้านักเรียนเป็นหิรัญย์จะทำอย่างไร
  - ก. บอกครูว่าจะซื้อโทรทัศน์เครื่องใหม่ใช้คืนให้
  - ข. บอกเพื่อน ๆ ว่าอย่าบอกให้ครูทราบ ให้ทำเป็นเฉยเสีย
  - ค. ให้เพื่อน ๆ ไปบอกครูแทนและให้ช่วยเป็นพยานยืนยันว่าตนได้ระมัดระวังแล้ว
  - ง. บอกให้ครูทราบและยืนยันว่าตนและเพื่อนได้ระมัดระวังแล้ว
2. ถ้าเพื่อนทั้งสองทีมพูดคุยกันเสียงดังจนขัดขวางต่อการเล่นเกมของทีมอื่น ๆ ในชั้นเรียน ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกของทีมอื่นจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานี้อย่างไร
  - ก. ให้คุณครูลงโทษนักเรียนทั้งสองทีม
  - ข. พูดตักเตือนให้เพื่อนทั้งสองทีมช่วยกรุณาพูดคุยปรึกษากันให้เบา ๆ
  - ค. พูดติเตียนเพื่อนทั้งสองทีมที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
  - ง. อุดหนุนไว้ไม่แสดงปฏิกิริยาอะไรต่อสถานการณ์นั้น
3. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรที่เห็นเพื่อนคนหนึ่งแอบนำขนมขึ้นมารับประทาน ในขณะที่คุณครูกำลังจัดกิจกรรมเกมในชั้นเรียน
  - ก. ผิดกฎระเบียบของห้องเรียน
  - ข. เป็นการกระทำที่น่าละอายแก่ใจ
  - ค. น่าจะอดใจไว้รับประทานตอนพักกลางวัน
  - ง. ครูกำลังจัดกิจกรรม นักเรียนควรตั้งใจเรียน





**แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร**  
**พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม**  
**จำนวน 5 ข้อ เวลา 10 นาที**

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. สมาชิกบางคนในทีมอื่นแอบนำหนังสือและเอกสารต่าง ๆ มาเปิดหาคำตอบ ขณะเล่นเกม ถ้านักเรียนพบเห็นพฤติกรรมนี้จะเลือกปฏิบัติต่อสถานการณ์นี้ อย่างไร
    - ก. ฟ้องคุณครูว่าเพื่อนที่นั่นทุจริตการเล่นเกมโดยแอบเปิดหนังสือดูคำตอบ
    - ข. พุดเสียงดังให้ทีมอื่น ๆ รู้ว่าที่นั่นไม่ซื่อสัตย์ในการเล่นเกมน
    - ค. พุดเตือนเพื่อนคนนั้นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ
    - ง. เดินไปหยิบหนังสือและเอกสารที่ที่นั่นใช้เปิดดูคำตอบมาส่งให้คุณครู
  2. ศรารัณย์มักนำลูกอมมาขายให้กับเพื่อน ๆ เสมอขณะเล่นเกม ถ้านักเรียนเป็นศรารัณย์ จะไม่ทำอย่างนั้นเพราะเหตุใด
    - ก. ไม่ใช่เวลาที่ควรทำ
    - ข. กลัวคุณครูจับได้จะถูกลงโทษอย่างหนัก
    - ค. เป็นนักเรียนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของกิจกรรม
    - ง. ไม่มีใครเอาเวลาเรียนมาหารายได้ส่วนตัว
  3. นุชนาถ : ปิยพงษ์กับศักดิ์ดาเดี๋ยวมาช่วยเรายกกระดานไวท์บอร์ดที่ใช้ในการเล่นเกมน เก็บเข้าห้องพักครูด้วยนะ อย่าลืมละ  
 ปิยพงษ์ : ศักดิ์ดา เราขอตัวกลับบ้านก่อนแล้วกัน วันนี้มีถ่ายทอดสดฟุตบอล นัดสำคัญด้วย เดี่ยวกลับไปดูไม่ทัน  
 ศักดิ์ดา : .....
- ถ้านักเรียนเป็นศักดิ์ดาในสถานการณ์นี้จะเลือกตอบตามข้อใด
- ก. ปิยพงษ์อยู่ช่วยอีกสักครู่จะดีกว่านะ
  - ข. ถ้าปิยพงษ์ไม่อยู่ช่วย นุชนาถอาจอารมณ์เสียได้นะ
  - ค. ถ้าพวกเราไม่ไปช่วย ครั้งต่อไปนุชนาถคงไม่ให้เราเข้ากลุ่มด้วย
  - ง. ไม่อยู่ช่วยแค่ครั้งเดียวเอง ไม่เสียหายเท่าไรหรอก



**แบบวัดทักษะทางสังคมทำกิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ**  
**พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม**  
**จำนวน 5 ข้อ เวลา 10 นาที**

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. เสาวลักษณ์เขียนคำตอบของทีมผิด เพราะสะกดคำไม่ถูกต้อง ทำให้ไม่ได้คะแนนในการเล่นเกมนั้น ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกทีมเดียวกันกับเสาวลักษณ์จะทำอย่างไร
  - ก. พุดตักเตือนเสาวลักษณ์ว่าถ้าเขียนสะกดคำผิดอีก จะไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มอีก
  - ข. ไม่พูดอะไรเลย โดยหวังให้เขาสำนึกตัวและปรับปรุงตัวของเขาเอง
  - ค. พุดกับสมาชิกทุกคนในทีมให้ช่วยเพิ่มความรอบคอบในการเขียนคำตอบ
  - ง. รายงานเรื่องความผิดพลาดของเสาวลักษณ์ให้ครูทราบเพื่อตักเตือน
2. ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม สมาชิกในทีมได้ชวนคุยในเรื่องที่นักเรียนสนใจ แล้วนักเรียนจะเลือกทำตามข้อใด
  - ก. บอกเพื่อนในทีมให้ตั้งใจเล่นเกมโดยไม่คุยกัน
  - ข. คุยตอบนิดหน่อยเพราะเกรงใจเพื่อน
  - ค. บอกเพื่อนว่าทำงานของทีมให้เสร็จก่อนแล้วค่อยคุย
  - ง. ไม่คุยตอบเพราะครูสั่งไว้ไม่ให้คุยขณะปฏิบัติกิจกรรม
3. สมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนได้เดินไปคุยกับเพื่อนสมาชิกที่อยู่ในทีมอื่น โดยไม่สนใจจะช่วยทีมของนักเรียนในการเล่นเกมนักเรียนจะมีวิธีการปฏิบัติติดต่อสถานการณ์นี้อย่างไร
  - ก. ไม่สนใจ เพราะถือว่าสมาชิกคนนั้นเห็นแก่ส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม
  - ข. สะกิดเพื่อนในทีมให้ช่วยบอกให้สมาชิกคนนั้นกลับมาช่วยเล่นเกมในทีมด้วย
  - ค. ฟ้องคุณครูให้ลงโทษเพื่อนคนนั้นที่ไม่ช่วยเหลือทีม
  - ง. พุดเตือนให้สมาชิกคนนั้นรีบกลับมาช่วยเหลือทีม ไม่เช่นนั้นจะไม่ให้อยู่ในทีม



**แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมไครหนอ**  
**พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม**  
**จำนวน 5 ข้อ เวลา 10 นาที**

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ครูให้ทุกทีมยกกระดานที่เขียนคำตอบขึ้นมาให้ทุกคนดูเมื่อหมดเวลาในการตอบ แต่ทีมของนักเรียนยังเขียนคำตอบไม่เรียบร้อยจึงเขียนต่อให้เสร็จโดยไม่สนใจว่าหมดเวลาแล้ว ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกคนหนึ่งในทีมนี้ นักเรียนจะพูดกับสมาชิกในทีมอย่างไร
  - ก. รีบเขียนคำตอบโดยเร็ว เดียวครูว่ากล่าวนะ
  - ข. ชูกระดานคำตอบตอนนี้เลย ไม่ต้องเขียนต่อแล้ว
  - ค. ทำไมเขียนคำตอบช้าจัง ทำอย่างนี้คะแนนของทีมก็หายหมดซี
  - ง. เขียนคำตอบไม่ทันไม่เป็นไร แต่คราวหน้าต้องพยายามเขียนให้เร็วขึ้นนะ
2. เมื่อนักเรียนได้รับคัดเลือกให้เป็นหัวหน้าทีม ซึ่งนักเรียนจะต้องประสานความคิดเห็นกับสมาชิกในทีมทั้งหมด นักเรียนจะเลือกปฏิบัติตามข้อใด
  - ก. สังเกตความร่วมมือในการเล่นเกมนของสมาชิกแต่ละคนในทีม แล้วจึงพิจารณาว่าจะฟังความคิดเห็นของใครดีกว่ากัน
  - ข. รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนในทีม แล้วจึงตัดสินใจเลือกคำตอบของกลุ่มด้วยตนเอง
  - ค. เสนอความคิดเห็นของตนเองแล้วให้สมาชิกในทีมช่วยลงมติเป็นคำตอบของกลุ่ม
  - ง. ให้สมาชิกในทีมแสดงความคิดเห็นไปเรื่อย ๆ จนใกล้หมดเวลา จึงให้ลงมติเลือกความคิดเห็นของบางคนในทีมเป็นคำตอบของกลุ่ม
3. ถ้านักเรียนเข้าห้องเรียนกิจกรรมชุมนุมสลายไป 20 นาที ขณะที่เพื่อน ๆ กำลังทำกิจกรรมกัน นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
  - ก. ไม่สบายใจที่ทำผิดระเบียบของชุมนุม
  - ข. รู้สึกอายนเพราะใคร ๆ ก็หันมามอง
  - ค. ควรปรับปรุงตนเองใหม่ต้องพยายามเข้าห้องเรียนให้ทันทุกครั้ง
  - ง. กล่าวคำขอโทษเพื่อให้เพื่อนไม่โกรธเราที่มาช้าดจึงหวัะการเล่นเกม



**แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมโต้กลับใบคำ  
พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม  
จำนวน 5 ข้อ เวลา 10 นาที**

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. สมาชิกบางคนในทีมของนักเรียนไม่กระตือรือร้นที่จะช่วยคิดหาคำตอบให้กับทีม ในขณะที่เล่นเกม ในฐานะที่นักเรียนเป็นหัวหน้าทีมจะพูดให้สมาชิกคนนั้นมาช่วยทีมเล่นเกมได้อย่างไร
  - ก. พูดขอร้องให้เขาพยายามช่วยคิดหาคำตอบให้ทีมเพื่อเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมร่วมกัน
  - ข. พูดเปรียบเทียบว่าสมาชิกทุกคนของทีมอื่นก็กระตือรือร้นช่วยทีมอย่างดี ทีมของเราก็ควรทำตามอย่างพวกเขาบ้าง
  - ค. พูดให้นักเรียนคนนั้นปรับปรุงตนเองใหม่ คนในทีมไม่ชอบพฤติกรรมที่เขาแสดงออกขณะนี้
  - ง. พูดขู่เพื่อนคนนั้นถ้าไม่ช่วยเหลือทีมจะฟ้องคุณครูให้ลงโทษ
2. ในเวลาเล่นเกม โดยมากสมาชิกในทีมเดียวกันมักจะแย่งกันครอบครองอุปกรณ์ ถ้านักเรียนอยู่ในเหตุการณ์นั้นจะเลือกทำตามข้อใด
  - ก. ไม่เข้าไปแย่งด้วยเพราะอุปกรณ์มีจำนวนมาก
  - ข. ช่วยกันแบ่งอุปกรณ์ที่จำเป็นให้ครบทุกคนในทีม
  - ค. ควรให้หัวหน้าทีมเป็นคนตัดสินใจเรื่องการครอบครองอุปกรณ์ในทีม
  - ง. รีบหยิบอุปกรณ์ที่ตนเองต้องการก่อนสมาชิกคนอื่นในทีมจะได้ไม่ต้องทะเลาะกัน
3. บุญโชคชอบรังแกบุญฤทธิ์อยู่เป็นประจำ วันหนึ่งคุณครูให้ทั้งสองคนได้อยู่ในทีมเดียวกัน เมื่อเล่นเกมไประยะหนึ่ง บุญโชคกับเพื่อนในทีมตอบคำถามในข้อนั้นไม่ได้แต่บุญฤทธิ์ทราบคำตอบ ถ้านักเรียนเป็นบุญฤทธิ์จะทำอย่างไร
  - ก. ทำเป็นไม่รู้แล้วอยู่เฉย ๆ
  - ข. ไม่บอกคำตอบให้ทีม เพราะไม่ชอบนิสัยของบุญโชค
  - ค. บอกคำตอบให้ทีมรู้ เพราะเป็นหน้าที่ของสมาชิกในทีมที่ต้องช่วยเหลือกัน
  - ง. บอกคำตอบให้ทีมรู้ เพราะเห็นแก่เพื่อนสมาชิกอีกคนในทีม



4. ชุมชาญเดินไปวิ่งเล่นรอบทีมอื่นโดยไม่เข้ามาทำงานช่วยเหลือเพื่อนคิดหาคำตอบในทีม  
ถ้านักเรียนเป็นชุมชาญจะไม่ทำพฤติกรรมเช่นนั้นเพราะเหตุใด
- เป็นการไม่สามัคคีกับเพื่อนในทีม
  - จะทำให้เพื่อนในทีมเกลียดเรา
  - จะทำให้คะแนนของทีมได้น้อยอาจแพ้ทีมอื่นได้
  - เดี๋ยวคุณครูตำหนิและอาจไม่ให้เล่นเกมต่อ
5. ถ้าเพื่อนทั้งสองคนของนักเรียนพูดคุยโต้ตอบคำตอบกันภายในทีม จนเกินเลยใช้กำลัง  
ชกต่อยกันเอง ในฐานะที่นักเรียนเป็นสมาชิกอีกคนในทีมจะมีแนวทางยุติความขัดแย้ง  
ภายในทีมของตนอย่างไร
- ให้เพื่อนทั้งสองคนหยุดคัดค้านกันเอง
  - ยุติการเล่นในเกมในข้อนั้นทันทีเพราะอาจจะทะเลาะกันไม่จบ
  - พยายามหาข้อสรุปและให้สมาชิกในทีมลงมติ
  - ขอให้ครูช่วยพูดให้ทั้งสองคนหยุดชกต่อยกันเองในทีม

#####

เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม  
ทำกิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	1	2	4	3
2	2	4	3	1
3	2	1	4	3
4	1	3	2	4
5	4	2	3	1

เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม  
ทำกิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	2	1	3	4
2	3	4	2	1
3	2	3	1	4
4	1	2	4	3
5	2	4	3	1

เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม  
ทำกิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	3	2	4	1
2	3	1	4	2
3	4	3	2	1
4	1	2	4	3
5	1	4	3	2

เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม  
ทำกิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	1	3	4	2
2	1	2	4	3
3	2	4	3	1
4	3	1	4	2
5	4	3	1	2

เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม  
ทำกิจกรรมเกมใครหนอ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	2	4	1	3
2	2	3	1	4
3	2	1	4	3
4	3	4	1	2
5	2	4	3	1

เฉลยคำตอบแบบวัดทักษะทางสังคม  
ทำกิจกรรมเกมได้กลับไปคำ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	4	2	3	1
2	2	4	3	1
3	2	1	4	3
4	4	2	3	1
5	2	1	3	4

ภาคผนวก ฅ  
การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 23 ผลการพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์

ประเด็นการสัมภาษณ์	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1</b> สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์					
1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. อายุ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. ตำแหน่งหน้าที่ในปัจจุบัน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ประสบการณ์ในการดำรงตำแหน่ง	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง
5. คุณวุฒิทางการศึกษาในระดับสูงสุด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6. ประสบการณ์อื่นนอกเหนือจากตำแหน่งหน้าที่ในปัจจุบัน	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง
<b>ตอนที่ 2</b> การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษา					
1. ท่านคิดว่าการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรจัดทำในรูปแบบใด และลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรนำไปใช้อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. ท่านคิดว่าลักษณะของเกมที่ใช้สร้างเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ท่านคิดว่าควรใช้วิธีการและเครื่องมือประเภทใดในการวัดและประเมินผลทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ประเด็นการสัมภาษณ์	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม 1. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 24 ผลการพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความต้องการ

รายการ	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<u>ตอนที่ 1</u> ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน					
1. เพศ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. อายุ	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
<u>ตอนที่ 2</u> ความต้องการใช้กิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม					
1. นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมโดยใช้ เกมการศึกษาด้วยวิธีใด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. นักเรียนต้องการให้กิจกรรมเกมการศึกษา มีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. นักเรียนต้องการให้สาระความรู้ที่นำมา ใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อ สร้างเสริมทักษะทางสังคมมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<u>ตอนที่ 3</u> ความต้องการด้านรูปแบบของ กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทาง สังคม					
1. นักเรียนต้องการให้รูปแบบของเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีรูปแบบ อะไรบ้าง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<u>ตอนที่ 4</u> ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม					
1. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 25 ผลการพิจารณาความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

ประเด็นคำถาม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ความเหมาะสมและสอดคล้องของคู่มือครู					
1.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของคำนำ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
1.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ วัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
1.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ แผนการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ความเหมาะสมและสอดคล้องของ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับนักเรียน					
2.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายชุดกิจกรรม เกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ แบบวัดทักษะทางสังคมก่อนเรียนและหลังเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 26 ผลการพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรม  
ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

รายการพฤติกรรมที่สังเกต	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<u>การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม</u>					
1. แต่งกายสุภาพเรียบร้อยขณะเล่นเกม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะเล่นเกม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. ไม่ทำลายอุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการเล่น ให้ได้รับความเสียหายหรือชำรุด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนเพื่อนสมาชิกทีมอื่น มีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. พูดคุยโดยใช้คำที่เหมาะสมต่อสถานที่และ กาลเทศะ	+1	+1	0	0.67	มีความสอดคล้อง
<u>การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม</u>					
1. ปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ ภายในทีม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกเก็บอุปกรณ์และสื่อ ให้เรียบร้อย	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<u>ความซื่อสัตย์สุจริต</u>					
1. ไม่ทุจริตในการเล่น โดยดูคำตอบหรือ สอบถามจากสมาชิกทีมอื่นหรือแอบฟังทีม อื่นปรึกษากันหรือเปิดดูคำตอบจากเอกสาร และหนังสือ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง



ตารางที่ 27 ผลการพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรม  
ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม

รายการพฤติกรรมที่สังเกต	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<u>การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม</u>					
1. พุดคุยโต้ตอบกันภายในทีมเพื่อหาข้อยุติ ของคำตอบ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ยอมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของ ทีมที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นในทีมเสนอมา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. แสดงความกระตือรือร้นในการช่วยเหลือ งานของทีม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<u>ความสามัคคี</u>					
1. ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ไม่ส่งงานกลุ่มให้สมาชิกในทีมทำเพียง บางคน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. ทำงานอยู่ภายในทีมตลอดขณะเล่นเกม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<u>การตรงต่อเวลา</u>					
1. เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ ตรงเวลา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 28 ผลการพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น

รายการ	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนตื่นเต้น ร่าเริง และสนุกสนาน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. ความเหมาะสมของบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ความเหมาะสมของสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. ความเหมาะสมของจำนวนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
7. ความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

## ตารางที่ 28 (ต่อ)

รายการ	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
10. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
12. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีระเบียบวินัย	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
13. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนทำงานเป็นทีม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนรู้จักคิดรอบคอบ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 28 (ต่อ)

รายการ	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
15. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมด้วยเกมการศึกษา ช่วยส่งเสริมลักษณะนิสัยให้นักเรียนรักการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
16. นักเรียนต้องการเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดด้วยเกมการศึกษาอีกในโอกาสต่อไป	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียน

ข้อ	พฤติกรรมย่อยที่ต้องการวัด	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
	<u>ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย</u> <u>ต่อตนเองและส่วนรวม</u>					
1	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (การแต่งกายสุภาพเรียบร้อย)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
2	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนผู้อื่น)	1	1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง
3	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนผู้อื่น)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
4	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่ทำงานอื่นขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
5	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่เล่นการพนันขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	0	1	0.67	มีความ สอดคล้อง
6	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะปฏิบัติ กิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
7	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ ภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
8	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ ภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
9	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ในฐานะผู้นำ)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
10	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ในฐานะผู้ตาม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 29 (ต่อ)

ข้อ	พฤติกรรมย่อยที่ต้องการวัด	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
11	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้น กิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
12	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้น กิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
13	ความซื่อสัตย์ (ไม่แอบเปิดหนังสือหรือเอกสารดูคำตอบขณะ เล่นเกมแข่งขัน)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
14	ความซื่อสัตย์ (ไม่แอบเปิดหนังสือหรือเอกสารดูคำตอบขณะ เล่นเกมแข่งขัน)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
15	ความซื่อสัตย์ (ไม่ลอกคำตอบจากทีมอื่น)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
<u>ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม</u>						
16	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกคนอื่นใน ทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
17	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกคนอื่นใน ทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
18	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (กระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
19	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (กระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 29 (ต่อ)

ข้อ	พฤติกรรมย่อยที่ต้องการวัด	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
20	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (กระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม)	1	1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง
21	ความสามัคคี (ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม)	1	1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง
22	ความสามัคคี (ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
23	ความสามัคคี (ไม่ส่งงานให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
24	ความสามัคคี (ไม่แย่งกันครอบครองอุปกรณ์ของทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
25	ความสามัคคี (ทำงานอยู่ภายในทีมขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
26	ความสามัคคี (ทำงานอยู่ภายในทีมขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
27	การตรงต่อเวลา (เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
28	การตรงต่อเวลา (ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
29	การตรงต่อเวลา (นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
30	การตรงต่อเวลา (นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียน

ข้อ	พฤติกรรมย่อยที่ต้องการวัด	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
	<u>ทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัย</u> <u>ต่อตนเองและส่วนรวม</u>					
1	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่รับประทานอาหารหรือขนมขณะปฏิบัติ กิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
2	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ ภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
3	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ในฐานะผู้ตาม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
4	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้น กิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
5	ความซื่อสัตย์ (ไม่แอบเปิดหนังสือหรือเอกสารดูคำตอบ ขณะเล่นเกมแข่งขัน)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
6	ความซื่อสัตย์ (ไม่แอบเปิดหนังสือหรือเอกสารดูคำตอบ ขณะเล่นเกมแข่งขัน)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
7	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้น กิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
8	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ ภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง



## ตารางที่ 30 (ต่อ)

ข้อ	พฤติกรรมย่อยที่ต้องการวัด	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
9	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนผู้อื่น)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
10	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (การแต่งกายสุภาพเรียบร้อย)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
11	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่เล่นการพนันขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	0	1	0.67	มีความ สอดคล้อง
12	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่พูดคุยเสียงดังรบกวนผู้อื่น)	1	1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง
13	การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสังคม (ปฏิบัติตามตามบทบาทหน้าที่ในฐานะผู้นำ)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
14	ความซื่อสัตย์ (ไม่ลอกคำตอบจากทีมอื่น)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
15	การเคารพกฎกติกาและมารยาททางสังคม (ไม่ทำงานอื่นขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
	<u>ทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีม</u>					
16	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (กระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม)	1	1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง
17	ความสามัคคี (ไม่ส่งงานให้สมาชิกในทีมทำเพียงบางคน)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
18	ความสามัคคี (ทำงานอยู่ภายในทีมขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
19	ความสามัคคี (ทำงานอยู่ภายในทีมขณะปฏิบัติกิจกรรม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 30 (ต่อ)

ข้อ	พฤติกรรมย่อยที่ต้องการวัด	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
20	การตรงต่อเวลา (นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
21	การตรงต่อเวลา (นำเสนอคำตอบของทีมต่อส่วนรวมได้ตรงเวลา)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
22	ความสามัคคี (ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
23	ความสามัคคี (ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
24	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (กระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
25	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (กระตือรือร้นในการช่วยเหลืองานของทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
26	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกคนอื่นใน ทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
27	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม (ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกคนอื่นใน ทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
28	ความสามัคคี (ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในทีม)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
29	การตรงต่อเวลา (เข้าร่วมกิจกรรมตรงต่อเวลา)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง
30	การตรงต่อเวลา (ทำงานเป็นทีมโดยไม่เกินระยะเวลาที่กำหนด)	1	1	1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะทางสังคม  
ฉบับก่อนเรียน

ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (r)
1	0.87	16	0.75
2	0.85	17	0.67
3	0.65	18	0.55
4	0.60	19	0.60
5	0.78	20	0.71
6	0.81	21	0.63
7	0.63	22	0.66
8	0.77	23	0.75
9	0.86	24	0.84
10	0.80	25	0.52
11	0.73	26	0.69
12	0.79	27	0.71
13	0.92	28	0.63
14	0.64	29	0.48
15	0.82	30	0.56

ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะทางสังคม  
ฉบับหลังเรียน

ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ข้อ ที่	ค่าอำนาจ จำแนก (r)
1	0.72	16	0.63
2	0.51	17	0.81
3	0.75	18	0.86
4	0.93	19	0.83
5	0.90	20	0.74
6	0.87	21	0.68
7	0.64	22	0.74
8	0.77	23	0.69
9	0.62	24	0.95
10	0.88	25	0.84
11	0.80	26	0.74
12	0.73	27	0.71
13	0.91	28	0.66
14	0.56	29	0.78
15	0.77	30	0.47

การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียน  
โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach)

$$N = 30$$

$$\sum S_i^2 = 26.13$$

$$S_t^2 = 91.01$$

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

$$\alpha = \frac{30}{30-1} \left[ 1 - \frac{26.13}{91.01} \right]$$

$$\alpha = 0.7372$$

การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียน  
โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach)

$$N = 30$$

$$\sum S_i^2 = 27.78$$

$$S_t^2 = 85.02$$

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

$$\alpha = \frac{30}{30-1} \left[ 1 - \frac{27.78}{85.02} \right]$$

$$\alpha = 0.6965$$

ตารางที่ 33 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบรายบุคคล

นักเรียน	คะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกม						รวม คะแนน	รวม คะแนน
	ชุดที่ 1 คะแนน	ชุดที่ 2 คะแนน	ชุดที่ 3 คะแนน	ชุดที่ 4 คะแนน	ชุดที่ 5 คะแนน	ชุดที่ 6 คะแนน		
	20	20	20	20	20	20	120	120
1	8	13	12	10	13	10	66	68
2	13	16	15	14	12	11	81	84
3	14	18	15	18	17	16	98	97
<b>รวม</b>							$\sum X = 245$	$\sum F = 249$
							$E_1 = 68.06$	$E_2 = 69.17$

ตารางที่ 34 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาแบบกลุ่มเล็ก

นักเรียน	คะแนนแบบวัดทักษะทางสังคมทำกิจกรรมเกม						รวม 120 คะแนน	รวม 120 คะแนน
	ชุดที่ 1 20 คะแนน	ชุดที่ 2 20 คะแนน	ชุดที่ 3 20 คะแนน	ชุดที่ 4 20 คะแนน	ชุดที่ 5 20 คะแนน	ชุดที่ 6 20 คะแนน		
1	8	13	13	10	13	10	67	71
2	13	16	15	14	12	11	81	84
3	14	18	15	18	17	16	98	97
4	8	13	12	10	13	10	66	69
5	13	16	15	14	12	11	81	85
6	14	18	15	18	17	16	98	97
7	8	13	12	10	13	10	66	70
8	13	16	15	14	12	11	81	84
9	14	18	15	18	17	16	98	97
10	9	13	12	10	13	12	69	72
11	13	16	15	14	12	11	81	87
12	14	18	15	18	17	16	98	97
13	10	13	12	11	13	11	70	75
14	13	16	15	14	12	11	81	85
15	14	18	15	18	17	16	98	97
<b>รวม</b>							$\sum X = 1,233$	$\sum F = 1,267$
							$E_1 = 68.50$	$E_2 = 69.50$



ตารางที่ 35 ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	D	D <sup>2</sup>
1	82	103	21	441
2	81	88	7	49
3	76	84	8	64
4	74	91	17	289
5	69	95	26	676
6	70	96	26	676
7	65	97	32	1,024
8	68	101	33	1,089
9	82	94	12	144
10	61	84	23	529
11	72	97	25	625
12	74	82	8	64
13	68	94	26	676
14	85	98	13	169
15	64	100	36	1,296
16	69	99	30	900
17	81	95	14	196
18	73	97	24	576
19	75	100	25	625
20	66	102	36	1,296
21	72	92	20	400
22	60	96	36	1,296
23	82	99	17	289
24	79	98	19	361
<b>รวม</b>	<b>1,748</b>	<b>2,282</b>	<b>534</b>	<b>13,750</b>
	$\bar{X} = 72.83$	$\bar{X} = 95.08$		
	S.D. = 7.12	S.D. = 5.71		

ภาคผนวก ญ  
ตารางกำหนดระยะเวลา  
ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ตารางที่ 36 กำหนดระยะเวลาในการทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาที่จัดกิจกรรม	ชื่อเรื่อง	ชื่อกิจกรรมเกมการศึกษา	ทักษะทางสังคมที่คาดหวัง	เวลา / ชั่วโมง
23 มกราคม พ.ศ. 2552	-	ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	-	1 ชั่วโมง
30 มกราคม พ.ศ. 2552	1. รู้จักอดีตจากหลักฐาน (หลักฐานทางประวัติศาสตร์ของประเทศไทย)	กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร	ด้านการมีระเบียบวินัย ต่อตนเองและส่วนร่วม	2 ชั่วโมง
6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	2. มรดกแห่งมวลมนุษยชาติ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก)	กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์	ด้านการมีระเบียบวินัย ต่อตนเองและส่วนร่วม	2 ชั่วโมง
13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	3. จอมราชันย์แห่งสยาม (พระมหากษัตริย์ของชาติไทย)	กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร	ด้านการมีระเบียบวินัย ต่อตนเองและส่วนร่วม	2 ชั่วโมง
20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	4. สืบสานประเพณีไทย (ประเพณีไทย)	กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ	ด้านการทำงานเป็นทีม	2 ชั่วโมง
27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552	5. บุคคลสำคัญของโลก	กิจกรรมเกมใครหนอ	ด้านการทำงานเป็นทีม	2 ชั่วโมง
6 มีนาคม พ.ศ. 2552	6. ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้	กิจกรรมเกมไค้ดลับใบ้คำ	ด้านการทำงานเป็นทีม	2 ชั่วโมง
13 มกราคม พ.ศ. 2552	-	ทดสอบหลังเรียน (Posttest)	-	1 ชั่วโมง

ภาคผนวก ฎ  
แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของ  
ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชุดนี้มีความสอดคล้องในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่าง “คะแนนการพิจารณา”

- + 1 = แน่ใจว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีความเหมาะสมสอดคล้องในด้านต่าง ๆ  
 0 = ไม่แน่ใจว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีความเหมาะสมสอดคล้องในด้านต่าง ๆ  
 - 1 = แน่ใจว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไม่มีความเหมาะสมสอดคล้องในด้านต่าง ๆ

รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. ความเหมาะสมและสอดคล้องของคู่มือครู 1.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องกับคำนำ 1.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ 1.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องกับแผนการจัดกิจกรรม				
2. ความเหมาะสมและสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับนักเรียน 2.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา 2.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายชุดกิจกรรมเกมการศึกษา				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

ผู้ประเมิน

ภาคผนวก ฎ

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

เพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สมบูรณ์แล้ว

ชุดกิจกรรม เกม การ ศึกษา  
เพื่อสร้างเสริม สัมพันธภาพทางสังคม  
ในกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน  
สำหรับ ชั้นเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6





## คำนำ

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม รวมทั้งเป็นการเพิ่มพูนหรือทบทวนความรู้รอบตัว ข่าวด้านบ้านเมือง และสาระความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่น่าสนใจ ตลอดจนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่จัดทำขึ้นนี้สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นที่ได้จากการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน มีภาพและตัวอักษรที่สวยงามเป็นจำนวนมากที่มีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมประกอบด้วย

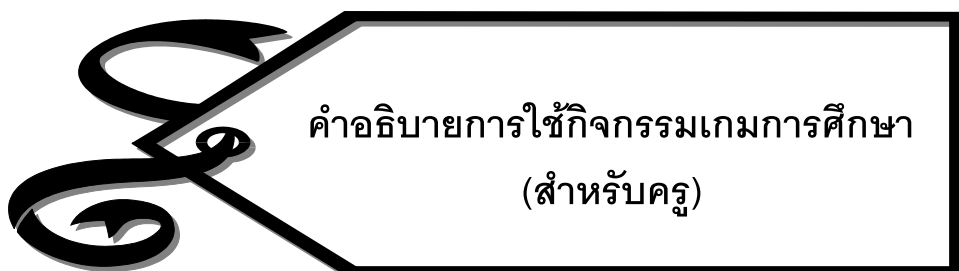
6 เกม ได้แก่

1. กิจกรรมเกมโบราณคดีสัญจร (รู้จักอดีตจากหลักฐาน)
2. กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก)
3. กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร (จอมราชันย์แห่งสยาม)
4. กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ (สืบสานประเพณีไทย)
5. กิจกรรมเกมใครหนอ (บุคคลสำคัญของโลก)
6. กิจกรรมเกมโค้ดลับใบคำ (ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้)



1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะทางสังคมในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการจัดกิจกรรมด้วยเกมการศึกษา





## คำอธิบายการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา (สำหรับครู)

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาจำนวน 6 เกม ได้แก่

1. กิจกรรมเกมโบราณคดีสัจจร
2. กิจกรรมเกมโลกมหัศจรรย์
3. กิจกรรมเกมคุณสมบัติอะไร
4. กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ
5. กิจกรรมเกมใครหนอ
6. กิจกรรมเกมไต่ดัลป์ไปคำ

สำหรับขั้นตอนการนำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียน มีดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้กับนักเรียน
2. จัดเตรียมที่นั่งของนักเรียนเป็นทีมตามที่ระบุไว้ในแผนการจัดกิจกรรม
3. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นให้พร้อมตามที่ระบุไว้ในแผนการจัดกิจกรรม
4. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อในชั่วโมงเรียนครั้งแรกของกิจกรรมชุมนุม โดยใช้เวลาทำ 25 นาที
5. ครูบอกกติกา มารยาทของการเล่นเกม และอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนได้ทราบ พร้อมยกตัวอย่างการเล่นประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจในการเล่น
6. นักเรียนทุกทีมดำเนินการเล่นเกม

7. ขณะดำเนินการเล่นเกม ครูและผู้ช่วยจัดกิจกรรมสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะทางสังคมของนักเรียน แล้วบันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียน
8. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบของข้อคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมที่แต่ละข้อ พร้อมอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนฟัง
9. ครูเขียนคะแนนให้กับทีมของนักเรียนที่ตอบคำถามได้ถูกต้องในแต่ละรอบ
10. เมื่อสิ้นสุดเวลา ครูรวบรวมคะแนนของการเล่นเกมและประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมให้นักเรียนทราบ พร้อมกล่าวชมเชยและให้นักเรียนที่ชนะการแข่งขันออกมาเล่าประสบการณ์ให้กับนักเรียนทุกคนฟัง
11. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมแต่ละเกม ครั้งละ 5 ข้อ รวม 6 ครั้ง โดยใช้เวลาทำ 10 นาที
12. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมฉบับหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ในชั่วโมงครั้งสุดท้ายของกิจกรรมชุมนุม โดยใช้เวลาทำ 25 นาที
13. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เวลาทำ 15 นาที



## แผนการจัดกิจกรรมที่ 1

กิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551  
เรื่อง รู้จักอดีตจากหลักฐาน (หลักฐานทางประวัติศาสตร์ของประเทศไทย) เวลา 2 ชั่วโมง  
สัปดาห์ที่ ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

### จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาทของการเล่นเกม
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่ของกลุ่ม
3. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยให้ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต

### กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อเกม โบราณคดีสัญจร

### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

#### ชั่วโมงที่ 1

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เพื่อเล่นเกม
2. ครูเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมโบราณคดีสัญจร แล้วเชื่อมสัญญาณเข้ากับโทรทัศน์เพื่อนำเสนอเกม พร้อมทั้งแขวนแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยไว้ที่หน้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเล่นเกม
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกม ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดานไวท์บอร์ด และเอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยทั้ง 6 ภาค
4. ครูชี้แจงกติกาของเล่นเกมให้นักเรียนฟัง ดังนี้
  - 4.1 นักเรียนทุกคนต้องช่วยกันคิดหาคำตอบให้กับกลุ่มของตนเอง
  - 4.2 นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาคำตอบกันโดยไม่ใช้เสียงดังรบกวนสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.3 นักเรียนทุกคนต้องปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในกลุ่ม
  - 4.4 นักเรียนทุกคนต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ ไม่แอบเปิดดูคำตอบจากหนังสือหรือชำเลืองมองคำตอบของกลุ่มอื่น หรือสอบถามสมาชิกกลุ่มอื่น

5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมให้กับนักเรียน ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ครูฉายสไลด์ภาพพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม จำนวน 1 ภาพเป็นตัวอย่างจากเครื่องคอมพิวเตอร์ออกสู่หน้าจอโทรทัศน์ให้นักเรียนดู แล้วบอกชื่อหลักฐานทางประวัติศาสตร์ดังกล่าวพร้อมอธิบายความสำคัญของหลักฐานนั้นให้นักเรียนฟัง

2) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทายชื่อจังหวัด ซึ่งเป็นที่ตั้งของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ดังกล่าว โดยพิจารณาลักษณะของหลักฐานจากภาพสไลด์และศึกษาจากแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดของประเทศไทยทั้ง 6 ภาคประกอบ แล้วเขียนคำตอบลงในกระดาษไวท์บอร์ดของกลุ่มตนเอง พร้อมชูกระดาษไวท์บอร์ดขึ้นเมื่อครูให้สัญญาณ โดยใช้เวลาเขียนคำตอบรอบละ 20 วินาที

3) ครูกล่าวผลของการตอบคำถามของนักเรียนทุกกลุ่ม ซึ่งหากในรอบแรกนี้มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อจังหวัด ซึ่งเป็นที่ตั้งของหลักฐานทางประวัติศาสตร์นั้นได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน 3 คะแนนในข้อนั้น พร้อมบันทึกคะแนนลงบนกระดาษคำตอบหน้าชั้นเรียน

ถ้าในรอบที่ 1 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อจังหวัดซึ่งเป็นที่ตั้งของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในข้อนั้นได้ถูกต้อง ในรอบที่ 2 นี้ครูจะฉายสไลด์ตราประจำจังหวัดนั้นให้นักเรียนดู และถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องในรอบนี้ จะได้คะแนน 2 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 2 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดตอบชื่อจังหวัดที่เป็นคำตอบได้ถูกต้อง ในรอบที่ 3 นี้ครูจะฉายสไลด์ภาพเป็นคำขวัญประจำจังหวัดนั้นให้นักเรียนดู และถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องในรอบนี้ จะได้คะแนน 1 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 3 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดตอบชื่อจังหวัดที่เป็นคำตอบได้ถูกต้อง ครูจึงเฉลยคำตอบเป็นการสิ้นสุดการเล่นเกมในข้อนั้น พร้อมอธิบายความรู้เพิ่มเติมให้นักเรียนฟัง

6. ดำเนินการเล่นเกมที่ละข้อเริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพด้านพระเจดีย์สามองค์ จังหวัดกาญจนบุรีถึงภาพพระมุด จังหวัดภูเก็ต โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกม

7. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

8. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกมและประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย

9. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกมน พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมมารักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และกล่าวชมเชย

### ชั่วโมงที่ 2

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คนโดยไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว
2. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนให้พร้อม ได้แก่ โทรทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมโบราณคดีสัญจร พร้อมทั้งแขวนแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยไว้ที่หน้าชั้นเรียน
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมน ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดานไวท์บอร์ด และเอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยทั้ง 6 ภาค
4. ครูทบทวนกติกาและวิธีการเล่นเกมนให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเล่นเกมน
5. ดำเนินการเล่นเกมนต่อจากชั่วโมงที่แล้ว เริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพพระธาตุศรีสองรักษจังหวัดเลย ถึงภาพพระธาตุแช่แห้ง จังหวัดน่าน โดยใช้เวลาเล่นเกมนประมาณ 25 นาที จึ่งยุติการเล่นเกมน
6. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกมน แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม
7. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกมนและประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมน พร้อมกล่าว ชมเชย
8. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกมน พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมมารักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และกล่าวชมเชย
9. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมในทำยกิจกรรม จำนวน 5 ข้อ

### **วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม**

1. เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมโบราณคดีสัญจร

2. โทรทัศน์
3. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมแปรงลบกระดาน
4. ปากกาไวท์บอร์ด
5. แผนที่แขวนแสดงรัฐกิจของประเทศไทย
6. เอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยทั้ง 6 ภาค

#### การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

1. สังเกตการแสดงออกด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมร่วมกัน
2. ตรวจสอบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมทำกิจกรรม

#### เครื่องมือวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

1. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของนักเรียน
2. แบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมทำกิจกรรม

#### บันทึกผลหลังจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

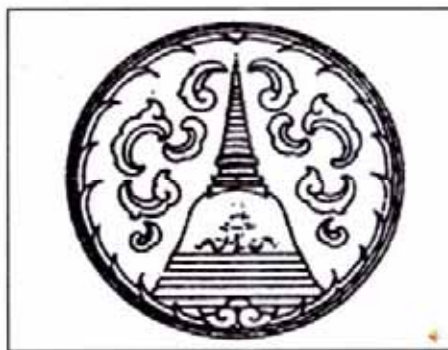
ลงชื่อ ..... ครูผู้จัดกิจกรรม

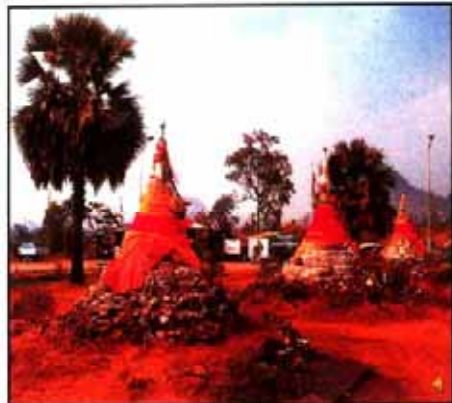
(.....)



## เกมโบราณคดีสัญจร

### สไลด์ภาพเกมโบราณคดีสัญจร





แคว้นโบราณ  
ตำนานเจดีย์  
มณีเมืองกาญจน์  
สะพานข้ามแม่น้ำแคว  
แหล่งแร่รัตนาค

**กาญจนบุรี**



เมืองแห่งสุทรีย์ รับสุริย์แรกอรุณ

ดินนักบุญ แห่งบัวบาน

เทศกาลเทียนพรรษา

แหล่งอารยธรรมก่อนประวัติศาสตร์

**อุบลราชธานี**



วังนารายณ์คู่บ้าน ศาลพระกาฬคู่เมือง

พระปรางค์สามยอดลือเลื่อง

เมืองแห่งดินทอง

เขื่อนป่าสักชลสิทธิ์เกริกก้อง

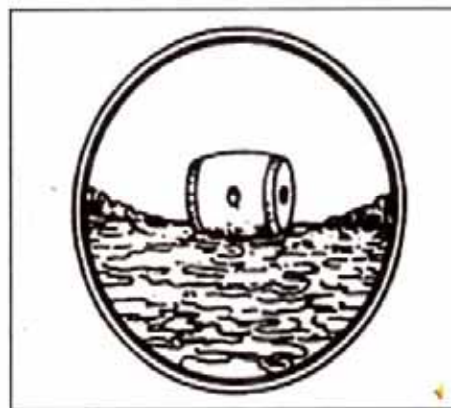
แผ่นดินทองสมเด็จพระนารายณ์

**ลพบุรี**



หมอกสามฤดู กองมูเสียดฟ้า  
ป่าเขียวขจี  
ผู้คนดี ประเพณีงาม  
ลือนามถิ่นบัวตอง

**แม่ฮ่องสอน**



เมืองหอยหลอด  
 ขอดฉินจี  
 มิอุทยาน ร.2  
 แม่ทองไหลผ่น  
 นมัสการหลวงพ่อบ้านแหลม

สมุทรสงคราม



เมืองปราสาทหิน  
 ถิ่นภูเขาไฟ  
 ผ้าไหมสวย  
 รวยวัฒนธรรม

บุรีรัมย์



ไข่มุกอันดามัน สวรรค์เมืองใต้  
หาดทรายสีทอง สองวีรสตรี  
บารมีหลวงพ่อแช่ม

**ภูเก็ต**



เมืองแห่งทะเลภูเขา  
สุดหนาวในสยาม

เลย



สินค้าเนคธักรไทย  
งานใหญ่อยุธยา  
มันคงพระพุทธรักษา  
พระแม่ย่าเมือง  
อศิตรุ่งเรืองก็เมือง ...

สุโขทัย





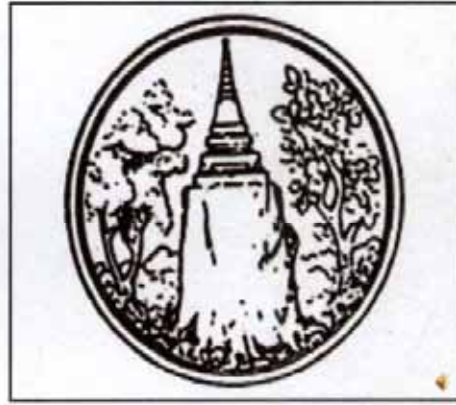
เขาวังคู่บ้าน  
ขนมหวานเมืองพระ  
เลิศล้ำศิลปะ  
แดนธรรมะ ทะเลงาม

เพชรบุรี



บุดูสะอาด หาดทรายสวย  
รายน้ตก นกเขาดี  
ลูกหยีอร่อย หอยแครงสด

ปัตตานี



พระธาตุขามแก่น  
เตียงตนดองกุน  
ศูนย์รวมผ้าไหม  
ร่วมใจผูกเถี่ยว  
เที่ยงปิ้งแก่นนคร

**ขอนแก่น**



ราชธานี  
 บูชาเจ้า  
 ศิลปะการทอผ้า  
 วัฒนธรรมเมือง

พระนครร้อยชุกา



พระธาตุแช่แห้ง แม่ฮ่องสอน  
 เมืองงาช้างดำ จิตรกรรมวัดคูมินทร์  
 เสด็จน่าน้อย แล้วคองภูคา  
 ผ้าลายน้ำไหล มะไฟจินตศิลป์  
 มีเครื่องเงินหลากหลายเครื่องลายคราม  
 ส้มตำเมือง...

น่าน

เอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงจังหวัดในประเทศไทยทั้ง 6 ภูมิภาค



ภาคเหนือ



ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ



ภาคกลาง



ภาคตะวันออก



ภาคตะวันตก



ภาคใต้

## แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

กิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551  
 เรื่อง มรดกแห่งมวลมนุษยชาติ (สิ่งมหัศจรรย์ของโลก) เวลา 2 ชั่วโมง  
 สัปดาห์ที่ ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

### จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาทของการเล่นเกม
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตนตามบทบาทและหน้าที่ของกลุ่ม
3. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยให้ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต

### กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อเกม โลกมหัศจรรย์

### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

#### ชั่วโมงที่ 1

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เพื่อเล่นเกม
2. ครูเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมโลกมหัศจรรย์ แล้วเชื่อมสัญญาณเข้ากับโทรทัศน์เพื่อนำเสนอเกมพร้อมทั้งแขวนแผนที่รัฐกิจโลกไว้ที่หน้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเล่นเกม
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมที่ ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดานไวท์บอร์ด และเอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงประเทศต่างๆ ในโลก
4. ครูชี้แจงกติกาของเล่นเกมให้นักเรียนฟัง ดังนี้
  - 4.1 นักเรียนทุกคนต้องช่วยกันคิดหาคำตอบให้กับกลุ่มของตนเอง
  - 4.2 นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาคำตอบกันโดยไม่ใช้เสียงดังรบกวนสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.3 นักเรียนทุกคนต้องปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในกลุ่ม

4.4 นักเรียนทุกคนต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ ไม่แอบเปิดดูคำตอบจากหนังสือหรือขำเล็งมองคำตอบของกลุ่มอื่น หรือสอบถามสมาชิกกลุ่มอื่น

5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมที่ให้นักเรียน ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ครูฉายสไลด์ภาพพระบรมมหาราชวังและวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ประเทศไทย จำนวน 1 ภาพเป็นตัวอย่างจากเครื่องคอมพิวเตอร์ออกสู่หน้าจอโทรทัศน์ให้นักเรียนดู แล้วบอกชื่อและความสำคัญของสถานที่ดังกล่าวให้นักเรียนฟัง

2) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทายชื่อประเทศ ซึ่งเป็นที่ตั้งของสิ่งมหัศจรรย์ของโลกดังกล่าว โดยพิจารณาลักษณะสิ่งก่อสร้างจากภาพสไลด์ และศึกษาจากแผนที่รัฐกิจแสดงประเทศต่าง ๆ ในโลกประกอบ แล้วเขียนคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ดของกลุ่มตนเอง พร้อมชูกระดานไวท์บอร์ดขึ้นเมื่อครูให้สัญญาณ โดยให้เวลาเขียนคำตอบรอบละ 20 วินาที

3) ครูกล่าวผลของตอบคำถามของนักเรียนทุกกลุ่ม ซึ่งหากในรอบแรกนี้มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อประเทศ ซึ่งเป็นที่ตั้งของสิ่งมหัศจรรย์ของโลกนั้นได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน 3 คะแนนในข้อนั้น พร้อมบันทึกคะแนนลงบนกระดานดำหน้าชั้นเรียน

ถ้าในรอบที่ 1 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อจังหวัดซึ่งเป็นที่ตั้งของสิ่งมหัศจรรย์ของโลกในข้อนั้นได้ถูกต้อง ในรอบที่ 2 นี้ครูจะฉายสไลด์ธงประจำชาตินั้นให้นักเรียนดู และถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องในรอบนี้ จะได้คะแนน 2 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 2 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดตอบชื่อประเทศที่เป็นคำตอบได้ถูกต้องในรอบที่ 3 นี้ครูจะฉายสไลด์ภาพเป็นสมญานามของประเทศนั้นให้นักเรียนดู และถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องในรอบนี้ จะได้คะแนน 1 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 3 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดตอบชื่อประเทศที่เป็นคำตอบได้ถูกต้อง ครูจึงเฉลยคำตอบเป็นการสิ้นสุดการเล่นเกมที่ข้อนั้น พร้อมอธิบายความรู้เพิ่มเติมให้นักเรียนฟัง

6. ดำเนินการเล่นเกมที่ละข้อเริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพกำแพงเมืองจีน ประเทศจีนถึงภาพปราสาทนครวัด ประเทศกัมพูชา โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกม

7. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการมี

ระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

8. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย

9. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และกล่าวชมเชย

### ชั่วโมงที่ 2

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คนโดยไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว
2. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมที่พร้อม ได้แก่ โทรศัพท์ เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมโลกมหัศจรรย์ พร้อมทั้งแขวนแผนที่รัฐกิจโลกไว้ที่หน้าชั้นเรียน
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมที่ ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดานไวท์บอร์ด และเอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงประเทศต่าง ๆ ในโลก
4. ครูทบทวนกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเล่นเกม
5. ดำเนินการเล่นเกมที่จากชั่วโมงที่แล้ว เริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพปราสาททองคำ ประเทศญี่ปุ่นถึงภาพสถูปสวยมภูวนาท ประเทศเนปาล โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกมที่
6. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม
7. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย

8. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมและกล่าวชมเชย

9. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมในทำกิจกรรม จำนวน 5 ข้อ

#### วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมโลกมหัศจรรย์
2. โทรทัศน์
3. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมแปรงลบกระดาน
4. ปากกาไวท์บอร์ด
5. เอกสารแผนที่รัฐกิจโลก

#### การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

1. สังเกตการแสดงออกด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมร่วมกัน
2. ตรวจแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมทำกิจกรรม

#### เครื่องมือวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

1. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของนักเรียน
2. แบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมทำกิจกรรม

#### บันทึกผลหลังจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

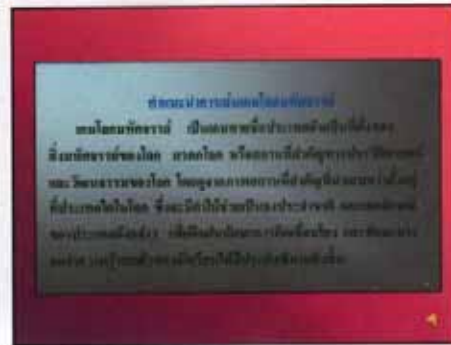
.....

.....

ลงชื่อ ..... ครูผู้จัดกิจกรรม  
(.....)

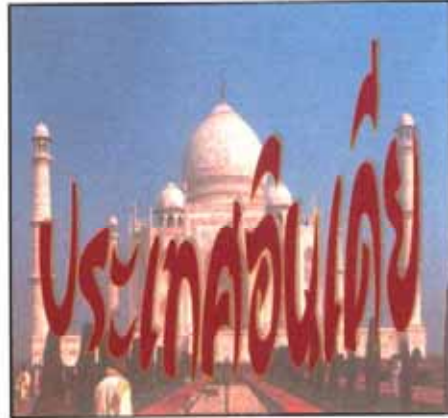
## เกมโลกมหัศจรรย์

สไลด์ภาพเกมโลกมหัศจรรย์





ดินแดน  
ชมพูทวีป



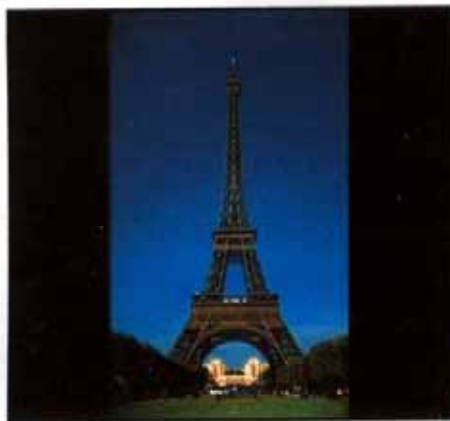
ตำราจโลก





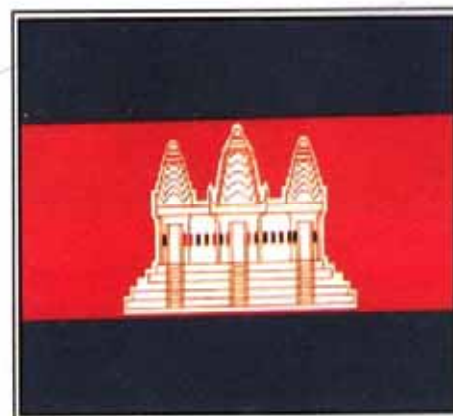
ตึกแดงยักษ์

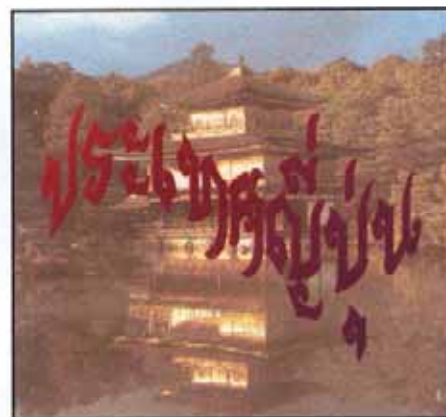
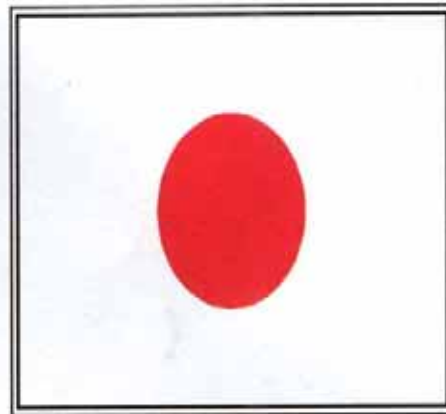
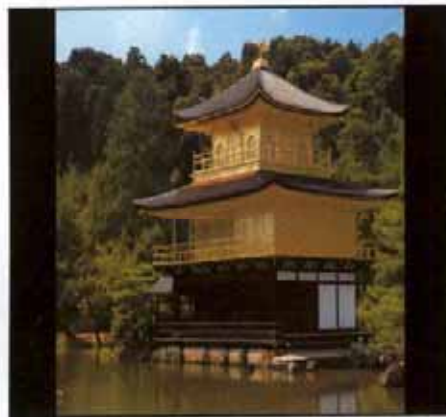
ประเทศอิตาลี



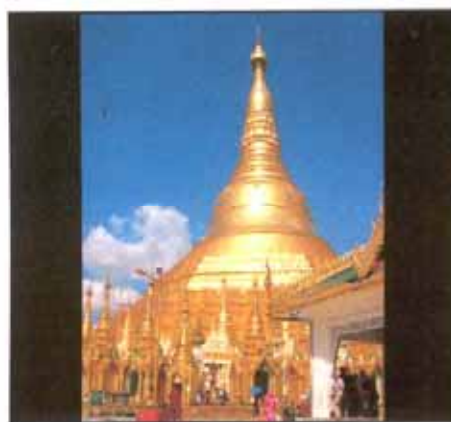
ผู้นำแห่งแฟชั่นโลก

ประเทศ  
ฝรั่งเศส









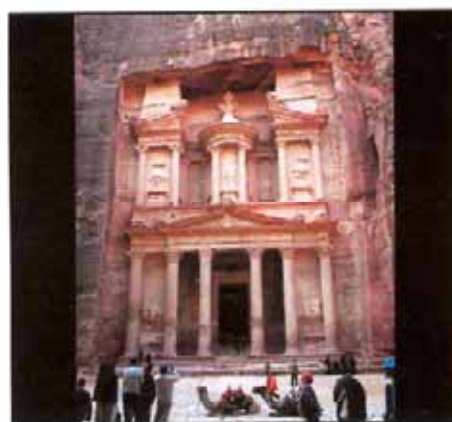
ดินแดนแห่งเจดีย์สีทอง

ประเทศพม่า



เมืองหลวงบนที่ราบสูง

ประเทศเปรู

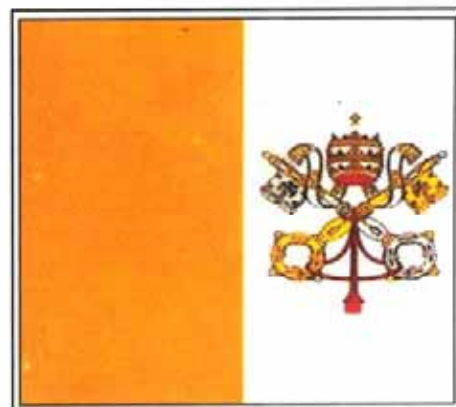
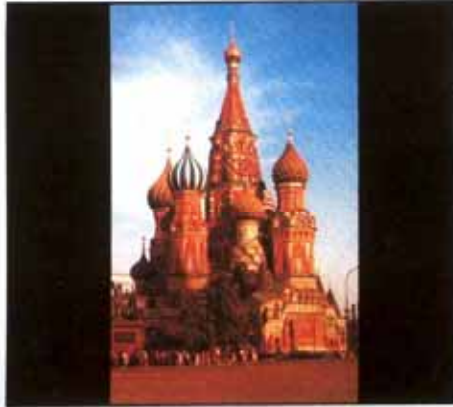


ดินแดน  
ตะวันออกกลาง



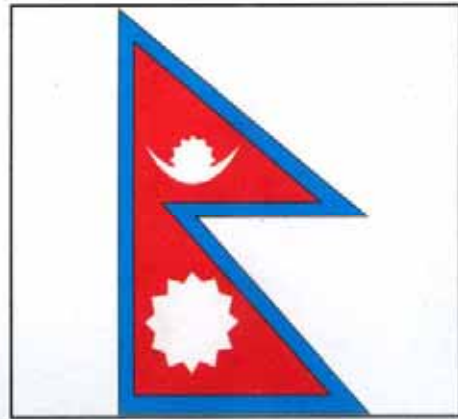
ดินแดนเมืองผู้ดี

ประเทศอังกฤษ



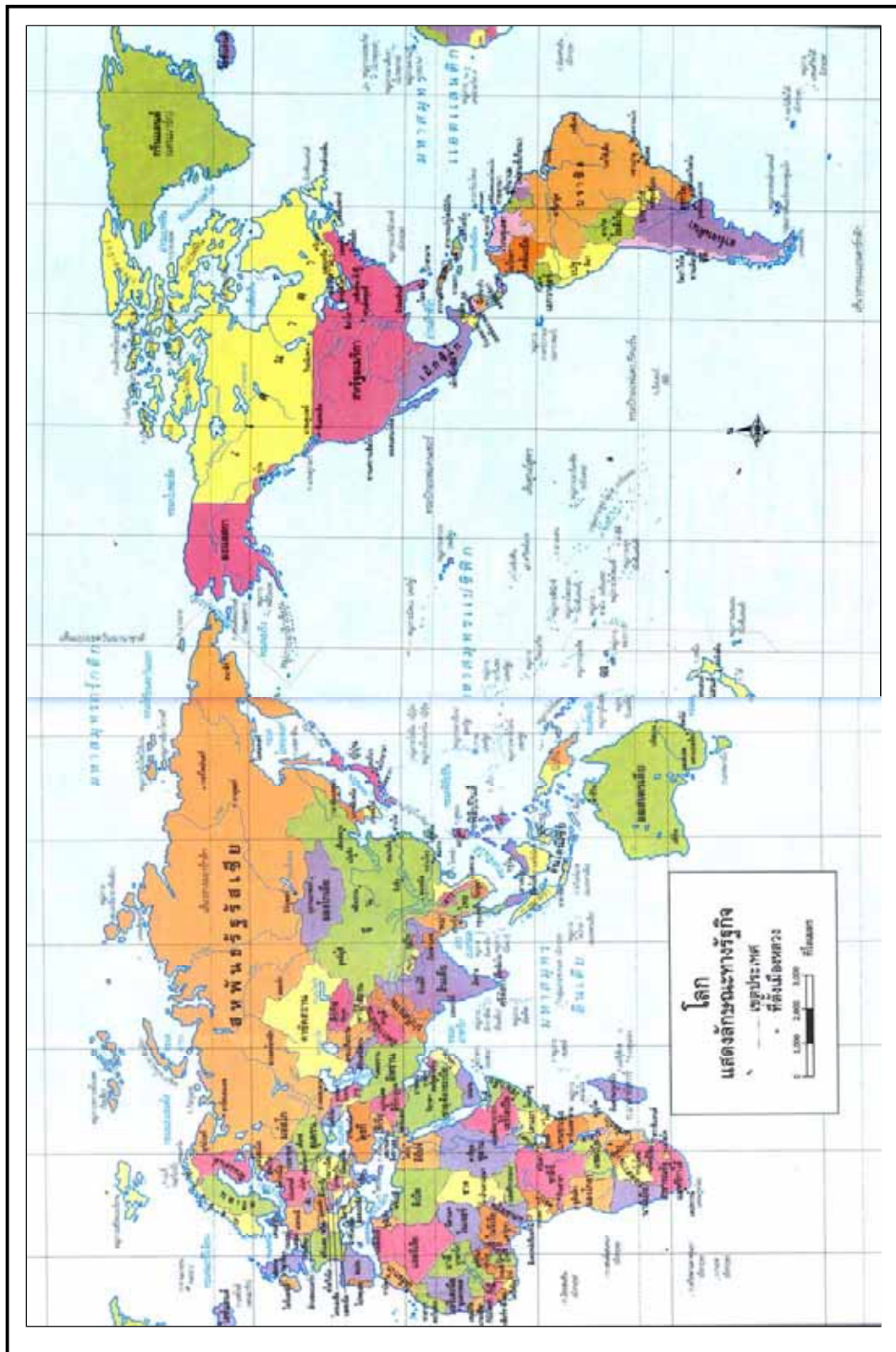
ประเทศที่  
เล็กที่สุดในโลก

นครรัฐวาติกัน



เมืองในอ้อมกอดหิมาลัย





เอกสารแผนที่รัฐกิจแสดงประเทศต่าง ๆ ในโลก

### แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

กิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551  
 เรื่อง จอมราชันย์แห่งสยาม (พระมหากษัตริย์ของชาติไทย) เวลา 2 ชั่วโมง  
 สัปดาห์ที่ ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

#### จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาทของการเล่นเกม
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่ของกลุ่ม
3. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยให้ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต

#### กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อเกม คุณสมบัติอะไร

#### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

##### ชั่วโมงที่ 1

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เพื่อเล่นเกม
2. ครูติดตั้งกระเป๋าม้วนโดยแขวนไว้ที่หน้าชั้นเรียน พร้อมวางแผ่นป้ายคุณสมบัติที่ปิดข้อมูลให้เห็นแต่ตัวเลขแผ่นป้ายเรียงจาก 1 – 6 ใส่ใส่จากช่องบนสุดมาถึงช่องที่ 6 ของกระเป๋าม้วน และวางแผ่นป้ายคำตอบใส่ไว้ช่องสุดท้ายของกระเป๋าม้วนโดยกลับด้านกระดาษเพื่อปิดคำตอบไว้ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเล่นเกม
3. ครูเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กส์เชื่อมสัญญาณกับโทรทัศน์แล้วเปิดโปรแกรม power point จับเวลา เพื่อใช้บอกสัญญาณของการเล่นเกม
4. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่น เกม ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด และแปรงลบกระดานไวท์บอร์ด
5. ครูชี้แจงกติกาการเล่นให้นักเรียนฟัง ดังนี้
  - 5.1 นักเรียนทุกคนต้องช่วยกันคิดหาคำตอบให้กับกลุ่มของตนเอง
  - 5.2 นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาคำตอบกันโดยไม่ใช้เสียงดังรบกวนสมาชิก

กลุ่มอื่น



5.3 นักเรียนทุกคนต้องปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบภายในกลุ่ม

5.4 นักเรียนทุกคนต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ ไม่แอบเปิดดูคำตอบจากหนังสือหรือชำเลื่องมองคำตอบของกลุ่มอื่น หรือสอบถามสมาชิกกลุ่มอื่น

6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมให้กับนักเรียน ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) ครูให้ตัวแทน 1 คนของกลุ่มที่ละกลุ่มผลัดกันออกมาเลือกแผ่นป้ายคุณสมบัติรอบละ 1 แผ่นป้าย

2) ครูเปิดแผ่นป้ายคุณสมบัติที่นักเรียนเลือก แล้วอ่านข้อความบนแผ่นป้ายนั้นที่เกี่ยวกับคุณสมบัติของพระมหากษัตริย์ไทยพระองค์หนึ่งให้นักเรียนฟัง

3) นักเรียนในกลุ่มร่วมกันคิดหาคำตอบว่า จากคุณสมบัติที่เปิดได้เกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์ของไทยพระองค์ใด แล้วเขียนคำตอบลงในกระดาษไวท์บอร์ด โดยให้เวลาคิดหาคำตอบแต่ละรอบไม่เกิน 30 วินาที

ถ้าในรอบที่ 1 นี้มีนักเรียนกลุ่มที่ตอบพระนามของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นคำตอบได้ถูกต้อง จะได้คะแนน 5 คะแนนในรอบนั้น แต่ถ้าตอบคำตอบผิดก็ดำเนินการเล่นในรอบต่อไป

ในรอบที่ 2 ให้นักเรียนกลุ่มอื่นออกมาเลือกแผ่นป้ายคุณสมบัติต่อ เมื่อครูอ่านข้อความคุณสมบัติของแผ่นป้ายดังกล่าวแล้ว นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบ และถ้าตอบคำถามได้ถูกต้องในรอบนี้ จะได้คะแนน 4 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 2 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบพระนามของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นคำตอบได้ถูกต้องอีก ให้ดำเนินการเหมือนรอบที่ผ่านมา กล่าวคือ ให้นักเรียนกลุ่มอื่นผลัดกันมาเปิดแผ่นป้ายคุณสมบัติต่อ ถ้าตอบคำถามถูกต้องก็ได้คะแนน 3, 2 หรือ 1 คะแนนตามลำดับในแต่ละรอบที่มีการเปิดแผ่นป้ายคุณสมบัติเพิ่ม จนกระทั่งไม่เหลือแผ่นป้ายคุณสมบัติที่จะเปิดแล้วและยังไม่มีนักเรียนกลุ่มใดตอบคำถามในข้อนั้นได้ถูกต้อง ครูจึงเฉลยคำตอบในข้อนั้นพร้อมทั้งอธิบายความรู้เพิ่มเติม

7. ดำเนินการเล่นเกมแต่ละข้อเริ่มตั้งแต่แผ่นป้ายข้อ 1 รัชกาลสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ถึงแผ่นป้ายข้อ 7 รัชกาลพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 30 นาทีจึงยุติการเล่นเกม

8. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงใน

แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม

9. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกม พร้อมกล่าวชมเชย
10. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และกล่าวชมเชย

### ชั่วโมงที่ 2

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คนโดยไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว
2. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมที่ให้พร้อม ได้แก่ โทรทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point จับเวลา พร้อมทั้งกระเป๋านั่งและแผ่นป้ายคุณสมบัติแขวนไว้ที่หน้าชั้นเรียน
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมที่ให้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด และแปรงลบกระดานไวท์บอร์ด
4. ครูทบทวนกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเล่นเกม
5. ดำเนินการเล่นเกมที่ต่อจากชั่วโมงที่แล้ว เริ่มตั้งแต่แผ่นป้ายข้อ 8 รัชกาล พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ถึงแผ่นป้ายข้อ 15 รัชกาลสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 30 นาทีจึงยุติการเล่นเกมที่
6. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม
7. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกม พร้อมกล่าวชมเชย
8. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และกล่าวชมเชย

9. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและ  
ส่วนรวมในทำกิจกรรม จำนวน 5 ข้อ

#### วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

1. กระดาษแผ่น
2. แผ่นป้ายคุณสมบัติ
3. เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กส์ และโปรแกรม power point จับเวลา
4. โทรทัศน์
5. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมแปรงลบกระดาน
6. ปากกาไวท์บอร์ด

#### การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

1. สังเกตการแสดงออกด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมของ  
นักเรียนขณะทำกิจกรรมร่วมกัน
2. ตรวจสอบแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม  
ทำกิจกรรม

#### เครื่องมือวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

1. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและ  
ส่วนรวมของนักเรียน
2. แบบวัดทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมทำ  
กิจกรรม

#### บันทึกผลหลังจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

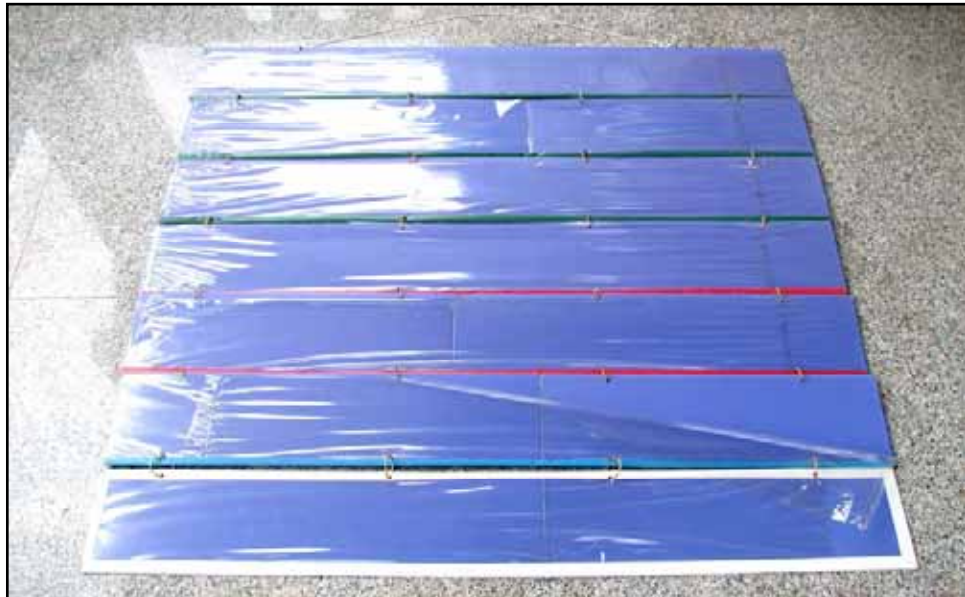
.....

.....

ลงชื่อ ..... ครูผู้จัดกิจกรรม  
(.....)

# เกมคุณสมบัติอะไร

กระเป๋าหนังและแผ่นป้ายคุณสมบัติ



**แผนป้ายข้อ 1**

1. ครองราชย์หลังเสียกรุงศรีอยุธยาให้แก่พม่า
2. เกิดสงครามยุทธหัตถี
3. อยู่ในราชวงศ์สุโขทัย
4. เป็นมหาราชในประวัติศาสตร์ไทย
5. สร้างวัดภูเขาทองและวัดใหญ่ชัยมงคล
6. ครองราชย์สืบต่อจากพระราชบิดา

รัชกาลสมเด็จพระนเรศวรมหาราช

**แผนป้ายข้อ 2**

1. เป็นมหาราชองค์หนึ่งในประวัติศาสตร์ไทย
2. ทรงประดิษฐ์ตัวอักษรไทยขึ้นมา



5 สงครามติดต่อกันไม่ติดกับอังกฤษ

6 ครองราชย์สืบต่อจากพระเจ้าสุริยวงศา

รัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

**แผนป้ายข้อ 4**

1 ครองราชย์ก่อนสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

2 ได้เขมรมาเป็นเมืองประเทศราช

3 จัดการปกครองแบบจตุสดมภ์

4 เป็นปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์

5 สร้างวัดพุทธไสยาสน์

6 ทรงสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี

รัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1



## แผนป้ายข้อ

## 5

1

ครองราชย์เป็นองค์สุดท้ายของราชวงศ์

2

ครองราชย์เป็นองค์สุดท้ายของราชวงศ์

3

ทรงทอดพระเนตรปรากฏการณ์สุริยุปราคา

4

ได้ลี้ภัยมาเป็นเมืองประเทศราช

5

ส่งทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับชาติตะวันตกถึงทวีปยุโรป

6

ครองราชย์หลังรัชกาลพญาลิไท

รัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

## แผนป้ายข้อ

## 6

1

ผนวกดินแดนสุโขทัยเข้าเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรได้สำเร็จ

2

มีปฏิรูปการปกครองครั้งใหญ่ของอาณาจักร

3 อยู่ในราชวงศ์สุพรรณภูมิ

4 ครองราชย์ก่อนเหตุการณ์กบฏท้าวศรีสุดาจันทร์

5 ทรงผนวชเป็นภิกษุขณะครองราชย์

6 กำหนดระบบศักดินาในสังคม

รัชกาลสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ

แผนป้ายข้อ 7

1 ยุคทองแห่งวรรณคดีไทย

2 จัดตั้งธนาคารออมสิน

3 ครองราชย์สืบต่อจากพระราชบิดา

4 เกิดเหตุการณ์สงครามโลก

5

มีพระราชสมัญญานามว่า “พระมหาธีรราชเจ้า”

6

เกิดเหตุการณ์กบฏ ร.ศ. 130

รัชกาลสมเด็จพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

## แผ่นดินป้ายข้อ

## 8

1

ครองราชย์ก่อนสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2

2

อยู่ในราชวงศ์พระร่วง

3

ขับไล่ขอมออกจากดินแดนสุโขทัยได้สำเร็จ

4

สถาปนาสุโขทัยเป็นศูนย์กลางของอาณาจักร

5

ทำสงครามขยายอาณาเขตของอาณาจักร

6

มีพระสหายเป็นกษัตริย์ของอาณาจักรอื่น

รัชกาลพ่อขุนศรีอินทราทิตย์

## แผ่นป้ายข้อ

# 9

1

พระบิดาตรัสล้อว่า “เจ้าสัว”

2

โปรดคนสร้างวัดถวายเป็น

3

โปรดให้จารึกสรรพวิชาไว้ในวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม

4

ครองราชย์สืบต่อจากพระราชบิดา

5

ยุคทองของการค้าไทย

6

เกิดศิลปะแบบพระราชนิยม

รัชกาลพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

## แผ่นป้ายข้อ

# 10

1

เป็นปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์

2	เคยรับราชการเป็นขุนนางมาก่อน
3	ได้เขมรเป็นเมืองประเทศราช
4	ได้เขมรเป็นเมืองประเทศราช
5	ได้เขมรเป็นเมืองประเทศราช
6	ฮอลันดาเข้ามาติดต่อการค้าแล้ว
รัชกาลสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง	

<b>แผ่นป้ายข้อ 11</b>	
1	เกิดวิกฤตการณ์ ร.ศ. 112
2	เคยเสด็จประพาสทวีปยุโรป
3	ปฏิรูปบ้านเมืองให้ทันสมัยอย่างชาติตะวันตก

4      ครองราชย์สืบต่อจากพระราชบิดา

5      ประชาชนถวายพระราชสมัญญานามว่า “พระปิยมหาราช”

6      จัดตั้งกิจการไปรษณีย์โทรเลขเป็นครั้งแรก

รัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

## แผนป้ายข้อ      12

1      ส่งสมณทูตไปฟื้นฟูพระพุทธศาสนาที่ลังกา

2      อยู่ในราชวงศ์บ้านพลูหลวง

3      ครองราชย์หลังสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

4      เป็นยุคทองแห่งวรรณคดี

5      ไม่มีศึกสงครามกับพม่า

(6) มีพระราชโอรสและพระธิดาเป็นกวี

รัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ

**แผ่นป้ายข้อ 13**

(1) เกิดการเปลี่ยนแปลงการปกครอง

(2) มีการจัดทำร่างรัฐธรรมนูญฉบับแรกของประเทศ

(3) ครองราชย์สืบต่อจากพระเชษฐา

(4) ไม่มีพระราชโอรสสืบสันตติวงศ์

(5) แต่งตั้งนายกรัฐมนตรีคนแรกของประเทศ

(6) อยู่ในราชวงศ์จักรี

รัชกาลพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

## แผนป้ายข้อ

## 14

1

ทำสงครามกับอาณาจักรอยุธยา

2

โปรดเกล้าฯให้พระสงฆ์ไปเผยแพร่ศาสนาในอาณาจักรล้านนา

3

ทรงพระราชนิพนธ์วรรณคดีเรื่องไตรภูมิพระร่วง

4

ยึดถือคติธรรมราชาในการปกครองอาณาจักร

5

อยู่ในราชวงศ์พระร่วง

6

ผนวชเป็นพระภิกษุขณะครองราชย์

รัชกาลพญาลิไท



## แผนป้ายข้อ

## 15

1

โปรดเกล้าฯ ให้ย้ายศูนย์กลางของอาณาจักร

2

ปราบดาภิเษกขึ้นเป็นกษัตริย์

3

ทำสงครามกับพม่า

4

ครองราชย์ก่อนพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

5

ประกาศอิสรภาพให้กับชาติ

6

เคยรับราชการเป็นขุนนางมาก่อน

รัชกาลสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

## แผนการจัดกิจกรรมที่ 4

กิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2551

เรื่อง สืบสานประเพณีไทย (ประเพณีไทย)

เวลา 2 ชั่วโมง

สัปดาห์ที่ ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

### จุดประสงค์

1. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยการตรงต่อเวลา
2. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักแลกเปลี่ยนและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

### กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อเกม จิ๊กซอว์ต่อภาพ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 1

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เพื่อเล่นเกม
2. ครูเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ แล้วเชื่อมสัญญาณเข้ากับโทรทัศน์เพื่อนำเสนอเกม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเล่นเกม
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกม ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด และแปรงลบกระดานไวท์บอร์ด
4. ครูชี้แจงกติกาของเล่นเกมให้นักเรียนฟัง ดังนี้
  - 4.1 นักเรียนทุกคนต้องช่วยกันคิดหาคำตอบให้กับกลุ่มของตนเอง
  - 4.2 นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาคำตอบกันโดยไม่ใช้เสียงดังรบกวนสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.3 นักเรียนทุกคนควรรู้จักแลกเปลี่ยนและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
  - 4.4 นักเรียนทุกคนต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ ไม่แอบเปิดดูคำตอบจากหนังสือหรือชำเลื่องมองคำตอบของกลุ่มอื่น หรือสอบถามสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.5 นักเรียนทุกกลุ่มต้องทำงานร่วมกันภายในระยะเวลาที่กำหนด และนำเสนอคำตอบของกลุ่มให้ตรงเวลา

5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมให้กับนักเรียน ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ครูฉายสไลด์จิ๊กซอว์ที่ปิดภาพประเพณีไทย 1 ภาพ โดยจิ๊กซอว์ที่ปิดภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าจำนวน 9 แผ่นจากเครื่องคอมพิวเตอร์ออกสู่หน้าจอโทรทัศน์ให้นักเรียนดู

2) เมื่อฉายสไลด์จิ๊กซอว์ที่ใช้ในการเล่นแล้ว ครูคลิกแผ่นจิ๊กซอว์หนึ่งหมายเลขเปิดให้เห็นบางส่วนของภาพประเพณีไทยโดยพิจารณาจากรายละเอียดบางส่วนของภาพประเพณีไทยที่เห็นในสไลด์

3) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทายชื่อประเพณีไทย แล้วเขียนคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ดของกลุ่มตนเอง พร้อมชูกระดานไวท์บอร์ดขึ้นเมื่อครูให้สัญญาณ โดยให้เวลาเขียนคำตอบรอบละ 20 วินาที

4) ครูกล่าวผลของการตอบคำถามของนักเรียนทุกกลุ่ม ซึ่งหากในรอบแรกนี้มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อประเพณีไทยนั้นได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน 8 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 1 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อประเพณีไทยที่ซ่อนอยู่หลังจิ๊กซอว์นั้นได้ ครูจะทำการเปิดจิ๊กซอว์อีกแผ่นหนึ่งขึ้นมา เพื่อให้นักเรียนเห็นรายละเอียดของภาพประเพณีไทยเพิ่มขึ้น ถ้าในรอบที่ 2 นี้มีนักเรียนกลุ่มใดตอบคำถามได้ถูกต้อง จะได้คะแนน 7 คะแนนในข้อนั้น

ถ้าในรอบที่ 2 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อประเพณีไทยนั้นได้ถูกต้อง ครูจะเปิดจิ๊กซอว์เพิ่มแผ่นละ 1 รอบ โดยการเปิดจิ๊กซอว์เพิ่มในแต่ละรอบคะแนนที่นักเรียนจะได้รับเมื่อตอบคำถามถูกก็จะลดลงตามลำดับทุกครั้งในแต่ละรอบด้วย

ในรอบสุดท้ายเมื่อครูเปิดจิ๊กซอว์แผ่นสุดท้ายที่ปิดภาพประเพณีไทยออกแล้ว ถ้าไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบคำถามในรอบนี้ได้ถูกต้อง ถือว่าเป็นการยุติการเล่นเกมในภาพประเพณีไทยข้อนั้น ครูจึงเฉลยคำตอบเกี่ยวกับภาพประเพณีไทยที่ใช้เล่นเกมในข้อนั้น

6. ดำเนินการเล่นเกมที่ละข้อเริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพจิ๊กซอว์ประเพณีตักบาตรดอกไม้ถึงภาพจิ๊กซอว์ประเพณีแข่งเรือยาว โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 30 นาทีจึงยุติการเล่นเกม

7. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการทำงานเป็นทีมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม

8. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย

9. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม และกล่าวชมเชย

### ชั่วโมงที่ 2

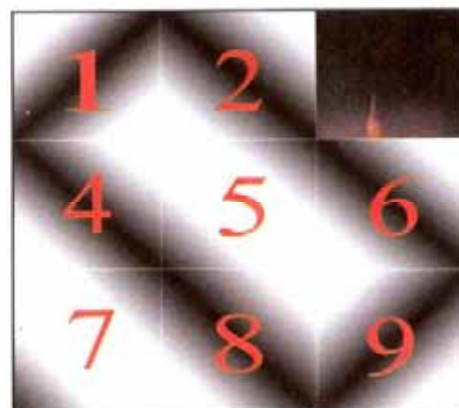
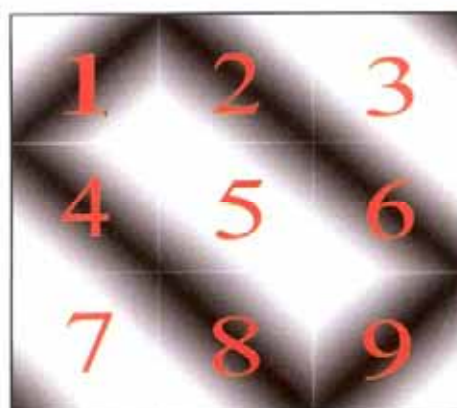
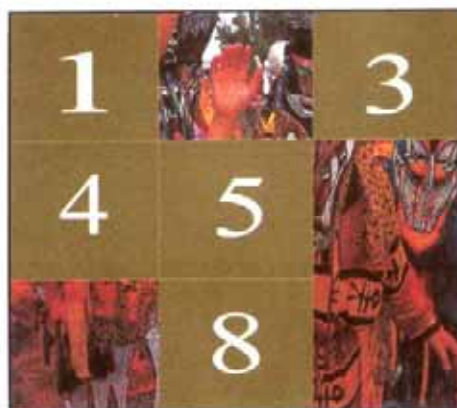
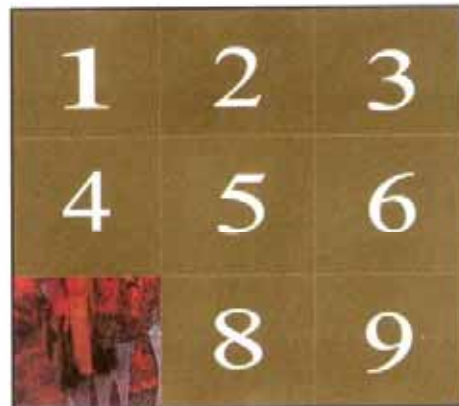
1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คนโดยไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว
2. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนำพร้อม ได้แก่ โทรทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิววัสดุอุปกรณ์การเล่นเกม ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด และแปรงลบกระดานไวท์บอร์ด
4. ครูทบทวนกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเล่นเกม
5. ดำเนินการเล่นเกมต่อจากชั่วโมงที่แล้ว เริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพจิ๊กซอว์ประเพณี ตักบาตรเทโวโรหณะ ถึงภาพจิ๊กซอว์ประเพณีแห่ผ้าขึ้นธาตุ โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 30 นาทีจึงยุติการเล่นเกม
6. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการทำงานเป็นทีมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม
7. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย
8. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมและกล่าวชมเชย
9. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมในทำกิจกรรมจำนวน 5 ข้อ

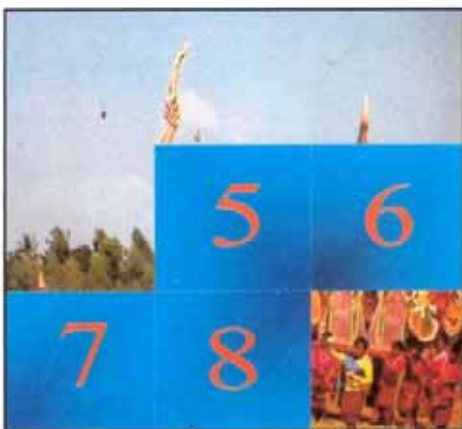
### **วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม**

1. เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมจิ๊กซอว์ต่อภาพ
2. โทรทัศน์
3. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมแปรงลบกระดาน
4. ปากกาไวท์บอร์ด

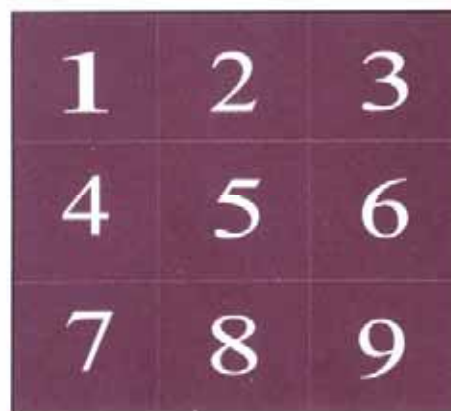
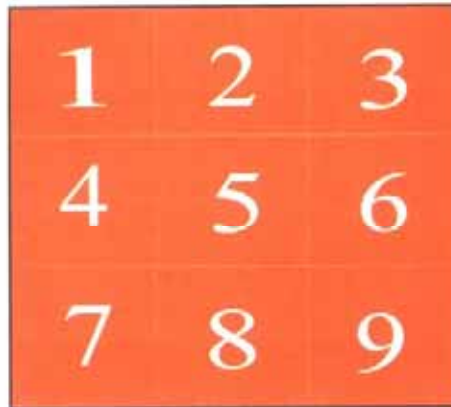


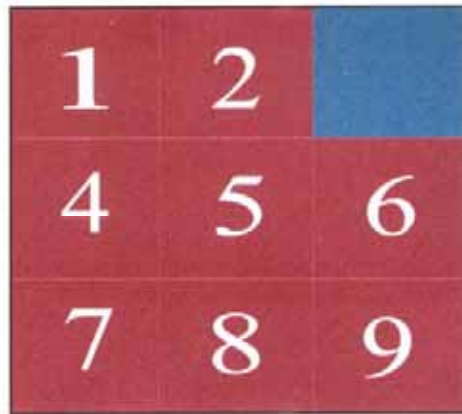
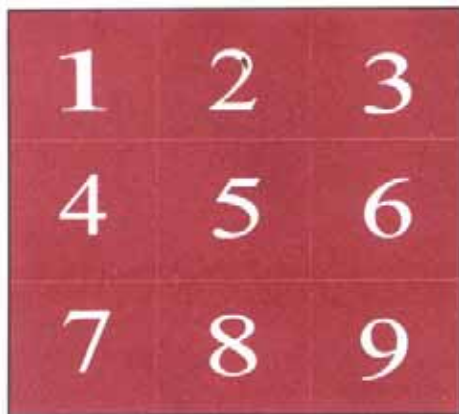
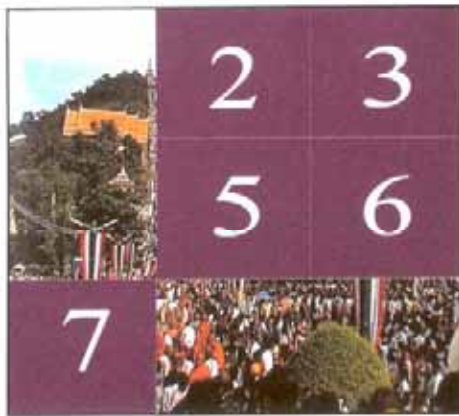


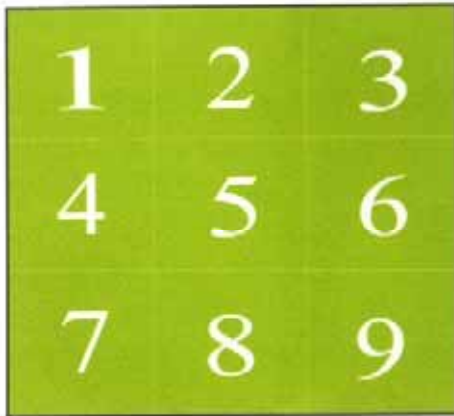


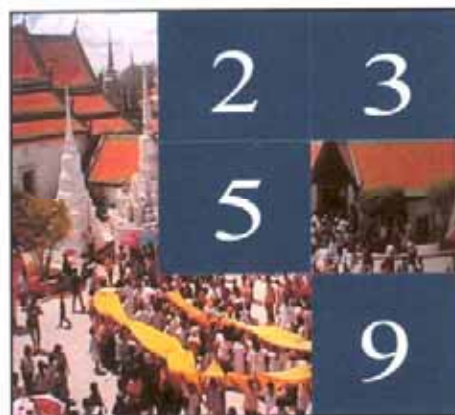
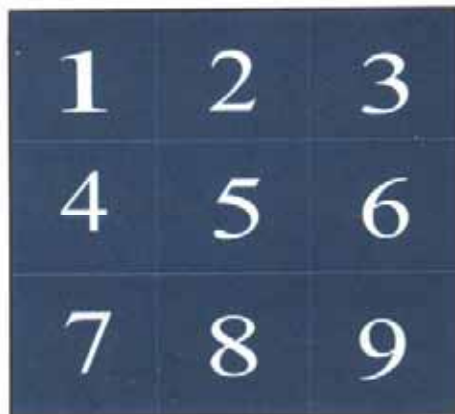
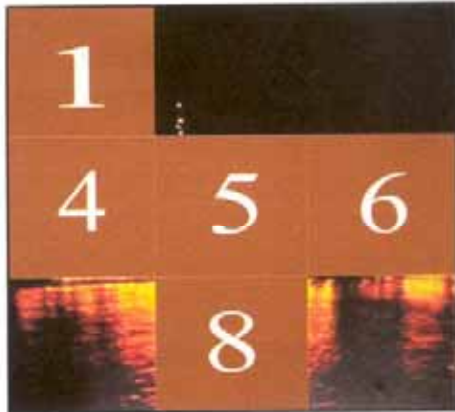












## แผนการจัดกิจกรรมที่ 5

กิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2551

เรื่อง บุคคลสำคัญของโลก

เวลา 2 ชั่วโมง

สัปดาห์ที่ ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

### จุดประสงค์

1. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยการตรงต่อเวลา
2. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักแลกเปลี่ยนและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

### กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อเกม ไครหนอ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 1

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เพื่อเล่นเกม
2. ครูเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมไครหนอ แล้วเชื่อมสัญญาณเข้ากับโทรทัศน์เพื่อนำเสนอเกม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเล่นเกม
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกม ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดานไวท์บอร์ด และเอกสารชื่อบุคคลสำคัญของโลก
4. ครูชี้แจงกติกาของเล่นเกมให้นักเรียนฟัง ดังนี้
  - 4.1 นักเรียนทุกคนต้องช่วยกันคิดหาคำตอบให้กับกลุ่มของตนเอง
  - 4.2 นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาคำตอบกันโดยไม่ใช้เสียงดังรบกวนสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.3 นักเรียนทุกคนควรรู้จักแลกเปลี่ยนและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
  - 4.4 นักเรียนทุกคนต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ ไม่แอบเปิดดูคำตอบจากหนังสือหรือชำเลื่องมองคำตอบของกลุ่มอื่น หรือสอบถามสมาชิกกลุ่มอื่น

4.5 นักเรียนทุกกลุ่มต้องทำงานร่วมกันภายในระยะเวลาที่กำหนด และนำเสนอคำตอบของกลุ่มให้ตรงเวลา

5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมที่ให้นักเรียน ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) ครูฉายสไลด์ภาพบุคคลสำคัญของโลกที่ใช้ในการเล่นเกมนำจำนวน 1 ภาพ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทายชื่อบุคคลสำคัญในภาพสไลด์ดังกล่าว เขียนคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ดของกลุ่มตนเอง พร้อมชูกระดานไวท์บอร์ดขึ้นเมื่อครูให้สัญญาณ โดยใช้เวลาเขียนคำตอบรอบละ 20 วินาที โดยทุกกลุ่มสามารถชื่อบุคคลสำคัญได้จากเอกสารชื่อบุคคลสำคัญของโลกที่แจกให้

2) ครูกล่าวผลของตอบคำถามของนักเรียนแต่ละกลุ่ม ซึ่งหากในรอบแรกนี้มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อบุคคลสำคัญในภาพสไลด์นั้นได้ จะได้รับคะแนน 2 คะแนนในข้อนั้น พร้อมบันทึกคะแนนลงบนกระดานดำหน้าชั้นเรียน

ถ้าในรอบที่ 1 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบชื่อบุคคลสำคัญในสไลด์ภาพนั้นได้ถูกต้อง ในรอบที่ 2 นี้ ครูจะฉายสไลด์เป็นสมญานามหรือเอกลักษณ์ของบุคคลสำคัญนั้นให้นักเรียนดู และถ้าตอบชื่อบุคคลสำคัญได้ถูกต้องในรอบนี้ จะได้คะแนน 1 คะแนน

ถ้าในรอบที่ 2 นี้ ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดตอบชื่อบุคคลสำคัญได้ถูกต้อง ครูจะเฉลยคำตอบเป็นการสิ้นสุดการเล่นเกมนั้น พร้อมฉายสไลด์ภาพชื่อบุคคลสำคัญในข้อนั้น และอธิบายความรู้เพิ่มเติมให้นักเรียนฟัง

6. ดำเนินการเล่นเกมที่แต่ละข้อเริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพหมอบรัดเลย์ ถึงภาพวิลเลียม เช็กสเปียร์ โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกม

7. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการทำงานเป็นทีมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม

8. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกมที่ประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมที่พร้อมกล่าวชมเชย

9. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกมที่พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม และกล่าวชมเชย

## ชั่วโมงที่ 2

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คนโดยไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว
2. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนำพร้อม ได้แก่ โพรเจกต์เตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมใครหนอ
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมนำ ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดานไวท์บอร์ด และเอกสารชื่อบุคคลสำคัญของโลก
4. ครูทบทวนกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเล่นเกม
5. ดำเนินการเล่นเกมนำต่อจากชั่วโมงที่แล้ว เริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพอับราฮัม ลินคอล์น ถึงภาพหมาเจอตุง โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกม
6. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการทำงานเป็นทีมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกมนำ แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม
7. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกมนำ และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมนำพร้อมกล่าวชมเชย
8. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกมนำ พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมและกล่าวชมเชย
9. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมในทำกิจกรรมจำนวน 5 ข้อ

### **วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม**

1. เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมใครหนอ
2. โพรเจกต์เตอร์
3. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมแปรงลบกระดาน
4. ปากกาไวท์บอร์ด
5. เอกสารชื่อบุคคลสำคัญของโลก

### **การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม**

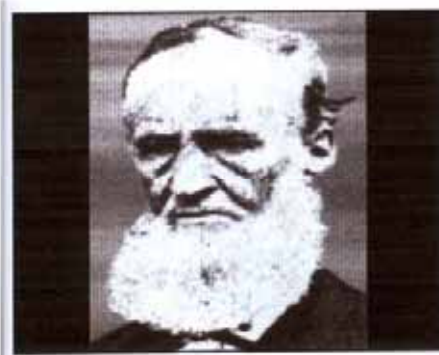
1. สังเกตการแสดงออกด้านการทำงานเป็นทีมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมร่วมกัน
2. ตรวจสอบแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมทำกิจกรรม





## เกมไครหนอ

### สไลด์ภาพเกมไครหนอ



พระมหากษัตริย์ผู้พัฒนาประเทศไทย  
สู่ความเป็นอาชยประเทศ

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว  
พระปิยมหาราช



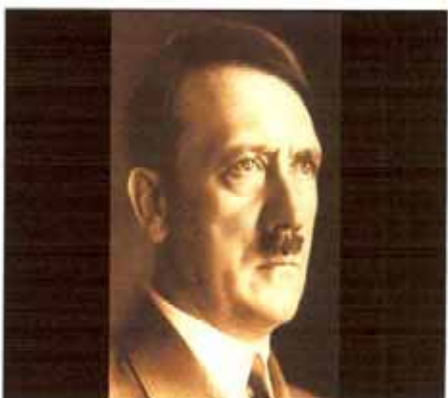
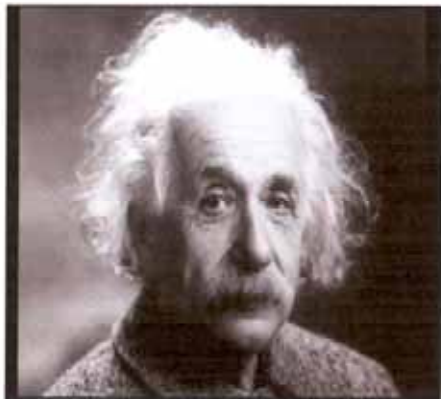
บิดาแห่ง  
ลัทธิสังคมนิยม

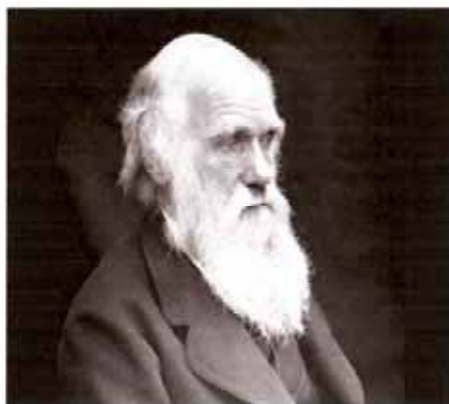
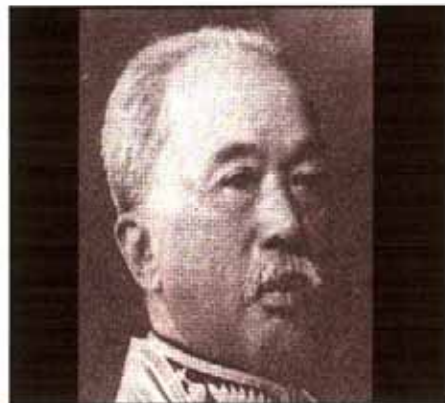
คาร์ล มาร์กซ

















### เอกสารชื่อบุคคลสำคัญของโลก

อดอล์ฟ ฮิตเลอร์	คาร์ล มาร์กซ์	พระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราช	
จอร์จ วอชิงตัน	หมอบรัดเลย์	พระนางซูสีไทเฮา	
มาร์ติน ลูเธอร์	มุสโสลินี	ชาร์ล ดาร์วิน	ลีกวนยู
อียาทูลเลาะห์ โคมัยนี	วิลเลียม เช็กสเปียร์	มหาตมะ คานธี	
พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว		อับราฮัม ลินคอล์น	
องซานซูจี	ยัสเซอร์ อาราฟัต	เหมาเจ๋อตง	โฮจิมินห์
อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์		พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช	

## แผนการจัดกิจกรรมที่ 6

กิจกรรมชุมนุมสร้างเสริมทักษะทางสังคม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2551

เรื่อง ศัพท์ประวัติศาสตร์น่ารู้

เวลา 2 ชั่วโมง

สัปดาห์ที่ ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

### จุดประสงค์

1. เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยนิสัยการตรงต่อเวลา
2. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักแลกเปลี่ยนและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

### กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อเกม ใ้ดัดลับใบ้คำ

#### การจัดกิจกรรม

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คน เพื่อเล่นเกม
2. ครูเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมใ้ดัดลับใบ้คำ แล้วเชื่อมสัญญาณเข้ากับโทรทัศน์เพื่อนำเสนอเกม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเล่นเกม
3. นักเรียนทุกกลุ่มหีบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกม ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด และแปรงลบกระดานไวท์บอร์ด
4. ครูชี้แจงกติกาของเล่นเกมให้นักเรียนฟัง ดังนี้
  - 4.1 นักเรียนทุกคนต้องช่วยกันคิดหาคำตอบให้กับกลุ่มของตนเอง
  - 4.2 นักเรียนต้องพูดคุยปรึกษาคำตอบกันโดยไม่ใช้เสียงดังรบกวนสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.3 นักเรียนทุกคนควรรู้จักแลกเปลี่ยนและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
  - 4.4 นักเรียนทุกคนต้องเล่นเกมด้วยความซื่อสัตย์ ไม่แอบเปิดดูคำตอบจากหนังสือหรือชำเลื่องมองคำตอบของกลุ่มอื่น หรือสอบถามสมาชิกกลุ่มอื่น
  - 4.5 นักเรียนทุกกลุ่มต้องทำงานร่วมกันภายในระยะเวลาที่กำหนด และนำเสนอคำตอบของกลุ่มให้ตรงเวลา

5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและสาธิตการเล่นเกมให้กับนักเรียน ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ครูฉายสไลด์ภาพเกี่ยวกับโค้ดลับใบคำที่ใช้ในการเล่นเกมน โดยฉายรอบละ 1 คำ หลังจากนั้นครูจึงอ่านโค้ดลับคำดังกล่าวให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบของคำปริศนานั้น

2) นักเรียนแต่ละกลุ่มทายคำปริศนา โดยพิจารณาจากโค้ดลับที่ได้รับในแต่ละรอบแล้วเขียนคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ดของกลุ่มตนเอง พร้อมชูกระดานไวท์บอร์ดขึ้นเมื่อครูให้สัญญาณ โดยให้เวลาเขียนคำตอบรอบละ 20 วินาที

3) ครูกล่าวผลของตอบคำถามของนักเรียนแต่ละกลุ่ม ซึ่งหากในรอบแรกนี้มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบคำปริศนาที่เล่นในข้อนั้นได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนน 3 คะแนนพร้อมบันทึกคะแนนลงบนกระดานดำหน้าชั้นเรียน

ถ้าในรอบที่ 1 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบคำปริศนานั้นได้ถูกต้อง ครูจะทำการฉายสไลด์โค้ดลับเพิ่มอีก 1 คำ พร้อมอ่านโค้ดลับดังกล่าวให้ฟัง ถ้าในรอบที่ 2 นี้มีนักเรียนกลุ่มใดตอบคำปริศนาได้ถูกต้องจะได้คะแนน 2 คะแนนในข้อนั้น

ถ้าในรอบที่ 2 ไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบคำปริศนานั้นได้ ครูจะทำการฉายสไลด์โค้ดลับเพิ่มอีก 1 คำ พร้อมอ่านโค้ดลับดังกล่าวให้ฟัง ถ้าในรอบสุดท้ายนี้มีนักเรียนกลุ่มใดตอบคำปริศนาได้ถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนนในข้อนั้น แต่ถ้าไม่มีนักเรียนกลุ่มใดสามารถตอบคำปริศนานั้นได้ถูกต้อง ถือว่าเป็นการยุติการเล่นเกมโค้ดลับใบคำในข้อนั้น ครูจึงเฉลยคำปริศนาที่ใช้เล่นเกมในข้อนั้น

6. ดำเนินการเล่นเกมแต่ละข้อเริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพโค้ดลับคำว่า “นับ” ของคำปริศนา “ทศวรรษ” ถึงโค้ดลับคำว่า “บันทึก” ของคำปริศนา “พงศาวดาร โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกม

7. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการทำงานเป็นทีมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม

8. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย

9. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกม พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม และกล่าวชมเชย

## ชั่วโมงที่ 2

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 คนโดยไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว
2. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนำพร้อม ได้แก่ โทรทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมได้ดัดลบไปคำ
3. นักเรียนทุกกลุ่มหยิบวัสดุอุปกรณ์การเล่นเกมนำ ได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด และแปรงลบกระดานไวท์บอร์ด
4. ครูทบทวนกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังอีกครั้งเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเล่นเกม
5. ดำเนินการเล่นเกมต่อจากชั่วโมงที่แล้ว เริ่มตั้งแต่สไลด์ภาพได้ดัดลบคำว่า “ปี” ของคำปริศนา “ปกติสุรทิน” ถึงภาพได้ดัดลบคำว่า “ขึ้น” ของคำปริศนา “วิธีการทางประวัติศาสตร์” โดยใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 25 นาทีจึงยุติการเล่นเกม
6. ครูและผู้ช่วยครูสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนในด้านการทำงานเป็นทีมขณะที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกม แล้วบันทึกผลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคมของนักเรียนด้านการทำงานเป็นทีม
7. รวบรวมคะแนนของการเล่นเกม และประกาศผลผู้ชนะของการเล่นเกมพร้อมกล่าวชมเชย
8. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลที่เกิดขึ้นภายหลังการเล่นเกมนำ พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อดีของนักเรียนบางกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมและกล่าวชมเชย
9. ให้นักเรียนทำแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมในทำกิจกรรมจำนวน 5 ข้อ

### **วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม**

1. เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม power point เกมได้ดัดลบไปคำ
2. โทรทัศน์
3. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมแปรงลบกระดาน
4. ปากกาไวท์บอร์ด

### **การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม**

1. สังเกตการแสดงออกด้านการทำงานเป็นทีมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมร่วมกัน
2. ตรวจแบบวัดทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมทำกิจกรรม



เกมโต้ตอบโต้คำ

สไลด์ภาพเกมโต้ตอบโต้คำ







หิมน



ศัลยาจารย์



เคอน



แปด



เพิ่ม



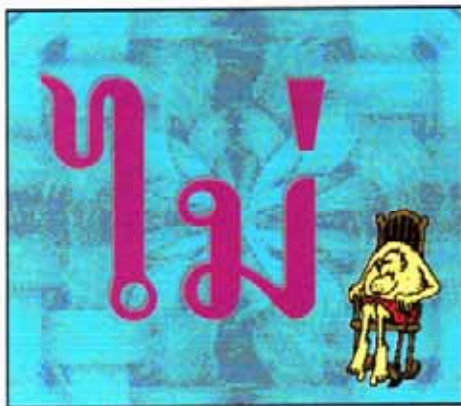
อชกมาส













## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล ที่อยู่	นายสุพจน์ วิทลัศวินุ 449/62 หมู่บ้านขวัญนคร ถนนสวนตะไคร้ ตำบลสนามจันทร์ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2544	สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1) วิชาเอกสังคมศึกษา วิชาโทประวัติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2547	สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
พ.ศ. 2548	สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ศิลปะ ไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2548	ศึกษาต่อระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2552	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2546 - 2548	ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสารสาสน์พิทยา กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2548 - 2550	ครูผู้ช่วย โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม
พ.ศ. 2551 – ปัจจุบัน	ครู ค.ศ. 1 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม