



การพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กรณีศึกษาการแก้ปัญหาความก้าวร้าวของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 2

โดย

นางสาวรัชนีกร ทัพชัย

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาควิชาคอมพิวเตอร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กรณีศึกษาการแก้ปัญหาความก้าวร้าวของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 2

โดย
นางสาวรัชนิกร ทัพชัย

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาควิชาคอมพิวเตอร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2552
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**DEVELOPMENT OF ACTIVITY BASED LEARNING SYSTEM : A CASE STUDY OF
AGGRESSIVE BEHAVIOUR REDUCTION FOR LEVEL 2 STUDENT**

By

Ratchaneekorn Tupchai

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF SCIENCE

Department of Computing

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2009

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเรื่อง “การพัฒนา
ระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กรณีศึกษาการแก้ปัญหาความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้น
ที่ 2” เสนอโดย นางสาวรัชนิกร ทัพชัย เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะตั้งกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์

คณะกรรมการตรวจสอบการค้นคว้าอิสระ

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.สุนีย์ พงษ์พินิจภิญโญ)

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

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชัย วีระเรืองไชยศรี)

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

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

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

48309318 : สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำสำคัญ : อีเลิร์นนิ่ง/พฤติกรรมความก้าวร้าว

รชนิกร ทัพชัย : การพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กรณีศึกษาการแก้ปัญหาความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ : ผศ.ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์. 91 หน้า.

ในปัจจุบันการแก้ไขพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนทุกคน ดังนั้นเพื่อเป็นการเสริมการสอนและแก้ไขพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียน ผู้ดำเนินการวิจัยจึงได้นำอีเลิร์นนิ่งมาช่วยดำเนินการ โดยใช้โปรแกรม Moodle ซึ่งเป็นระบบจัดการเรียนโปรแกรมดังกล่าวประกอบไปด้วยโปรแกรมฝังเครื่องบริการสำหรับฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ซึ่งประกอบไปด้วยโปรแกรม Apache เป็นเว็บเซิร์ฟเวอร์ ภาษาพีเอชพี และใช้มายเอสคิวแอล เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาระบบด้วยการเขียนโปรแกรมขึ้นมาทำงานร่วมกัน โดยใช้วงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle) หรือ SDLC ซึ่งประกอบไปด้วยการทำงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนโครงการ 2) การวิเคราะห์ 3) การออกแบบ 4) การพัฒนา 5) การบำรุงรักษา มาช่วยพัฒนาระบบให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การทำงานของระบบนี้มี 3 ส่วน ได้แก่ นักเรียน ครูผู้สอน และผู้ดูแลระบบ ภายในระบบประกอบด้วยการทำงานดังนี้ 1) การเพิ่ม-ลบ-แก้ไขกิจกรรม 2) การสร้างแบบประเมิน (Strengths and Difficulties Questionnaire: SDQ) ซึ่งเป็นการประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนนั้น ใช้แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน ของกรมสุขภาพจิต 3) การประเมินผลแบบ SDQ 4) การตรวจให้คะแนนกิจกรรม 5) การรายงานผลคะแนน การทำกิจกรรม 6) การตอบคำถามกิจกรรม และ 7) การบันทึกงาน เป็นต้น ซึ่งคะแนน SDQ ของแบบประเมินจะเป็นตัวกำหนดกิจกรรมสำหรับให้นักเรียนทำ จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้ดำเนินการวิจัยได้สำรวจผลการแก้ไขพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 พบว่าผลการทำแบบประเมิน SDQ ก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนมีค่าเฉลี่ย 16.20 และหลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ได้ทำแบบประเมิน SDQ อีกครั้งหนึ่ง นักเรียนได้คะแนนมีค่าเฉลี่ย 12.80 และเมื่อเทียบกับเกณฑ์การวิเคราะห์ผลแล้ว ถ้าได้คะแนนไม่เกิน 15 ถือว่ามีพฤติกรรมปกติ สรุปได้ว่าระบบที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยแก้ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กช่วงชั้นที่ 2 ได้

ภาควิชาคอมพิวเตอร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

48309328 : MAJOR : INFORMATION TECHNOLOGY

KEY WORDS : E-LEARNING/AGGRESSIVE BEHAVIOR

RATCHANEKORN TUPCHAI : DEVELOPMENT OF ACTIVITY BASED LEARNING SYSTEM : A CASE STUDY OF AGGRESSIVE BEHAVIOUR REDUCTION FOR LEVEL 2 STUDENT. INDEPENDENT STUDY ADVISOR : ASST. PROF. PANJAI TANTATSANAWONG,Ph.D. 91 pp.

At present, changing a student's aggressive behavior has become every teacher's responsibilities. Therefore, to enhance teaching quality as well as to change such aggressive behavior, the researcher has implemented e-Learning by using program Moodle which is a learning management system. This program comprises of service provider programs using hardware and software which include Apache web server, PHP language, and MySQL as a database. Moreover, the system has been developed using PHP to be incorporated in the system. However, the researcher has adopted System Development Life Cycle or SDLC which consists of 5 working processes which are: 1) Project planning 2) Analysis 3) Design 4) Development and 5) Maintenance. These processes will enhance the system's efficiency. This system's users will be divided into 3 groups which are students, teachers, and system administrators. The functions of this system are 1) adding/deleting/editing activity, 2) Strengths and Difficulties Questionnaire: SDQ Evaluation Form creation which assess a student's aggressive behavior from the Department of Mental Health, 3) SDQ Evaluation Form's assessment, scoring the activity, 4) reporting the activity's score, answering a quiz from the activity, and 5) keeping record of all functions, 6) question and answer activities and 7) job recording. The SDQ is the assessment score which will be the indicator of what activity to be assigned to each student. By developing the activity-based learning system, after checking through the second graders level change in their aggressive behavior results. The researcher found that the average SDQ evaluation score before the activity is 16.20 whereas the average score after completing the activity is 12.80. When comparing to the analysis criterion which suggests aggressive behavior scoring below 15 as normal behavior, it can be concluded that this newly-developed system can change in the second graders level.

Department of Computing Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2009

Student's signature

Independent Study Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเป็นอย่างยิ่งที่ได้กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา ตลอดจนแนะนำแนวทางการค้นคว้าอิสระ ซึ่งมีผลทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบคุณ อ.ดร.สุณีย์ พงษ์พิณีจัญญ โฉ และ ผศ.ดร.อนุชัย ธีระเรืองไชยศรี ประธานกรรมการสอบและผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษาร่วมด้วยดี

นอกจากนี้ยังขอขอบคุณคณะอาจารย์ทุกท่าน คุณประวิม เหลืองสมานกุล และเพื่อนๆ ทุกคนที่ได้ให้กำลังใจและความช่วยเหลือด้านต่างๆทุกด้าน ทำให้การค้นคว้าอิสระนี้ประสบความสำเร็จ

ประโยชน์และคุณค่าใดๆอันเกิดจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมนำบูชาแด่ พระคุณบิดา มารดา บุรพจารย์ ผู้ให้แสงสว่างแห่งปัญญาและขอมอบเป็นรางวัลแก่ครอบครัว

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
	บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
	กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
	สารบัญตาราง	ฉ
	สารบัญภาพ	ญ
	บทที่	
1	บทนำ	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	ปัญหาในการวิจัย	2
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
	ขอบเขตการวิจัย	2
	ขั้นตอนการวิจัย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	3
2	ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว	5
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ LMS (Learning Management System)	10
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ Activity Based Learning	13
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
3	วิธีดำเนินการวิจัย	18
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	18
	การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	18
	การพัฒนาระบบ.....	20
	การออกแบบกิจกรรมเป็นฐานที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน	42
4	ผลการดำเนินการวิจัย	55
	Hardware และ Software ที่ใช้ในระบบ.....	55
	การใช้งานในระบบที่พัฒนาขึ้น.....	55

บทที่	หน้า
4	ระบบงานที่สร้างขึ้นประกอบไปด้วย function..... 56
	แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ก่อนและหลังการทำกิจกรรม..... 57
5	สรุปผลการวิจัย 66
	การบรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย..... 66
	ปัญหาและอุปสรรค 67
	ข้อเสนอแนะ..... 67
	บรรณานุกรม 69
	ภาคผนวก..... 70
	ภาคผนวก ก คู่มือการใช้โปรแกรม..... 71
	ภาคผนวก ข แบบประเมิน..... 89
	ประวัติผู้วิจัย..... 91

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การกำหนดเกณฑ์แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ของนักเรียน.....	19
2	แสดงกระบวนการของระบบงาน.....	27
3	ตารางข้อมูล.....	31
4	ตารางผู้ใช้งานระบบ.....	32
5	ตารางการสร้างกิจกรรม	33
6	ตารางการทำกิจกรรม.....	34
7	ตารางการมอบหมายงาน.....	34
8	ตารางการให้คะแนนการทำงาน.....	35
9	ตารางแบบประเมิน.....	36
10	ตารางแสดงผลการตอบแบบประเมิน.....	37
11	ตารางข้อมูลผู้ใช้ห้องสนทนา.....	37
12	ตารางกระดานสนทนา.....	38
13	การให้คะแนนและวิเคราะห์ผลแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ).....	57
14	แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศ.....	62
15	แสดงผลการตอบแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ)	62
16	แสดงการแปลผลพฤติกรรมจากแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ).....	63
17	แสดงผลคะแนนจากการทำกิจกรรมเป็นฐานด้วยระบบออนไลน์.....	64

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 แสดง LMS Model.....	11
2 วงจรการพัฒนาาระบบ (System Development Life Cycle).....	20
3 ผังคอนเท็กซ์ไดอะแกรมของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	26
4 แผนภาพการกระแสด DFD ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	27
5 Flow Chart ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	30
6 แสดงความสัมพันธ์ระดับตารางข้อมูลของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	31
7 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักในส่วนของนักเรียน.....	39
8 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักในส่วนของผู้สอน.....	40
9 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักในส่วนของผู้ดูแลระบบ.....	41
10 แสดงขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมความก้าวร้าว.....	44
11 ภาพสื่อความหมาย.....	47
12 ชวนคิด ชวนทำ.....	49
13 เกมคิดก่อนทำ.....	50
14 ความดีไม่มีขายอยากได้ต้องทำเอง.....	52
15 ตัวอย่างของคนดี มีเมตตา.....	53
16 หลักการทำงานของแบบประเมินพฤติกรรม SDQ.....	59
17 หลักการทำแบบประเมินพฤติกรรม (SDQ) ในส่วนของครูผู้สอน.....	60
18 หลักการทำแบบประเมินพฤติกรรม SDQ ในส่วน of นักเรียน.....	61
19 หน้าแรกการ login เพื่อเข้าสู่ระบบ.....	72
20 หน้าแรกของการใช้งานในระบบของผู้ดูแลระบบ.....	73
21 การจัดการหน้าแรกของการใช้งาน โดยการตั้งค่าระบบ.....	74
22 การเพิ่มสมาชิกผู้ที่จะเข้ามาใช้งานระบบ.....	75
23 การตั้งค่าการใช้งานให้กับกลุ่มผู้ใช้งานต่างๆ.....	76
24 การกำหนดให้ผู้ใช้งานอยู่ในกลุ่มการใช้งานตามหน้าที่การใช้งาน.....	77
25 การเลือกรูปแบบเว็บให้มีความเหมาะสมและสวยงาม.....	77
26 การตั้งค่าเกี่ยวกับภาษาที่ใช้งาน.....	78
27 หน้าแรกของการเริ่มการใช้งานของครูผู้สอน.....	79

ภาพที่	หน้า
28 หน้าแรกของการเข้าสู่กิจกรรมสำหรับครูผู้สอน.....	80
29 การเพิ่มกิจกรรม.....	81
30 การแก้ไขกิจกรรม.....	81
31 การตรวจงานและให้คะแนน.....	82
32 การดูรายงานคะแนนกิจกรรม.....	83
33 การสร้างแบบสอบถามสร้างเอง.....	83
34 หน้าแรกของการใช้งานระบบของนักเรียน.....	84
35 หน้าแรกของการเข้าสู่กิจกรรมสำหรับนักเรียน.....	85
36 การตอบคำถามในกิจกรรม.....	86
37 การทำแบบประเมิน.....	86
38 การแก้ไขประวัติส่วนตัว.....	87
39 การเข้าห้องสนทนา.....	87
40 การตั้งกระทู้ในกระดานเสวนา.....	88
41 การเข้า web link ต่างๆ ในระบบ.....	88

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิถีการดำรงชีวิตภายในครอบครัวของแต่ละครอบครัวมีการเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตที่ผ่านมาเป็นอย่างมาก อันเนื่องมาจากหลาย ๆ สาเหตุซึ่งปัจจัยหลักมาจากสภาพเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันกันสูง อีกทั้งพฤติกรรมการดำรงชีวิตในสังคมทุกวันนี้มีความพึงพอใจเพื่อความสะดวกสบาย ทำให้มีค่าใช้จ่ายในสิ่งที่ไม่จำเป็นมีอยู่มาก จากค่านิยมทางสังคมทำให้ทุกครอบครัวต้องดิ้นรนทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ทำให้ทุกคนในครอบครัวโดยเฉพาะหัวหน้าครอบครัวซึ่งเป็นเสาหลักของบ้านต้องทุ่มเทกำลังกายกำลังสมอง เอาเวลาไปทำมาหากินเพื่อเลี้ยงปากเลี้ยงท้องของสมาชิกภายในครอบครัว ส่งผลให้ไม่มีเวลาให้การดูแลเอาใจใส่ด้านจิตใจของลูกๆ ขาดการอบรมบ่มนิสัยที่ดีงามเมื่อเด็กยิ่งเติบโตใหญ่ก็จะยิ่งมีนิสัยที่ก้าวร้าวมากขึ้นเป็นลำดับ ชอบใช้กำลังในการแก้ปัญหา และในที่สุดเด็กกลุ่มนี้อาจจะกลายเป็นภัยต่อสังคมได้ในอนาคตข้างหน้าสืบเนื่องมาจากนิสัยที่ก้าวร้าวจากวัยเด็กนั่นเอง ในเรื่องพฤติกรรมที่มีความรุนแรงของเยาวชนนี้เราจะเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นจากผลการวิจัยของสถาบันต่างๆ และข่าวอาชญากรรมที่ปรากฏขึ้นตามสื่อไม่เว้นแต่ละวันจะพบว่าอายุของผู้กระทำความผิดนับวันจะมีผู้กระทำความผิดอายุน้อย ๆ แต่พฤติกรรมในการกระทำความผิดเทียบเท่าที่ผู้ใหญ่กระทำ ดังนั้นเราควรที่จะหาวิธีแก้ไขปัญหานี้ตั้งแต่ต้นเพื่อไม่ให้ปัญหาหตุกรรมใหญ่โต ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาขึ้นก่อนแล้วค่อยมาแก้ไขทีหลัง

ดังนั้นผู้ดำเนินการวิจัยจึงได้นำเอาเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยเข้ามาประยุกต์ใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียน โดยการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบออนไลน์ซึ่งเป็นระบบจัดการเรียนการสอน LMS หรือ Learning Management System ที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนสามารถเข้ามาใช้งานจากระบบได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ มีรูปแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning) โดยการจัดกิจกรรมเป็นฐานซึ่งการที่นักเรียนได้เข้ามาใช้งานระบบเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่พึงประสงค์ ให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้กิจกรรมที่สร้างขึ้นให้นักเรียนทำนั้นในหลายกิจกรรมได้นำหลักการของการจัดกิจกรรมกลุ่มมาให้นักเรียนได้ทำด้วย เนื่องจากกิจกรรมกลุ่มจะช่วยฝึกให้นักเรียนมีความเป็นผู้นำ รู้จักการทำงานร่วมกันผู้อื่น รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ได้เห็นคุณค่าของตัวเองและผู้อื่นเมื่อทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

2. ปัญหาในการวิจัย

การสร้างกิจกรรมเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียน ต้องอาศัยความรู้ทางด้านจิตวิทยา ร่วมด้วย ทำให้ต้องมีความรู้ทางด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก้าวร้าว ในการสร้าง กิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.1 ศึกษาพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม โดยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความ ก้าวร้าวในนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

3.2 เพื่อประเมินผลพฤติกรรมของนักเรียนจากระบบที่พัฒนาขึ้น

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 กำหนดเป้าหมายในการทำกิจกรรมเป็นฐาน

4.2 สร้างกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมาย

4.3 พัฒนาเครื่องมือแบบ online ของ Moodle ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมของนักเรียน และรองรับกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้สอนคิดขึ้นมาให้นักเรียนปฏิบัติ

4.4 ใช้แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก (SDQ) เพื่อวัดประสิทธิภาพของระบบที่พัฒนาขึ้นมา

5. ขั้นตอนการวิจัย

5.1 ศึกษาความหมาย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน

5.2 ศึกษารูปแบบการทำงานของระบบ LMS ของ Moodle

5.3 ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL)

5.4 ออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่เหมาะสม และน่าสนใจเพื่อ มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

5.5 ทดสอบหาข้อบกพร่อง และประเมินระบบที่พัฒนาขึ้น

5.6 ปรับปรุงระบบงาน

5.7 นำไปทดสอบจริงกับกลุ่มนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ซึ่งนำผลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ งานวิจัยที่ตั้งไว้

5.8 สรุปผลการดำเนินการ

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 มีระบบการเรียนรู้ที่ช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับประถมศึกษา อีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นแบบ online

6.2 เป็นต้นแบบบทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

7.1 Hardware

- Intel (R) Pentium (R) Dual 2.16 GHz
- RAM 2.96 GB
- Hard disk 160 GB

7.2 Software

- ระบบปฏิบัติการ Windows XP Professional
- เครื่องมือในการพัฒนา Moodle, PHP
- ฐานข้อมูล My sql

8. นิยามศัพท์เฉพาะ

LMS หรือ Learning Management System เป็นระบบการจัดการเกี่ยวกับการบริหาร การเรียนการสอน ในรูปแบบ e-Learning เพื่อจัดการกับการใช้คอร์สแวร์ (Courseware) ในรายวิชา ต่างๆ ระหว่างผู้สอน (Instructors) ผู้เรียน (Learners) และผู้ดูแลระบบ (Administrator) โดย ออกแบบระบบเพื่อเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่ บริหารจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ จะประกอบด้วย เครื่องมืออำนวยความสะดวก เช่น โปรแกรมจะทำหน้าที่ ตรวจสอบการเข้ามาใช้บทเรียน เนื้อหา กิจกรรมต่าง ๆ ตารางเรียน ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา กระดานถามตอบ การทำ แบบทดสอบ เป็นต้น

Moodle ย่อมาจาก **Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment** โปรแกรมที่ประมวลผลในเครื่องบริการ (Server-Side Script) ทำหน้าที่ให้บริการระบบออนไลน์นี้ ทำให้ผู้ดูแลระบบสามารถเปิดบริการแก่ครู และนักเรียน ผ่านบริการ 2 ระบบ คือ 1)ระบบซีเอ็มเอส หรือระบบจัดการเนื้อหา (CMS = Course Management System) บริการให้ครูสามารถจัดการเนื้อหา เตรียมเอกสาร สื่อมัลติมีเดีย แบบฝึกหัดตามแผนการจัดการเรียนรู้ 2)ระบบแอลเอ็มเอส หรือระบบจัดการเรียนรู้ (LMS = Learning Management System) บริการให้นักเรียนเข้าเรียนรู้ตามลำดับ ตาม

ช่วงเวลา ตามเงื่อนไขที่ครูได้จัดเตรียมอย่างเป็นระบบ และประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน พร้อมแสดงผลการตัดเกรดอัตโนมัติ

การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-Based Learning) มุ่งเน้นให้เด็กซึมซับความรู้ ความเข้าใจผ่านการเล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้เด็กได้เข้าใจ และได้ถูกคิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม และเล่นเกม เพื่อให้เด็กๆ สามารถพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะตนขึ้นมาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้ว ก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาภาวะผู้นำ มนุษยสัมพันธ์ การทำงาน

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงการพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งกิจกรรมที่สร้างขึ้นนั้นได้มีการนำหลักการจัดกิจกรรมกลุ่มมาใช้ในการช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนเพื่อลดความก้าวร้าว โดยผู้ดำเนินการวิจัยได้ศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว

- 1.1 ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว
- 1.2 ลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าว
- 1.3 สาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าว
- 1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความก้าวร้าว
- 1.5 แนวทางการช่วยเหลือ

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ LMS หรือ Learning Management System

- 2.1 ลักษณะโดยทั่วไปของ LMS
- 2.2 ผู้ใช้งานในระบบ LMS
- 2.3 แนะนำระบบจัดการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Moodle
- 2.4 ปรัชญาการสร้าง Moodle

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ Activity Based Learning

- 3.1 ความหมายของ Activity-Based Learning
- 3.2 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL)
- 3.3 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมกลุ่ม

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว

1.1 ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว

ฟรอยด์ (Freud 1937:14, อ้างถึงใน ประพันธ์ สุททาวาส 2519:10) ได้ให้ความหมายความก้าวร้าวในเชิงทฤษฎีสัญชาตญาณไว้ว่า ความก้าวร้าวที่แสดงออกมาก็คือ การทำลายคน

อื่นมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้ที่มีความก้าวร้าวนั้นมีอันตรายแตกดับไป ตามความหมายนี้ ถ้าเป็นการที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อนโดยเจตนาหรือไม่ก็ตามถือว่าเป็นความก้าวร้าวทั้งสิ้น

ประพันธ์ สุทรวาส (2525: 4) ความก้าวร้าว หมายถึง การกระทำที่เป็นไปด้วยเจตนาทำร้ายผู้อื่น หรือตัวเอง เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความปรารถนาที่จะก่อให้เกิดความเดือดร้อน หรือนำความทุกข์ ความเจ็บปวดให้แก่บุคคลอื่นหรือตนเอง เป็นพฤติกรรมที่รุนแรงกว่าพฤติกรรมปกติธรรมดา ซึ่งลักษณะการแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าวแยกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ

- 1) ความก้าวร้าวที่มีต่อสิ่งภายนอก ได้แก่ การทำร้ายผู้อื่นหรือสิ่งของต่างๆ ซึ่งอาจเป็นได้ตั้งแต่การผลักบังตาแรงๆ ทูบโต๊ะ การชกฝ่า จนกระทั่งถึงการปล้นฆ่า ทำร้ายร่างกายผู้อื่น
- 2) ความก้าวร้าวที่มีต่อตนเอง ได้แก่ การทำร้ายตนเอง ซึ่งมีตั้งแต่ลงโทษตัวเองสถานเบาจนถึงกับฆ่าตัวตาย

ความก้าวร้าวอาจแสดงออกได้หลายทาง คือ

- 1) ทางคำพูด ,ภาษา
- 2) การกระทำทางกาย
- 3) การนินทาลับหลัง
- 4) ทางสีหน้า , สายตา
- 5) ทำลายสิ่งของทรัพย์สินสมบัติ

จากความหมายพฤติกรรมก้าวร้าวข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึงการแสดงออกในรูปของคำพูด และการกระทำที่รุนแรง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการมุ่งทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับอันตราย บาดเจ็บหรือเกิดความเสียหายทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ตลอดจนทรัพย์สินต่างๆ โดยเจตนาเพื่อขจัดความคับข้องใจ ความโกรธ ความเคียด และความรู้สึกไม่พอใจต่างๆ ที่มีต่อผู้อื่นหรือสิ่งรอบตัว

1.2 ลักษณะของพฤติกรรมก้าวร้าว

เบอร์โควิทซ์ (Berkowitz 1965:302, อ้างถึงใน สมพร สุทัศนีย์ 2539:2) แบ่งพฤติกรรม ก้าวร้าวออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

- 1) พฤติกรรมก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย (Instrumental Aggression) เป็นพฤติกรรมที่ไม่มีเจตนาร้าย แม้จะทำให้บุคคลหรือสิ่งของเสียหาย บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อผลบางอย่าง เช่น เพื่อระบายความคับข้องใจ เพื่อรางวัลหรือเพื่อเรียกร้องความสนใจ พฤติกรรมเช่นนี้จะเปลี่ยนไปตามสภาพการจัดสิ่งแวดล้อมของรางวัลและการลงโทษ

2) พฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากความโกรธ (Angry – Aggression) หรือ hostility Aggression) เป็นพฤติกรรมที่ต้องการให้บุคคลหรือสิ่งของได้รับอันตราย ตัวกำหนดพฤติกรรมก้าวร้าวชนิดนี้คือ การได้รับการลงโทษในอดีต และการถูกทำลายศักดิ์ศรีในปัจจุบัน

1.3 สาเหตุความก้าวร้าวมี 2 ประการ (ศิริวิไล อุดมศักดิ์ 2526:159-160)

1) สาเหตุทางกาย เนื่องจากสมองบกพร่อง เช่น มีก้อนเนื้อ หรือ มีอาการบวมซ้ำใน ส่วน หรือกลีบที่ซับซ้อนของสมองโดยเฉพาะในบริเวณ ANCIENT BRAIN

2) สาเหตุทางใจ คนที่ก้าวร้าวรุนแรง มักมาจากครอบครัวที่ยู่ยากลำบากเกินไป มีความรู้สึกโกรธ และความรู้สึกชิงชังสูง มีความรู้สึกต่อพ่อแม่ไปในทางขัดแย้ง ทั้งเกลียดชัง และบูชา เกือบกด อยากได้อะไรก็จะให้ได้ทันที

ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของความก้าวร้าว แบ่งได้เป็นทั้งปัจจัยทางชีวภาพและปัจจัยทางจิตสังคม (วรลักษณ์ ธีระโมกษ์ 2536: 36 – 37)

1) ปัจจัยทางชีวภาพ ได้แก่

- ระดับสติปัญญา มีการศึกษาพบว่าคนที่มีระดับสติปัญญาต่ำมักมีการใช้ความก้าวร้าวรุนแรงต่าง ๆ การแก้ปัญหาในลักษณะใช้กำลัง เป็นลักษณะของ action – oriented

- ฮอโมนเทสโตโรนและฮอโมนแอนโดรเจน เป็นฮอโมนเพศชายที่มีการทดลองฉีดในสัตว์ทดลองที่ตั้งครรรภ์ พบว่า หลังจากสัตว์ทดลองที่ได้รับ Androgen คลอดลูกออกมาพบว่า ลูกครอกนั้นมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าครอกอื่น ๆ

2) ปัจจัยทางจิตสังคม ได้แก่

- การเรียนรู้พฤติกรรมจากต้นแบบที่มีความรุนแรงจะทำให้เกิดการลอกเลียนแบบได้ง่าย ครอบครัวที่นิยมใช้ความรุนแรง ลูกจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วย

- วิธีการอบรมเลี้ยงดูลูก การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย, การตามใจเด็กมากเกินไป

- ที่น่าสนใจ คือ ภาวะเข้าเฝ้าเด็กทำให้เกิดหงุดหงิดโมโห ทำให้มักสะสมไปในตัวเด็กเรื่อยๆ จนสายเกินแก้

- ความแออัดของสังคม Over Crowding ทำให้เกิดการแย่งกันกิน แย่งกันเอาตัวรอด ทำให้เกิดความก้าวร้าวรุนแรง

- ปัจจัยอื่น ๆ ได้แก่ สื่อสารมวลชน ภาพยนตร์ ละคร วิดีโอ ที่นำเสนอความรุนแรง ภาพยนตร์การ์ตูน หนังสือการ์ตูนที่ขาดจิตสำนึก คุณธรรม และมโนธรรม

1.4 แนวคิดเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

ความก้าวร้าว เป็นการกระทำที่นักจิตวิทยา และบุคคลทั่วไปสนใจกันมากจึงทำให้มีทฤษฎีที่นักจิตวิทยาได้ศึกษาความก้าวร้าว โดยอธิบายถึงการพัฒนาของความก้าวร้าวและแนวคิดด้วยเหตุผลต่างๆดังนี้

1.4.1 ทฤษฎีสัญชาตญาณที่เกี่ยวกับความก้าวร้าว (Instinct Theories of Aggression) เป็นทฤษฎีที่ فروยด์(Freud,1937) มีความเห็นว่า ความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณที่เกิดขึ้นภายในตัวมนุษย์ไม่ได้เกี่ยวกับเหตุการณ์ภายนอก คือมนุษย์เป็นผู้ที่ก้าวร้าวเสมอโดยไม่เลือกสถานการณ์ فروยด์กล่าวว่า สัญชาตญาณมี2ประเภท คือสัญชาตญาณแห่งการดำรงชีวิต (Life Instinct) และสัญชาตญาณแห่งความตาย(Death Instinct) นอกจากนั้นเขายังกล่าวถึงเรื่องความพึงพอใจทางเพศจากการถูกคู่ร่วมเพศทำร้ายซึ่งจะทำเจ็บปวดทางร่างกายหรือจิตใจ(Masochism) ว่าเป็นแนวโน้มที่บุคคลจะเพิ่มความรู้สึกพึงพอใจจากการทำร้ายตนเอง ซึ่งเป็นผลมาจากความต้องการทำร้ายหรือก้าวร้าวผู้อื่น ทั้งนี้เพราะเป็นการก้าวร้าวต่อผู้อื่น ไม่สามารถแสดงออกมาได้ง่าย จึงหันมาทำร้ายตัวเอง فروยด์ได้ให้ความเห็นว่า กากที่บุคคลมีความรู้สึกเช่นนี้ เพราะมีความรู้สึกผิด (Guilt Feeling) ติดอยู่ในจิตไร้สำนึก เป็นต้นว่า เมื่อวัยเด็กเคยถูกทำร้ายตอบเพื่อเป็นการแก้แค้น แต่เด็กแสดงออกไม่ได้ความเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ(Sadism) นั้น เป็นแนวโน้มของพวกที่มีสัญชาตญาณในการทำลายหรือมีความก้าวร้าวที่ชอบแสดงออกต่อคนอื่น ดังนั้น فروยด์จึงมีความเห็นว่าบุคคลไม่ควรเก็บความเครียด ความเก็บกดและความก้าวร้าวไว้ควรจะหาทางระบายออกไปในทางที่สังคมยอมรับและเป็นสิ่งที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เช่น การวาดเขียนงานศิลปะหรือการเล่นกีฬา

1.4.2 ทฤษฎีชีววิทยาที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว (Biological Theories of Aggression) จากการศึกษาของแพทย์ที่ผ่าตัดสมองชายผู้หนึ่งชื่อ วิทแมน (Whitman) ผู้เป็นอาชญากรฆ่าบุคคลในครอบครัว แล้วเขียนบันทึกไว้ก่อนฆ่าตัวตาย แพทย์ได้พบก้อนเนื้อออกขนาดใหญ่ในสมอง ซึ่งทำให้แพทย์เชื่อว่าเป็นสาเหตุทำให้เขามีการกระทำที่โหดร้าย และจากการที่ ฟลินน์และคนอื่นๆ (Flynn and others n.d., quoted in Worchel and Cooper 1979:321) ได้ทดลองฝังเข็มอิเล็กโทรด (Electrode) เข้าที่สมองของสัตว์และพบว่าทำให้สัตว์ดุร้ายขึ้น ในการวิจัยเขาเชื่อว่าพันธุกรรมหรือโครโมโซมที่ผิดปกติทำให้เกิดการกระทำที่ก้าวร้าว

1.4.3 ทฤษฎีบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว (Personality Theories of Aggression) เมการ์จี้ (Megargee 1966 : 80) ได้ศึกษาลักษณะบุคลิกภาพของอาชญากรและแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ลักษณะประการแรกคือ การที่บุคคลไม่สามารถที่จะควบคุมความก้าวร้าวของตนเองได้หรือมีการยับยั้งการแสดงออกของความก้าวร้าวได้น้อยมีความพร้อมที่จะตอบสนองความ

คับข้องใจด้วยความก้าวร้าว และลักษณะที่สองคือ การที่บุคคลควบคุมความก้าวร้าวของตนเองมากเกินไป โดยการควบคุมอย่างเข้มแข็งต่อการแสดงออกของความก้าวร้าวอย่างเรื้อรัง จากการศึกษาดังกล่าว เมการ์ก็ สรุปว่า อาชญากรที่ร้ายแรงมาจากพวกที่ควบคุมความก้าวร้าวมากเกินไป

1.4.4 ทฤษฎีความก้าวร้าวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม ได้แก่ทฤษฎีที่เชื่อว่าความก้าวร้าวมาจากความคับข้องใจ และทฤษฎีสัญญาณความก้าวร้าว ดังนี้

1) สมมติฐานความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจ (Frustration Aggression Hypothesis) ทฤษฎี นี้มาจากความเชื่อของดอลลาร์ด และมิลเลอร์(Dollard and Miller 1939) ที่เชื่อว่า ความก้าวร้าวของบุคคลมีสาเหตุมาจากความคับข้องใจ ทั้งนี้เนื่องมาจากบุคคลไม่สามารถบรรลุเป้าหมาย และการที่บุคคลมีความคับข้องใจสะสมอยู่ตลอดเวลาจะทำให้บุคคลนั้นเกิดความก้าวร้าวในที่สุด

2) ทฤษฎีสัญญาณความก้าวร้าว(Aggression Cues Theory) มาจากแนวคิดของเบอร์โกวิทซ์ (Berkowitz 1964 : 137-142) ที่กล่าวว่าความคับข้องใจเป็นตัวให้ก่อเกิดความก้าวร้าวแต่การแสดงออกความก้าวร้าวจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม กล่าวคือ แรงขับภายในจะต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นนั้นคือถ้าเกิดความคับข้องใจน้อย แต่มีสถานการณ์กระตุ้นมากก็เกิดความก้าวร้าวได้หรือถ้าเกิดความคับข้องใจมาก แต่มีสถานการณ์กระตุ้นน้อย ก็ไม่เกิดความก้าวร้าว

1.4.5. ทฤษฎีความก้าวร้าวที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory of Aggression) ทฤษฎีนี้เน้นความสำคัญของการเรียนรู้ โดยมีข้อตกลงเบื้องต้นว่าความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ของบุคคล และเชื่อว่าองค์ประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมก้าวร้าวมี 2 ประการ คือ แม่แบบ และการเสริมแรง ตามความเห็นของแบนดูรา ที่เชื่อว่าเด็กไม่ได้เรียนรู้ความก้าวร้าวโดยตรงจากการให้รางวัลหรือการลงโทษจากผู้ปกครองเพียงอย่างเดียว แต่เด็กจะเลียนแบบผู้ที่มีอิทธิพลต่อตนเอง ถ้าเด็กได้เห็นตัวอย่างความก้าวร้าวและพฤติกรรมนั้นบ้าง แล้วได้รับรางวัล เด็กก็แสดงว่าพฤติกรรมนั้นอีก ทฤษฎีนี้เน้นการเสริมแรง คือถ้าบุคคลนั้นได้รับการเสริมแรงก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นต่อไปแต่ถ้าได้รับการลงโทษบุคคลก็เลิกแสดงพฤติกรรมนั้น

1.5 แนวทางการช่วยเหลือ

1) ครูให้ความเข้าใจสนใจ เอาใจใส่ พบปะพูดคุย ให้ระบายความคิดความรู้สึกในการปรับตัวในโรงเรียน

2) ให้ความสำคัญภาพ ความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง กระตุ้นส่งเสริมให้กำลังใจและชี้แนะแนวทางในการปฏิบัติ

3) ฝึกฝนทักษะทางสังคม ด้านมนุษยสัมพันธ์ ทักษะการสื่อสาร ภาษาท่าทาง ทักษะการร่วมกิจกรรมกลุ่ม

4) ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเสริมแรงทางบวก

5) เพื่อนให้ความเข้าใจ ไม่ปฏิเสธ หรือมีปฏิกิริยาโต้ตอบรุนแรง ช่วยกระตุ้นชักชวนให้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและเป็นแบบอย่างในการกระทำและแสดงออก

6) กรณีไม่รุนแรงไม่ใช้การลงโทษ ดำเนิน ให้หาข้อดี ความสามารถของตนเองและกระตุ้นส่งเสริมให้แสดงออกในทางสร้างสรรค์

7) ใช้กฎระเบียบในการดูแลให้เกิดการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

8) ให้ความสนใจและชมเชยให้เกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าในการกระทำดี

9) มอบหมายหน้าที่ ความรับผิดชอบ ให้ความสำคัญให้มีบทบาทในกิจกรรมของส่วนรวม

10) ช่วยให้ผู้สามารถเข้าใจปัญหา สาเหตุ และมีส่วนร่วมในการแก้ไข หลีกเลี่ยงการลงโทษกว่าปรับเปลี่ยนวิธีการเลี้ยงดูให้เหมาะสมโดยเฉพาะในเรื่องของกฎเกณฑ์และวินัย

จากแนวทางการช่วยเหลือทางด้านจิตวิทยาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก้าวร้าว จะเห็นได้ว่าการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนนั้น ควรเกิดจากความร่วมมือกันจากบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดกับนักเรียนหลายๆ ฝ่าย และต้องใช้วิธีการทางด้านจิตวิทยาหลายๆ อย่างร่วมด้วย โดยเฉพาะเวลาที่ต้องทำกิจกรรมร่วมกัน จะสามารถทำการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ LMS (Learning Management System)

2.1 ลักษณะโดยทั่วไปของ LMS

LMS เป็นระบบจัดการเรียนการสอนแบบ Online เป็นซอฟต์แวร์เพื่อการบริหารจัดการเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ระบบดังกล่าวมักจะประกอบไปด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน และผู้ดูแลระบบ ผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาและสื่อการสอนขึ้นเว็บไซต์ รายวิชาตามที่ได้ขอให้ระบบจัดไว้ให้โดยสะดวก ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหากิจกรรมต่างๆ ได้โดยผ่านเว็บไซต์และผู้เรียนติดต่อสื่อสารกันได้ผ่านทางเครื่องมือสื่อสารที่ระบบจัดไว้ให้ นอกจากนั้นแล้วยังมีองค์ประกอบที่สำคัญคือการเก็บบันทึกข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้บนระบบ เพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์เพื่อติดตามและประเมินผลการเรียนการสอนในรายวิชานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ขนิษฐา รุจิโรจน์ 2546)

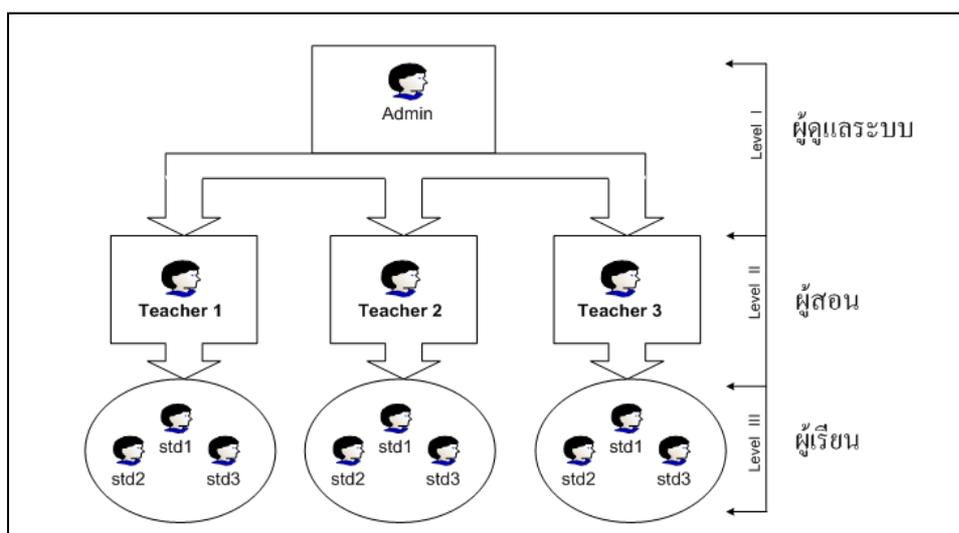
2.2 ผู้ใช้งานในระบบ LMS

สำหรับผู้ใช้งานในระบบ LMS นั้นสามารถที่จะแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มผู้บริหารระบบ (Administrator) ทำหน้าที่ในการติดตั้งระบบ LMS การกำหนดค่าเริ่มต้นของระบบ การสำรองฐานข้อมูล การกำหนดสิทธิ์การเป็นผู้สอน

กลุ่มอาจารย์หรือผู้สร้างเนื้อหาการเรียน (Instructor / Teacher) : ทำหน้าที่ในการเพิ่มเนื้อหา บทเรียนต่างๆ เข้าระบบ อาทิ ข้อมูลรายวิชา ใบเนื้อหา เอกสารประกอบการสอน การประเมินผู้เรียนโดยใช้ข้อสอบ ปรนัย อัตนัย การให้คะแนน ตรวจสอบกิจกรรมผู้เรียน ตอบคำถาม และสนทนากับนักเรียน

กลุ่มผู้เรียน(Student/Guest) : หมายถึงนักเรียน นักศึกษา ที่สมัครเข้าเรียนตามหัวข้อต่าง ๆ รวมทั้งการทำแบบฝึกหัด ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน โดยอาจารย์สามารถทำการแบ่งกลุ่มผู้เรียนได้ และสามารถตั้งรหัสผ่านในการเข้าเรียนแต่ละวิชาได้



ภาพที่ 1 แสดง LMS Model

ที่มา : อาณัติ รัตนธิรกุล, LMS Model [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 5 สิงหาคม 2550. เข้าถึงได้จาก:
<http://http://www.cmsthailand.com/modules/wordpress/index.php?p=40>

2.3 แนะนำระบบจัดการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Moodle

Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) เป็นซอฟต์แวร์ลักษณะโอเพ่นซอร์ส (Open Source LMS) ที่ผู้ใช้สามารถนำมาใช้และแก้ไขดัดแปลงต่อชุดโปรแกรมได้อย่างเสรี ภายใต้ข้อกำหนด GPL/GNU และ Moodle เป็นระบบที่สนับสนุนการ

เรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ใช้สามารถเรียกเข้าใช้งานบทเรียนหรือเข้าไปศึกษาบทเรียนได้ผ่านทาง Web Browser อีกทั้งยังสามารถติดตั้งได้ทั้งระบบปฏิบัติการที่เป็น Unix/Linux และ Windows ที่สนับสนุนภาษา PHP ได้ และ Moodle มีระบบ Backend เป็นระบบจัดการวิชาที่ดีที่สุดหนึ่ง

2.4 ความสามารถ Moodle คือ

- 1) เป็น open source ที่ได้รับการยอมรับ (ทั่วโลกใช้ 1216 เว็บไซต์ และในไทยใช้ 34 เว็บไซต์)
- 2) สามารถเป็นทั้ง CMS (Course management system) และ LMS(Learning management system)
- 3) สามารถนำเอกสารที่ทำไว้เพิ่มเข้าไปได้ เช่น word, power point, excel, webpage, pdf หรือ image เป็นต้น
- 4) มีระบบติดต่อสื่อสารกับนักศึกษา หรือระหว่างอาจารย์ด้วยกัน เช่น chat หรือ web board เป็นต้น
- 5) มีระบบแบบทดสอบ และรับการบ้าน สามารถตรวจการบ้าน และให้คะแนนโดยอัตโนมัติ
- 6) สามารถ เก็บงานทั้งหมดที่อาจารย์ลงแรงทำไปเป็น .zip เพียงเดียว อนาคตสามารถนำไปติดตั้งเครื่องที่ไหนก็ได้ ไม่ต้องเริ่มต้นใหม่

2.5 ปรัชญาการสร้าง Moodle คือ

- 1) การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง(Constructivism)
 - คนเรานั้นจะมีการสร้างความรู้ใหม่เสมอหากมีสภาวะแวดล้อมเอื้ออำนวย การเรียนรู้แบบเดิมที่มาจาก การ ฟัง เห็น ล้วนเป็นการเรียนรู้ทางเดียนั้นคือเราเป็น ผู้รับสารและเก็บเอาไว้จึงมีการเรียกผู้ที่มีความจำคิดว่า “พจนานุกรมเดินได้” หากแต่เราจะเรียนรู้ได้มากกว่าหากเป็นการถ่ายทอดจากสมองผู้สอนนั่นคือมี การแลกเปลี่ยนทัศนะและเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น
- 2) การเรียนรู้แบบคิดเอง สร้างเอง (Constructionism)
 - การเรียนรู้แบบคิดเองสร้างเองคือการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำไม่ว่าจะเป็นการพูด การโพสต์แสดงความคิดเห็นบนกระดานเสวนา
 - ตัวอย่างเช่น ปกติอ่านหนังสือพอวางหนังสือก็จะลืม แต่ถ้าได้อธิบายให้คนอื่นฟังจะทำให้จำได้มากขึ้น
- 3) การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ในสังคม (Social Constructivism)

การเรียนรู้ร่วมกันเป็นหมู่คณะโดยอาศัยหลักการว่าความสำเร็จของหมู่คณะ คือ ความสำเร็จของตน

- ทุกคนสามารถเป็นครูและนักเรียนได้ในเวลาเดียวกัน
- เรียนรู้ด้วยการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ผู้อื่นเห็น
- เรียนรู้ด้วยการสังเกตการณ์การกระทำของเพื่อนร่วมชั้นเรียน
- เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับบริบทส่วนบุคคลของผู้เรียน (เรียกว่า transformative knowledge and constructivism)

- มีความสามารถในการปรับเปลี่ยนและปรับแต่งได้ เนื่องจากทุกคนในห้องเรียนออนไลน์มีส่วนร่วมในการสร้างห้องเรียน

4) การเชื่อมโยงและการแยกส่วน (Connected and Separated Knowing)

- ผู้ที่มีพฤติกรรมแบบเชื่อมโยงภายในกลุ่มจะเป็นผู้ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้จะทำให้คนในกลุ่มมีความสนิทสนมกันมากขึ้นแล้วยังช่วยให้แต่ละคน ได้สะท้อนความคิดของตน

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ Activity Based Learning

3.1 ความหมายของ Activity-Based Learning

Activity-Based Learning เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เด็ก ๆ จะได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ที่จะคิด แก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

3.2 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL)

แนวคิดแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL) นั้นเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้เด็กซึมซับความรู้ ความเข้าใจ ผ่านการเล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้เด็กได้เข้าใจ และได้ลูกคิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม และเล่นเกม เพื่อให้เด็ก ๆ สามารถพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะตนขึ้นมาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้ว ก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาภาวะผู้นำ มนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม ความสามารถในการเข้าสังคมต่าง ๆ ได้อีกด้วย (วิโรจน์ ลักขณาอดิศร 2550)

3.3 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมกลุ่ม

3.3.1 ความหมายของกิจกรรมกลุ่ม

แฮโรลด์ (Hereold 1952:429-504) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ว่าเป็นกระบวนการที่ทำให้บุคคลมีโอกาสรวมกันเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาหรือกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน

โอลเซน (Ohesen 1970:6-7) ได้สรุปความหมายของกิจกรรมไว้ 2 ประการ คือ

1) กิจกรรมกลุ่มที่ผู้นำเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดต่างๆ แก่สมาชิกหรือผู้นำอภิปรายเพื่อที่สมาชิกได้บรรลุถึงความมุ่งหมายของกลุ่ม โดยปกติผู้นำในกลุ่มชนิดนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษา อาชีพหรือสังคมและส่งเสริมให้สมาชิกในกลุ่มนำข้อมูลเหล่านี้มาอภิปรายเพื่อประโยชน์สำหรับตน เช่น การปฐมนิเทศ การปัจฉินิเทศ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่จัดในช่วงโมงเป็นต้น ในการทำกิจกรรมกลุ่มแบบนี้ครูจะเป็นผู้ดำเนินการวางแผนกลุ่มให้สมาชิก

2) กิจกรรมกลุ่มต่างๆ ที่สมาชิกเป็นผู้ดำเนินการคือผู้เรียนได้วางแผนร่วมกันจัดขึ้นเอง เช่น กลุ่มอภิปรายในเรื่องต่างๆ ที่ผู้เรียนสนใจหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นต้น

3.3.2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่ม

วินิจ เกตุขำ และคมเพชร ฉัตรสุกกุล (2522:170-172) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ดังต่อไปนี้

1) เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตนเอง การอยู่ร่วมกับสมาชิกอื่นในกลุ่มจะมีส่วนช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้ดีขึ้น เช่น รู้ความสามารถบางประการของตน รู้จักข้อบกพร่องบางอย่าง ทั้งนี้เพราะกลุ่มจะมีปฏิกริยาให้เห็นข้อเท็จจริงได้

2) เพื่อให้เข้าใจบุคคลอื่น เมื่อสมาชิกในกลุ่มได้ทำกิจกรรมร่วมกันก็ย่อมจะทำให้เกิดการเรียนรู้และรู้จักซึ่งกันและกันได้ดีขึ้น

3) เพื่อให้บุคคลสามารถทำงานร่วมกันได้ดีขึ้น

3.3.3 ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม

สมพงษ์ จิตระดับ (2530:43-44) ได้เสนอขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมกลุ่มไว้ดังต่อไปนี้ คือ

1) ขั้นนำ ได้แก่ การเริ่มบทเรียนที่น่าสนใจ การให้คำแนะนำ กติกาคำสั่งต่างๆ การแบ่งกลุ่ม การรับมอบหมายงานที่กำหนดให้ เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นต่อไป เกิดความเข้าใจตรงกันและสามารถดำเนินไปได้ด้วยดี และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาทบทวน และซักถามความเข้าใจด้วย

2) **ขั้นกิจกรรม** ได้แก่ การดำเนินบทบาท และหน้าที่หรือกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย การแยกย้ายตามกลุ่ม การเสนอความคิดเห็น การหาข้อสรุปคำตอบที่ต้องการ การเสนอผลงานและการแสดงออก

3) **ขั้นอภิปราย** ได้แก่ การซักถาม การวิพากษ์วิจารณ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นประสบการณ์ และการเสนอแนววิธีการต่างๆ

4) **ขั้นสรุปและการนำไปใช้** ได้แก่ การประมวลเนื้อหา กิจกรรมประสบการณ์ และความคิดเห็นใน 2 ลักษณะ คือสรุปสิ่งที่เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ และเกิดความคิดรวบยอดเป็นหลักการแนวคิดที่ชัดเจน มีแนวทางข้อเสนอหลายๆ ด้านที่เป็นประโยชน์และสามารถปฏิบัติได้

3.3.4 ประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่ม

โรเจอร์ส (Roger 1970:121-122) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่ม ดังนี้คือ

- 1) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการรับรู้ทางความรู้สึก
- 2) มีการตระหนักถึงความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่นมากขึ้น ตลอดจนเปิดเผยความรู้สึกมีความจริงใจและเป็นไปอย่างธรรมชาติ มีการเปลี่ยนแปลงทางความสามารถในการควบคุมความรู้สึกต่างๆ ของตนเอง มีการแสดงที่ตรงกับความรู้สึกของตน
- 3) เกิดแนวทางในการสร้างแรงจูงใจ หมายถึง การเข้าใจในตนเอง (Self-Actualization) การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
- 4) เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติทั้งต่อตนเองและผู้อื่น หมายความว่าบุคคลยอมรับตนเองพัฒนาในเรื่องคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเองและมีความมุ่งมั่นยิ่งขึ้น ลดการตั้งสอนและควบคุมผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และมีความรู้สึกพึ่งพากันและกัน เชื่อในความสามารถของบุคคล มีการแก้ปัญหาโดยการทำงานเป็นกลุ่มและเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม

จากประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่มดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ผู้ดำเนินการวิจัยเชื่อว่า การทำกิจกรรมกลุ่มสามารถช่วยลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนลงได้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัชรินทร์ หาดทวยกาญจน์ (2547) พบว่า พฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ได้รับอิทธิพลจากการเลี้ยงดูในครอบครัว สิ่งแวดล้อมในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่ ตลอดจนการรับรู้ข่าวสารข้อมูลจากสื่อสารมวลชนต่าง ๆ ซึ่งนั่นก็คือ เทคโนโลยีหลากหลายที่พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ผลกระทบที่เกิด

จากเทคโนโลยีนี้มีทั้งทางบวกและทางลบก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย เมื่อต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กไปในทางที่ดีก็ย่อมต้องมีเทคนิควิธีที่ดีและเหมาะสมกับเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับรู้สังคม อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีพฤติกรรมที่ดี การที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้สังคม ช่วยให้เด็กเข้าใจตนเอง ได้รับการยอมรับจากสังคม เพื่อเป็นการปลูกฝังพฤติกรรมที่พึงปรารถนา ลดพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นต้องเลือกเทคนิควิธีที่เหมาะสมกับเด็ก ซึ่งเทคนิควิธีก็เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง เทคนิควิธีนั้นมีหลากหลายวิธีในการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้สังคม เช่น การใช้เกม กิจกรรม ละลายพฤติกรรม (break the ice) กิจกรรมนันทนาการ (recreation games) กิจกรรมเข้าจังหวะ (rhythmic activities) กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ (self testing activities) และกิจกรรม walk rally การใช้กิจกรรมกลุ่มก็เป็นเทคนิควิธีหนึ่งที่ช่วยฝึกให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสเล่นและทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมาย

รุ่งโรจน์ สารสุข (2548) พบว่า ระบบการเรียนการสอนที่ผ่านมา เกิดขึ้นโดยการรวมศูนย์อยู่ที่โรงเรียนและมหาวิทยาลัย โดยมีความเชื่อว่าครูเป็นผู้รู้กว่านักเรียนและนักเรียนเป็นคนที่ไร้ความสามารถที่จะรู้ได้เอง หากครูไม่สอนก็ไม่รู้ ปัจจุบันครูผู้สอนก็ยังสำคัญ แต่บทบาทหน้าที่จะต้องปรับเปลี่ยนไปโดยแทนที่จะสั่งสอนเป็นหลัก ก็ควรจะมียุทธศาสตร์ใหม่ในการเป็นผู้แนะนำและชี้ทาง ขณะเดียวกันครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ไปด้วยกันและจะต้องเรียนรู้ตลอดเวลา แนวคิดของสรคณิยม (Constructionism) จะช่วยให้เราตระหนักถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนวิธีการหาความรู้ใหม่ คือจากการที่ครูและโรงเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน ไปเป็นการให้เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ การให้เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ หมายถึง การเปิดโอกาสให้เด็กได้แสวงหาและค้นพบสิ่งที่เขาไม่เคยรู้มาก่อนด้วยตัวเอง เพื่อที่เขาจะได้มีนิสัยความเคยชินที่จะหาความรู้ด้วยตนเองตลอดไป ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้คิดพัฒนาระบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Moodle แบบสรคณิยม โดยนักเรียนทำการพัฒนาหลักสูตรและสร้างบทเรียนออนไลน์ด้วยตัวของตัวเอง ภายใต้การดูแลและการแนะนำจากครูผู้สอน ซึ่งจะเป็นมิติใหม่ทางการศึกษา และส่งผลให้เกิดการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2547) พบว่า จากการศึกษาเพื่อพัฒนาระบบการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตโดยใช้โปรแกรม Moodle โรงเรียนเกาะสมุย อำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ระบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นระบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพด้านการจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตและมีมาตรฐานของระบบ

บริหารการเรียนรู้ Learning Management System หรือที่เรียกว่าย่อๆ ว่า "LMS" อย่างแท้จริง รูปแบบของระบบการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต มีความสอดคล้องกับการจัดระบบการเรียนการสอนที่เป็นวิธีการเชิงระบบ (Systems Approach) และมีความสอดคล้องกับระบบการเรียนการสอนโดยทั่วไป แต่สิ่งที่ระบบการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตมีพิเศษและแตกต่างไปจากระบบการเรียนการสอนในระบบอื่นๆ ก็คือระบบการเรียนการสอนในลักษณะนี้ เป็นระบบการเรียนการสอนทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้นเพื่อสร้างโอกาสและความเท่าเทียมของเยาวชนไทยทั่วประเทศ และเป็นมิติใหม่ของการจัดการเรียนการสอนที่เปิดกว้างสามารถกระจายไปถึงนักเรียนที่อยู่ห่างไกลไม่เฉพาะแต่โรงเรียนในสังคมเมือง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ การจัดกิจกรรมการเรียน การสอนได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้แหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด สอดคล้องกับแมทธิว (Matthew 2000) ที่กล่าวถึงการใช้อินเทอร์เน็ตว่า อินเทอร์เน็ตเป็นห้องสมุดเสมือนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ บนเครือข่ายได้อย่างมากทั่วทุกมุมโลก อีกทั้งข้อมูลต่าง ๆ ยังสามารถเชื่อมโยงถึงกันทำให้ผู้ที่อาศัยอยู่ตามพื้นที่ที่อยู่ห่างไกล และสามารถใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าได้อย่างสะดวก อีกทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ๆ และเรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับวิกกี (Vicky 1998) ที่ได้ศึกษาและวิจัยพบว่าการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตเหมาะสมที่จะใช้เพื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียนที่อาศัยต่างพื้นที่ได้เป็นจำนวนมากทำให้ผู้เรียนที่อยู่ในต่างพื้นที่สามารถติดต่อสื่อสารถึงกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน อีกทั้งสามารถแลกเปลี่ยนความรู้และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้ ด้วยความสำคัญของการจัดการศึกษายุคใหม่และเป็นประเด็นสำคัญที่ส่งผลต่อการ จัดการศึกษาของประเทศทั้งในปัจจุบันและอนาคต เป็นความสำคัญที่ควรจะต้องศึกษาและวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ผู้ระบบการจัดการศึกษายุคใหม่ที่ต้องให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ผลของการศึกษาในครั้งนี้ทำให้ได้ระบบการเรียนการสอนและหลักสูตรออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาการศึกษาของประเทศต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การพัฒนาพฤติกรรมนักเรียนที่มีความก้าวร้าวด้วยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL) โดยการจัดกิจกรรมเป็นฐาน ใช้หลักการจัดกิจกรรมกลุ่มผ่านระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ของ Moodle โดยจะนำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมความก้าวร้าวมาประเมินก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมผ่านทางเว็บไซต์ ว่าพฤติกรรมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพรหมสุวรรณสามัคคี สำนักงานเขตบางแค ตั้งกีดกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน ซึ่งจะให้นักเรียนทำแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) หรือเรียกสั้นๆ ว่าแบบประเมิน SDQ ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จัดขึ้นในระบบ Moodle ที่ได้ออกแบบไว้ เมื่อทำกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนดให้ไว้แล้ว จึงให้นักเรียนทำแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) หลังทำกิจกรรมอีกครั้ง

2. การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การสร้างแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ)

แบบประเมินนั้นผู้ดำเนินการวิจัยได้ใช้แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (Strengths and Difficulties Questionnaire : SDQ) ของ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการคัดกรองปัญหาสุขภาพจิตที่พบบ่อยในเด็ก ลักษณะของพฤติกรรมสามารถจัดเป็นกลุ่มพฤติกรรมได้ 5 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มพฤติกรรมด้านอารมณ์ 2. กลุ่มพฤติกรรมด้านความประพฤติ 3. กลุ่มพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง 4. กลุ่มพฤติกรรมด้านบุคลิกภาพและความสัมพันธ์ 5. กลุ่มพฤติกรรมด้านความสามารถทางสังคม ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ที่กำหนดมาตรวัดของระดับพฤติกรรมของนักเรียน 3 ระดับ ค่าคะแนน ดังนี้

ไม่จริง	ค่าคะแนน 0 คะแนน
จริงบ้าง	ค่าคะแนน 1 คะแนน

จริงแน่นอน ค่าคะแนน 2 คะแนน
คะแนนรวมของกลุ่มที่ 1-4 เป็นคะแนนที่แสดงถึงจุดอ่อนของเด็กในด้านนั้นๆ
ส่วนคะแนนในด้านที่ 5 เป็นคะแนนที่แสดงถึงจุดแข็งของเด็ก

2.2 การกำหนดเกณฑ์แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ได้กำหนดไว้ ดังนี้

ตารางที่ 1 การกำหนดเกณฑ์แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ของนักเรียน

ลักษณะ	ประเมินตนเอง		
	ค่าปกติ	กลุ่มเสี่ยง	กลุ่มมีปัญหา
ค่าคะแนนทั้งหมด	0-15	16-19	20-40
ค่าคะแนนด้านอารมณ์	0-5	6	7-10
ด้านพฤติกรรม	0-3	4	5-10
ด้านสมาธิ	0-5	6	7-10
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	0-3	4-5	6-10
ด้านสัมพันธ์ภาพสังคม	6-10	5	0-4

2.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การหาคุณภาพของกิจกรรมและพฤติกรรมนักเรียน

สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1) ค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

โดยที่

\bar{X}

หมายถึง

ค่าเฉลี่ย

$\sum X$

หมายถึง

ผลรวมของคะแนน

N

หมายถึง

จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

โดยที่

SD

หมายถึง

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

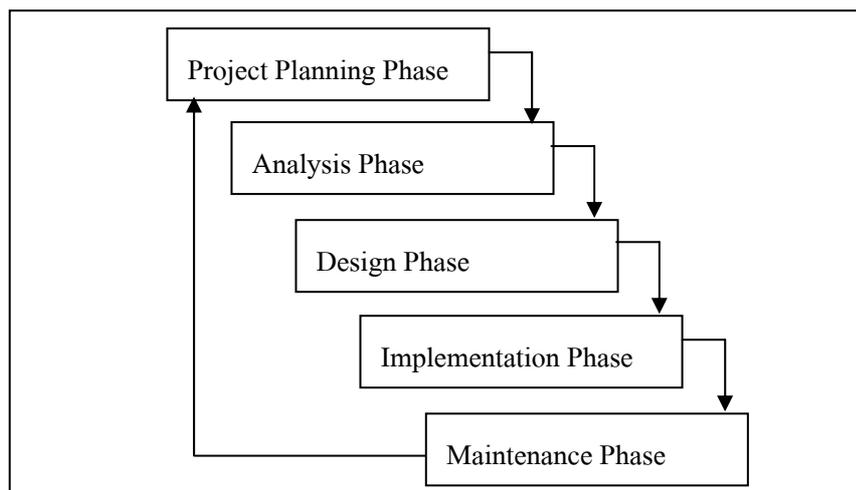
X	หมายถึง	คะแนน
N	หมายถึง	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. การพัฒนาระบบ

การพัฒนาระบบนี้ผู้ดำเนินการวิจัยได้นำวงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle) หรือมักเรียกสั้นๆ ว่า SDLC มาใช้เพื่อช่วยพัฒนาระบบการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียน ซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงกิจกรรมพื้นฐาน ขอบเขต และรายละเอียดต่างๆ ในแต่ละระยะของการพัฒนาระบบ สามารถช่วยให้ผู้ดำเนินการวิจัยพัฒนาระบบการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับระยะ หรือเฟสต่างๆ ตามแบบแผนของ SDLC ประกอบไปด้วย 5 ระยะด้วยกัน โดยแต่ละระยะจะประกอบไปด้วยกิจกรรมต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ระยะที่ 1 การวางแผนโครงการ (Project Planning Phase)
- ระยะที่ 2 การวิเคราะห์ (Analysis Phase)
- ระยะที่ 3 การออกแบบ (Design Phase)
- ระยะที่ 4 การพัฒนา (Implementation Phase)
- ระยะที่ 5 การบำรุงรักษา (Maintenance Phase)



ภาพที่ 2 วงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle)

3.1 การวางแผนโครงการ (Project Planning Phase)

การวางแผนโครงการเพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ว่าทำไม (Why) ถึงต้องพัฒนาระบบการเรียนรู้ขึ้นมา และผู้ที่จะให้ข้อมูลที่ดีที่สุดคือผู้ใช้ระบบนั่นเอง การวางแผนโครงการประกอบด้วยกิจกรรมดังต่อไปนี้

3.1.1 การกำหนดปัญหา เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียนและจากการตรวจสอบปัญหาจากการปฏิบัติงานที่ดำเนินอยู่เป็นประจำ โดยแยกเป็นในส่วนของครูผู้สอน และในส่วนของนักเรียน พบปัญหาดังต่อไปนี้

ปัญหาของครูผู้สอน เกิดจากพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 1) นักเรียนไม่ตั้งใจเรียน
- 2) นักเรียนไม่เชื่อฟังเท่าที่ควร
- 3) นักเรียนมีปัญหาด้านพฤติกรรมก้าวร้าว

ปัญหาของนักเรียน เกิดจากปัญหาครอบครัวและพฤติกรรมของนักเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- 1) ครอบครัวแตกแยกทำให้ไม่มีใครอบรมสั่งสอนอย่างเต็มที่
- 2) ครอบครัวยากจนทำมีพฤติกรรมลักขโมย
- 3) นักเรียนห่างแต่เล่นใช้เวลาว่างไม่มีประโยชน์

3.1.2 การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเทคนิค ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ระบบที่จะพัฒนาขึ้นสามารถใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน ยังไม่มีความจำเป็นต้องซื้ออุปกรณ์ใหม่

2) ซอฟต์แวร์ที่จะใช้ในการพัฒนาระบบเป็นแบบ open source ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เนื่องจากใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพดี

3) ส่วนในระบบออนไลน์จะทำการฝากไว้บนพื้นที่เดียวกับเว็บไซต์ของทางโรงเรียน

3.1.3 การวางแผนและการควบคุมกิจกรรม

การวางแผนและการควบคุมกิจกรรม เป็นการวางแผนงานที่จะทำกิจกรรมต่างๆ โดยจะคาดคะเนเวลาที่ใช้ทำงานแต่ละอย่างไว้ด้วย ซึ่งในการพัฒนาระบบการเรียนรู้ครั้งนี้ได้ทำการวางแผนและควบคุมกิจกรรมดังนี้

1) เก็บข้อมูล ใช้เวลา 4 อาทิตย์ ซึ่งจะทำการเก็บข้อมูลต่างๆ ได้แก่ ปัญหาในองค์กร สาเหตุของปัญหา แนวทางแก้ไข เป็นต้น

2) สัมภาษณ์ ใช้เวลา 2 อาทิตย์ ซึ่งจะทำการสัมภาษณ์ถึงปัญหาและสาเหตุของปัญหาของนักเรียน จากครูผู้สอนและนักเรียนโดยตรงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง

3) สังเกตพฤติกรรมของครูผู้สอนและนักเรียน ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ซึ่งจะให้เห็นความเกี่ยวข้องกันระหว่างตัวครูผู้สอนและนักเรียนว่ามีความไม่เข้าใจกันตรงจุดไหน ที่ทำให้ไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้จากระบบงานเดิม

4) กำหนดต้นทุนและผลที่คาดว่าจะได้รับ ใช้เวลา 2 อาทิตย์ ซึ่งจะทำการทราบรายจ่ายที่ต้องเตรียมสำหรับพัฒนาระบบเพื่อหาแหล่งทุนต่อไป รวมทั้งทำการวิเคราะห์ว่าจะคุ้มค่ากับผลที่คาดว่าจะได้รับหรือไม่

5) ทำเรื่องขออนุญาตต่อผู้บริหาร ใช้เวลา 1 สัปดาห์ เพื่อขอความร่วมมือในการดำเนินการ จากผู้เกี่ยวข้องฝ่ายต่างๆ ได้ราบรื่นเรียบร้อยดี

3.2 การวิเคราะห์ (Analysis Phase)

การวิเคราะห์ มาจากการสัมภาษณ์และสนทนากับครูผู้สอน และนักเรียน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้ระบบ ทำให้ทราบถึงความต้องการต่อระบบงานใหม่ ซึ่งการวิเคราะห์ได้ทำดังกิจกรรมต่อไปนี้

3.2.1 ศึกษาระบบงานเดิม ซึ่งจากการศึกษาพบว่าทางโรงเรียนได้มีมาตรการต่างๆ ที่รองรับและแก้ไขพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนอยู่แล้ว แต่ยังคงการแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่องและจริงจัง ซึ่งระบบงานเดิมมีวิธีการที่นำมาใช้กับนักเรียนดังต่อไปนี้

- 1) อบรมหน้าแถวตอนเคารพธงชาติ
- 2) ว่ากล่าวตักเตือนเมื่อนักเรียนกระทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม
- 3) ตัดคะแนนความประพฤติ
- 4) เชิญผู้ปกครองมาพบเพื่อให้ทราบปัญหาและช่วยแก้ปัญหา

จากที่ได้กล่าวมาในระบบงานเดิมนั้น นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายจึงไม่สามารถแก้ปัญหามาได้อย่างแท้จริง

3.2.2 รวบรวมความต้องการ จากการสัมภาษณ์และสนทนากับกลุ่มผู้ใช้ ได้แก่ นักเรียน ครูผู้สอน แลผู้ดูแลระบบ พบว่า

นักเรียน ต้องการระบบที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) มีกิจกรรมที่หลากหลาย
- 2) ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน
- 3) ทำกิจกรรมได้ทุกที่ทุกเวลา

4) เป็นกิจกรรมที่ทันสมัย น่าสนใจ

ครูผู้สอน ต้องการระบบที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) เครื่องมือที่สร้างกิจกรรมใช้งานง่าย
- 2) สามารถทำการลบ แก้ไขกิจกรรมได้
- 3) สามารถให้คะแนน และข้อเสนอแนะกับนักเรียนได้
- 4) เป็นเครื่องมือแบบออนไลน์
- 5) สามารถสร้างแบบประเมินพฤติกรรมได้ในระบบ
- 6) สามารถทำการประเมินผลแบบประเมินพฤติกรรมได้อัตโนมัติ
- 7) สามารถกำหนดกลุ่มกิจกรรมให้นักเรียนได้ตามผลการประเมิน

ผู้ดูแลระบบ ต้องการระบบที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) สามารถใช้เครื่องมือที่มีอยู่แล้วได้เลย ไม่ต้องสั่งซื้อใหม่
- 2) ซอฟต์แวร์ที่ใช้มีประสิทธิภาพดี ไม่ก่อให้เกิดปัญหาบ่อย
- 3) การติดตั้ง และดูแลระบบใหม่สามารถทำได้ง่าย
- 4) มีตำราหรือคู่มือการใช้งานระบบเมื่อเกิดปัญหา
- 5) มีสังคมเครือข่ายผู้ใช้งานระบบเดียวกัน

3.2.3 การวิเคราะห์ความต้องการ เมื่อที่ได้รวบรวมมาจากความต้องการของผู้ใช้แล้ว นำมาผ่านกระบวนการวิเคราะห์ความต้องการ มีรายละเอียดดังนี้

การทำงานของระบบแบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้ คือ

1) ระบบจัดการผู้ใช้ คือ การจัดการเกี่ยวกับผู้ใช้งานในระบบ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ผู้ดูแลระบบ ผู้สอน ผู้เรียน ซึ่งสามารถทำการกำหนดสิทธิ์การใช้งานของผู้ใช้แต่ละคนให้สามารถทำสิ่งต่างๆ ในระบบได้ตามต้องการ การเก็บข้อมูลของผู้ใช้งานในระบบ การจัดกลุ่มการเรียนของนักเรียน การบันทึกข้อมูลกิจกรรมที่ผู้เรียนทำในแต่ละครั้ง เป็นต้น

2) ระบบจัดการการเรียนรู้ คือ การจัดการเกี่ยวกับเนื้อหาและกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ เช่น การสร้างรายวิชา การสร้างบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ การส่งงานและการส่งงาน การวัดและแปลผลแบบประเมิน เป็นต้น

3) ระบบจัดการการติดต่อสื่อสาร คือ การจัดการด้านการติดต่อสื่อสาร มีหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียน เช่น การสนทนาในห้องสนทนา, การสนทนายบนกระดานเสวนา

กลุ่มผู้ใช้งานระบบแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม และสามารถใช้งานระบบได้ดังนี้

ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนในระดับช่วงชั้นที่ 2 โดยมีขอบเขตการทำงาน ดังนี้

- 1) สมัครเข้าอบรม
- 2) เข้าไปทำกิจกรรม และแบบประเมิน
- 3) ส่งงานที่มอบหมาย
- 4) ตรวจสอบผลการส่งงานที่มอบหมาย
- 5) ดูคะแนนผลการทำกิจกรรม
- 6) แก็ไขรหัสผ่านและข้อมูลส่วนตัว
- 7) ตอบกระดานเสวนา และเข้าห้องสนทนา

ผู้สอน หมายถึง ครูผู้สอนในวิชาต่างๆ ได้รับสิทธิ์ในการทำงานจากระบบดังนี้

- 1) เข้าไปสร้างกิจกรรม และแบบประเมิน
- 2) คั่นหารายชื่อนักเรียน
- 3) ตรวจงานที่มอบหมายให้นักเรียน
- 4) เพิ่ม ลบ แก็ไข คะแนนนักเรียน
- 5) แจ้งข่าวสารถึงนักเรียนผ่านกระดานข่าว
- 6) แก็ไขรหัสผ่านและข้อมูลส่วนตัว

ผู้ดูแลระบบ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลระบบฐานข้อมูล รวมทั้งการดูแลปรับปรุงโปรแกรม โดยมีขอบเขตการทำงานดังนี้

- 1) ออกสิทธิผู้ใช้แก่ผู้สอน
- 2) ปรับปรุงข้อมูลนักเรียนและผู้สอน
- 3) สร้างหน้าหลักสำหรับผู้เข้าไปใช้งานในระบบ
- 4) สร้างส่วนการเชื่อมโยงไปยังไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบนระบบ
- 5) เพิ่ม ลบ ข่าวสารในการกระดานข่าว
- 6) ลบรายชื่อนักเรียนที่ยกเลิกการทำกิจกรรม
- 7) รายงานคะแนนผลการอบรมแยกตามวิชา

3.3 การออกแบบระบบ (Design Phase)

การออกแบบระบบได้ทำการออกแบบใน 3 ส่วนหลักๆ ด้วยกันซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) Process
- 2) Database

3) User Interface

3.3.1 Process

จากการศึกษาระบบงานได้ทำการออกแบบระบบงานโดยใช้ไดอะแกรม (Diagram) ซึ่งเป็นกระบวนการที่แสดงให้เห็นถึงภาพรวมของ Moodle และงานที่พัฒนาขึ้นใหม่ ทั้งในส่วนที่เป็นข้อมูล การไหลของข้อมูล และขั้นตอนการทำงานที่เกิดขึ้น เพื่อให้เข้าใจถึงระบบงานเป็นอย่างดี โดยสามารถแยกส่วนการทำงานของระบบออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

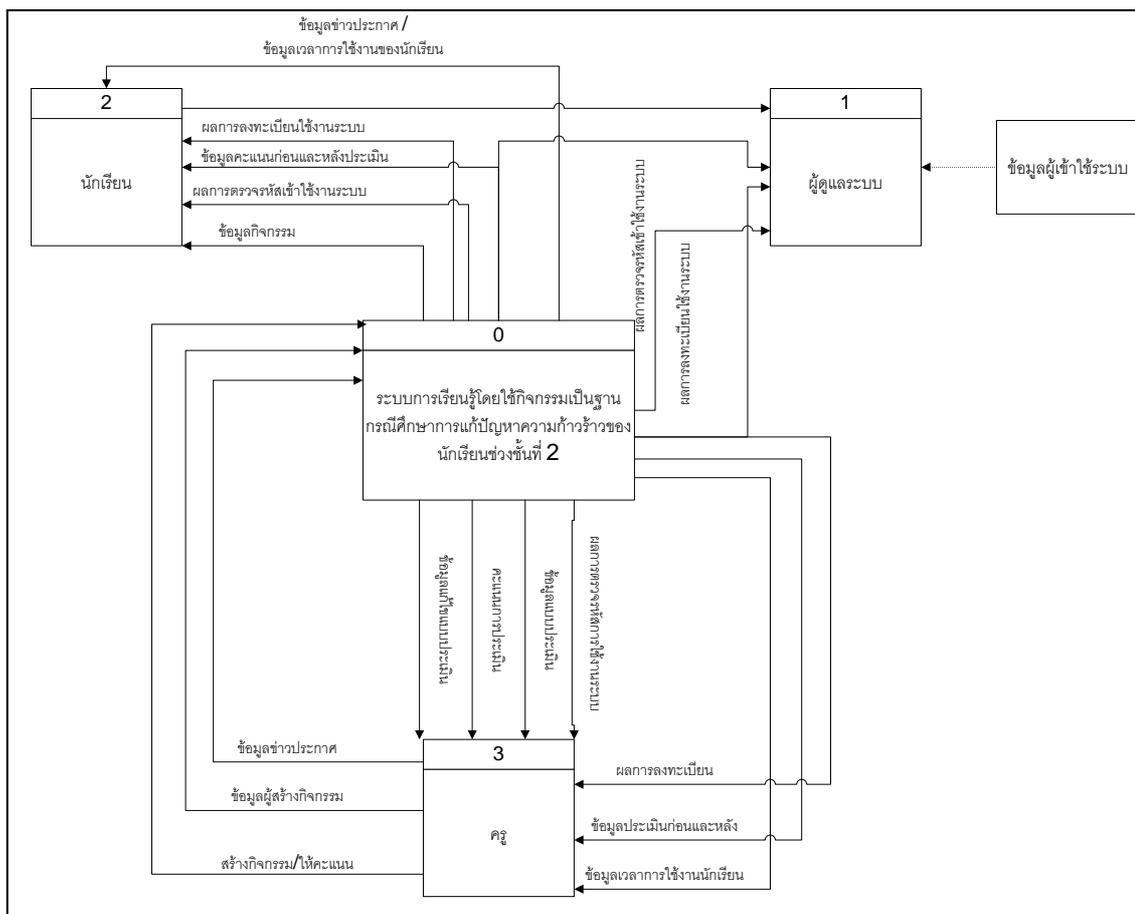
1) การทำงานในส่วนของ Moodle ได้แก่

- ตรวจสอบผู้ใช้ และรหัสผ่าน
- จัดการข้อมูลผู้ใช้
- จัดทำแบบประเมินพฤติกรรม (SDQ)
- กระดานเสวนา
- ห้องสนทนา
- จัดการข่าวประกาศ

2) การทำงานในส่วนของงานที่พัฒนาขึ้นใหม่ ได้แก่

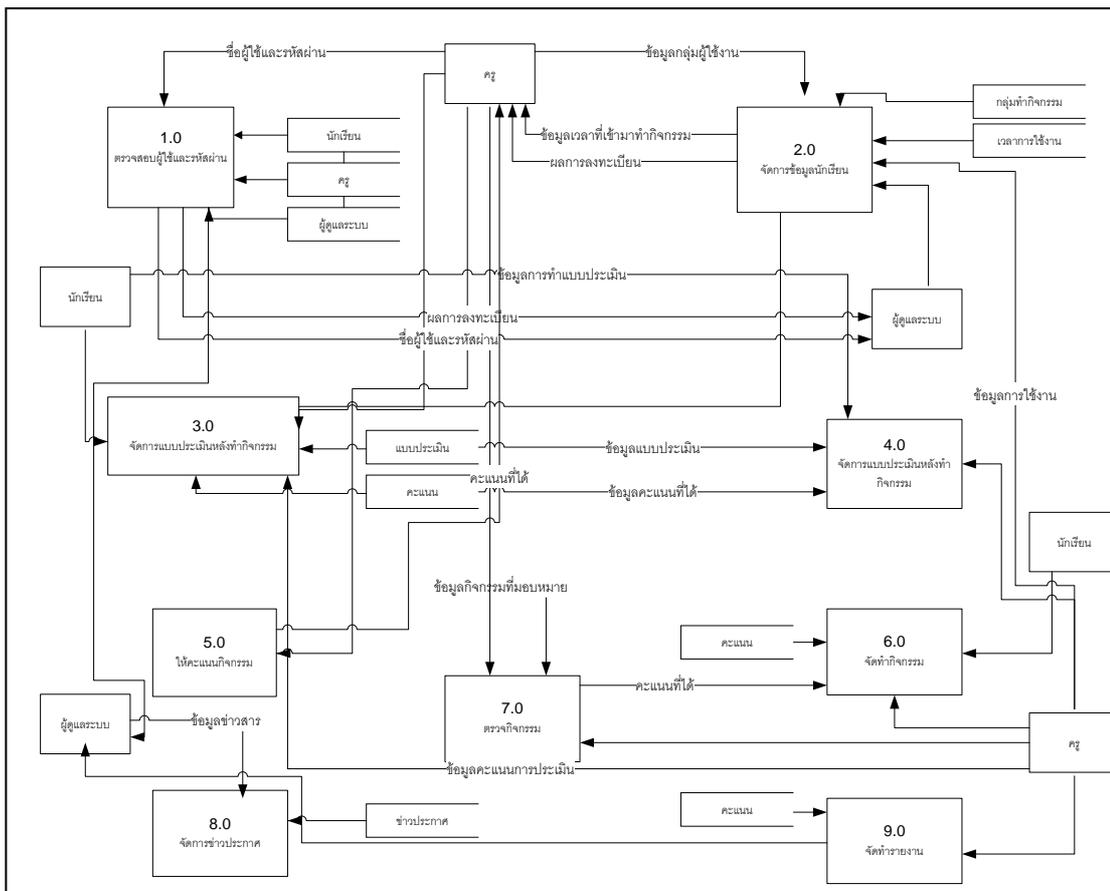
- ครูผู้สอนสร้างกิจกรรม เพิ่ม แก้ไข ลบ และกำหนดประเภทกิจกรรม
- ครูผู้สอนจัดการคะแนนการทำกิจกรรม และแสดงความคิดเห็น
- นักเรียนทำกิจกรรมตามกลุ่มประเภทของนักเรียน
- การประเมินผลการทำแบบประเมินพฤติกรรม (SDQ) ของนักเรียน
- นักเรียนดูรายงานผลคะแนนการทำกิจกรรม

คอนเท็กซ์ไดอะแกรมของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของ Moodle และงานที่พัฒนาขึ้นใหม่ ทำให้ทราบรายละเอียดของระบบงานนี้ประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลักๆ ได้แก่ ผู้ดูแลระบบ นักเรียน และครูผู้สอน และจะเห็นว่าแต่ละส่วนมีงานที่เกี่ยวข้องอะไรบ้าง ในส่วนของผู้ดูแลระบบจะมีงานเกี่ยวกับการดูแลระบบ ข้อมูลผู้ใช้งานระบบ ในส่วน of นักเรียนจะมีงานเกี่ยวกับข้อมูลการทำกิจกรรม ข้อมูลการทำแบบประเมิน ในส่วน of ครูผู้สอนจะมีงานเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรม การให้คะแนนกิจกรรม ข้อมูลการทำแบบประเมินและกิจกรรมของนักเรียน ดังแสดงรายละเอียดในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ฟังก์ชันที่ผู้ใช้โคแอดแกรมของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การกระแสด DFD ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของ Moodle และงานที่พัฒนาขึ้นใหม่ ทำให้ทราบการไหลของงานในระบบแต่ละกระบวนการ เป็นการแสดงขั้นตอนการทำงานว่าเริ่มต้นจากงานใดก่อนจากนั้นไปทำขั้นตอนใดต่อไปจนสิ้นสุดการทำงาน และในแต่ละกระบวนการมีผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานประกอบไปด้วยใครหรืองานย่อยอะไรบ้าง ดังแสดงในภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แผนภาพการกระแสด FD ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

จากรูปที่ 4 แสดงแผนภาพการกระแสด FD ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของข้อมูลระดับที่ 0 โดยสามารถแบ่งกระบวนการของระบบออกได้ทั้งหมด 9 กระบวนการ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงกระบวนการของระบบงาน

กระบวนการที่	ชื่อกระบวนการ
1.0	ตรวจสอบผู้ใช้และรหัสผ่าน
2.0	จัดการข้อมูลผู้ใช้
3.0	จัดการแบบประเมิน SDQ ก่อนทำกิจกรรม
4.0	จัดการแบบประเมิน SDQ หลังทำกิจกรรม
5.0	จัดการคะแนนการทำกิจกรรม

ตารางที่ 2 (ต่อ)

กระบวนการที่	ชื่อกระบวนการ
6.0	จัดการกิจกรรมที่รับมอบหมาย
7.0	ตรวจงานกิจกรรมที่มอบหมาย
8.0	จัดการข่าวประกาศ
9.0	จัดการรายงานผลการทำกิจกรรม

กระบวนการ 1.0 ตรวจสอบผู้ใช้และรหัสผ่าน

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อตรวจสอบสิทธิ์การเข้าสู่ระบบของผู้ใช้ว่าเข้าใช้ในสถานะใด และจะมีสิทธิ์การทำกิจกรรมในส่วนใดได้บ้าง ซึ่งผู้ใช้ต้องทำการสมัครเพื่อเข้าใช้งานก่อน เมื่อผู้ดูแลระบบได้ทำการมอบสิทธิ์การใช้งานให้แล้ว ผู้ใช้จึงมีสิทธิ์เข้าใช้งานได้โดยผู้ใช้จะต้องป้อนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน จึงจะสามารถเข้าใช้งานในระบบได้

กระบวนการ 2.0 จัดการข้อมูลผู้ใช้

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อจัดการข้อมูลของผู้ใช้ ซึ่งกระบวนการนี้จะทำให้ทราบผลการลงทะเบียนใช้งานระบบ และทราบข้อมูลเวลาการใช้งานระบบ

กระบวนการ 3.0 จัดการแบบประเมิน SDQ ก่อนทำกิจกรรม

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อทำแบบประเมิน SDQ ก่อนทำกิจกรรม โดยกระบวนการนี้ ผู้ใช้ระบบทำแบบประเมินก่อนทำกิจกรรม ในส่วนของผู้สอนหรือผู้ดูแลระบบจะสามารถแก้ไข เพิ่ม ลบแบบทดสอบได้

กระบวนการ 4.0 จัดการแบบประเมิน SDQ หลังทำกิจกรรม

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อทำแบบประเมิน SDQ หลังทำกิจกรรม โดยกระบวนการนี้ ผู้ใช้ระบบทำแบบประเมินหลังทำกิจกรรมเสร็จแล้ว ในส่วนของผู้สอนหรือผู้ดูแลระบบจะสามารถแก้ไข เพิ่ม ลบแบบทดสอบได้

กระบวนการ 5.0 จัดการคะแนนการทำกิจกรรม

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อผู้ดูแลระบบหรือผู้สอนสามารถจัดการข้อมูลคะแนน โดยทำการเพิ่ม แก้ไข คะแนนการทำกิจกรรมของผู้เรียนได้

กระบวนการ 6.0 จัดการกิจกรรมที่รับมอบหมาย

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อผู้เรียน โดยกระบวนการนี้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย และส่งงาน

กระบวนการ 7.0 ตรวจสอบกิจกรรมที่มอบหมาย

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อผู้สอน โดยกระบวนการนี้ผู้สอนทำการตรวจดูงานที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำส่งและให้คะแนนงาน

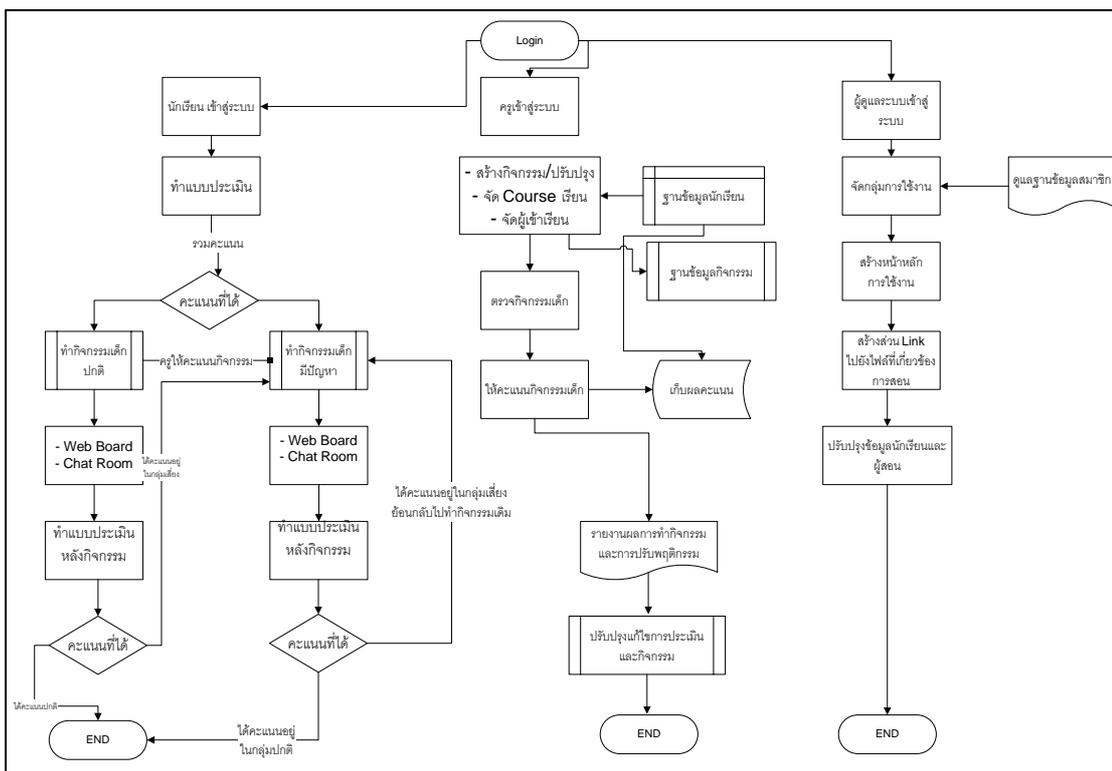
กระบวนการ 8.0 จัดการข่าวประกาศ

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อผู้สอนและผู้ดูแลระบบ ในการส่งข่าวสารถึงผู้เรียน โดยกระบวนการนี้จะทำการเพิ่มข่าวประกาศ ลบข่าวประกาศ และแก้ไขข่าวประกาศ

กระบวนการ 9.0 จัดการรายงานผลการทำกิจกรรม

เป็นกระบวนการที่จัดเตรียมไว้เพื่อให้ผู้ดูแลระบบหรือผู้สอนเรียกดูผลการทำกิจกรรมการให้คะแนนกิจกรรม และข้อคิดเห็นในการทำกิจกรรม

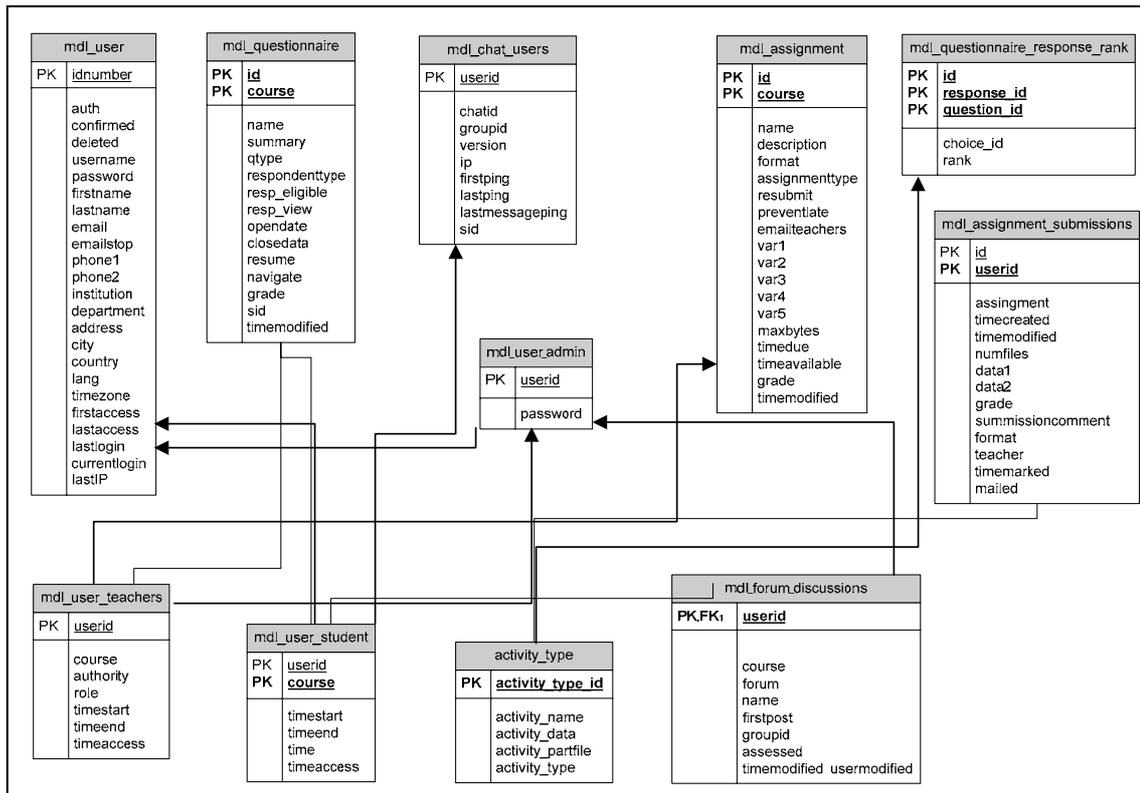
Flow Chart ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ของ Moodle และงานที่พัฒนาขึ้นใหม่ เป็นการแสดงให้เห็นการทำงานทั้งหมดของระบบโดยแยกการทำงานออกเป็น ส่วนๆ ของผู้ที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้ดูแลระบบ ครูผู้สอน และนักเรียน ว่ามีขั้นตอนการทำงานอะไรบ้าง ซึ่งจะแสดงการไหลของงานตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดของผู้เกี่ยวข้องแต่ละส่วน ทำให้เห็นภาพการทำงานของระบบได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อทำการ login เข้าสู่ระบบระบบจะทำการตรวจสอบว่าเป็นผู้ใช้งานกลุ่มไหน ในส่วนของผู้ดูแลระบบจะมีหน้าที่จัดการข้อมูลผู้ใช้ระบบ ทำการสร้างหน้าหลักของการใช้งาน สร้าง link ไปยังการใช้งานส่วนต่างๆที่จำเป็น ในส่วนของครูผู้สอนจะทำการสร้างกิจกรรม ตรวจสอบและให้คะแนนกิจกรรมที่นักเรียนทำส่ง รายงานผลการทำกิจกรรมของนักเรียน และในส่วน of นักเรียน จะทำแบบประเมิน SDQ ก่อน จากนั้นจึงไปทำกิจกรรมในกลุ่มของนักเรียน ซึ่งการทำกิจกรรมจะมีทั้งกิจกรรมที่ครูกำหนดให้ทำ และกิจกรรมอื่นร่วมด้วยเช่น กระดานเสวนา ห้องสนทนา เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วก็จะทำแบบประเมิน SDQ อีกรอบ เพื่อวัดผลของระบบที่สร้างขึ้น ดังแสดงรายละเอียดในภาพที่ 5



ภาพที่ 5 Flow Chart ของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

3.3.2. Database

ความสัมพันธ์ระดับตารางข้อมูลของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของ Moodle และงานที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ ได้ทำการออกแบบฐานข้อมูลโดยนำตารางฐานข้อมูลของ Moodle ที่จำเป็นมาใช้งานร่วมกับตารางฐานข้อมูลที่สร้างขึ้นใหม่ และแสดงความสัมพันธ์กัน ซึ่งตารางข้อมูลที่สร้างขึ้นใหม่มี 2 ตารางได้แก่ ตาราง activity_type ใช้สำหรับทำการเก็บข้อมูลกิจกรรมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น และตาราง activity_answer ใช้สำหรับทำการเก็บข้อมูลรายละเอียดของกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำ โดยจะนำตารางที่สร้างขึ้นใหม่ 2 ตารางนี้มาใช้งานร่วมกับตารางในระบบ Moodle และทำการดึงข้อมูลมาใช้งานร่วมกันระบบจึงจะสามารถใช้งานได้สมบูรณ์ ดังแสดงรายละเอียดในภาพที่ 6



ภาพที่ 6 แสดงความสัมพันธ์ระดับตารางข้อมูลของระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

เมื่อผู้ดำเนินการวิจัยได้เก็บรวบรวมละเอียดของข้อมูลที่ต้องใช้จากขั้นตอนการวิเคราะห์ระบบในหัวข้อ 3.2 โดยใช้ฐานข้อมูลมายเอสคิวแอลในชื่อ Moodle เก็บไว้ที่ตำแหน่ง บนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ มูเดิลจะสร้างตารางทั้งหมดที่เกี่ยวข้องและพร้อมที่จะถูกใช้งานทันทีเมื่อผู้ใช้ต้องการ ดังนั้นจึงมี ตารางประมาณ 200 ตารางแต่ผู้ดำเนินการวิจัยนำเฉพาะตารางที่สำคัญและที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานในระบบ ทั้งนี้ได้สร้างฐานข้อมูลขึ้นมาใหม่เพื่อความเหมาะสมในการใช้งาน และสอดคล้องกับการเขียน โปรแกรมขึ้นมาเพิ่มเติมด้วยภาษา PHP ซึ่งประกอบด้วยตารางข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 9 ตาราง ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางข้อมูล

ลำดับที่	ชื่อตาราง	หน้าที่
1	ตารางผู้ใช้งานระบบ	เก็บข้อมูลผู้ใช้งานระบบทุกประเภท
2	ตารางการสร้างกิจกรรม	เก็บข้อมูลรายละเอียดของกิจกรรมที่สร้าง
3	ตารางการทำกิจกรรม	เก็บข้อมูลรายละเอียดของการทำกิจกรรม

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อตาราง	หน้าที่
4	ตารางการมอบหมายงาน	เก็บข้อมูลรายละเอียดของงานที่มอบหมาย
5	ตารางการให้คะแนนการทำงาน	เก็บข้อมูลการให้คะแนน
6	ตารางแบบประเมิน	เก็บข้อมูลรายละเอียดของแบบประเมิน
7	ตารางแสดงผลการตอบแบบประเมิน	เก็บข้อมูลผลการตอบแบบประเมิน
8	ตารางข้อมูลผู้ใช้ห้องสนทนา	เก็บข้อมูลการใช้ห้องสนทนา
9	ตารางกระดานสนทนา	ข้อมูลการใช้งานกระดานสนทนา

รายละเอียดของตารางต่างๆ ในฐานข้อมูลแสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ตารางผู้ใช้งานระบบ

ชื่อตาราง : mdl_user		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลผู้ใช้งานระบบทุกประเภท		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id	int(10)	รหัสผู้ใช้งานระบบ
auth	varchar(20)	สิทธิการใช้งาน
confirmed	tinyint(1)	ยืนยัน
policyagreed	tinyint(1)	ยอมรับเงื่อนไข
deleted	tinyint(1)	ลบ
username	varchar(100)	ชื่อผู้ใช้งานระบบ
password	varchar(32)	รหัสผ่าน
idnumber	varchar(255)	หมายเลข
firstname	varchar(100)	ชื่อ
lastname	varchar(100)	นามสกุล
email	varchar(100)	อีเมล
emailstop	tinyint(1)	รับอีเมล
phone1	varchar(20)	เบอร์โทรศัพท์

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ชื่อตาราง : mdl_user		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลผู้ใช้งานระบบทุกประเภท		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
institution	varchar(40)	สถาบัน
department	varchar(30)	ฝ่าย
address	varchar(70)	ที่อยู่
city	varchar(20)	เมือง
country	varchar(2)	ประเทศ
lang	varchar(30)	ภาษา
firstaccess	int(10)	วันแรกที่เข้าใช้งานระบบ
lastaccess	int(10)	วันสุดท้ายที่เข้าใช้งานระบบ
lastlogin	int(10)	เข้าระบบครั้งล่าสุด
currentlogin	int(10)	เข้าระบบขณะนี้
lastip	varchar(15)	ไอพีแอดเดรส

ตารางที่ 5 ตารางการสร้างกิจกรรม

ชื่อตาราง : activity_type		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลรายละเอียดของกิจกรรมที่สร้าง		
Primary Key : activity_type_id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
activity_type_id	int(11)	รหัสกิจกรรม
activity_name	text	ชื่อกิจกรรม
activity_data	text	ข้อมูลกิจกรรม
activity_partfile	text	ตำแหน่งไฟล์ของกิจกรรม
activity_type	text	ประเภทของกิจกรรม

ตารางที่ 6 ตารางการทำกิจกรรม

ชื่อตาราง : activity_answer		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลรายละเอียดของการทำกิจกรรม		
Primary Key : id_ans		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id_ans	int(11)	รหัสคำตอบ
by	text	ผู้ทำกิจกรรม
id_act	text	รหัสกิจกรรม
answer	text	คำตอบกิจกรรม
score	text	คะแนนกิจกรรม
comment	text	ข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 7 ตารางการมอบหมายงาน

ชื่อตาราง : mdl_assignment		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลรายละเอียดของงานที่มอบหมาย		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id	int(10)	รหัสผู้ใช้งานระบบ
course	int(10)	หลักสูตร
name	varchar(255)	ชื่อกิจกรรม
description	text	คำอธิบายงาน
format	smallint(4)	รูปแบบ
assignmenttype	varchar(50)	ชนิดงานที่ส่ง
resubmit	tinyint(2)	อนุญาตให้ส่งซ้ำ
preventlate	tinyint(2)	ส่งงานตามกำหนดเวลา
emailteachers	tinyint(2)	ส่งเมลถึงผู้สอน
var1	int(10)	จำนวนไฟล์งานที่ upload
Var2	int(10)	จำนวนไฟล์งานที่ upload
Var3	int(10)	จำนวนไฟล์งานที่ upload

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ชื่อตาราง : mdl_assignment		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลรายละเอียดของงานที่มอบหมาย		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
Var4	int(10)	จำนวนไฟล์งานที่ upload
Var5	int(10)	จำนวนไฟล์งานที่ upload
maxbytes	int(10)	ขนาดไฟล์งาน
timedue	int(10)	ระยะเวลาที่กำหนดส่ง
timeavailable	int(10)	เวลาที่เหลือสำหรับส่ง
grade	int(10)	คะแนน
timemodified	int(10)	เวลาที่แก้ไข

ตารางที่ 8 ตารางการให้คะแนนการทำงาน

ชื่อตาราง : mdl_assignment_submissions		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลการให้คะแนน		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id	int(10)	รหัสผู้ใช้งานระบบ
assignment	int(10)	กลุ่มการทำงาน
userid	int(10)	จำนวนผู้ใช้งานระบบ
timecreated	int(10)	เวลากำหนดส่งงาน
timemodified	int(10)	เวลาที่ส่งงาน
numfiles	int(10)	จำนวนการส่งงาน
data1	text	คำตอบครั้งที่ 1
data2	text	คำตอบครั้งที่ 2
grade	int(11)	คะแนน
submissioncomment	text	การแสดงความคิดเห็นของผู้สอน
format	smallint(4)	รูปแบบการส่งงาน

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ชื่อตาราง : mdl_assignment_submissions		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลการให้คะแนน		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
teacher	int(10)	ผู้สอน
timemarked	int(10)	เวลาที่ตรวจให้คะแนน
mailed	tinyint(1)	แจ้งเมลล์

ตารางที่ 9 ตารางแบบประเมิน

ชื่อตาราง : mdl_questionnaire		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลรายละเอียดของแบบประเมิน		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id	int(10)	รหัสแบบประเมิน
course	int(11)	หลักสูตร
name	varchar(255)	ชื่อแบบประเมิน
summary	text	ชื่อย่อ
qtype	int(10)	ชนิดแบบประเมิน
respondenttype	varchar(100)	แสดงชนิดการตอบ
resp_eligible	varchar(50)	การเลือกตอบ
resp_view	tinyint(2)	แสดงผลการตอบ
opendate	int(10)	เวลาเริ่มทำ
closedate	int(10)	เวลาสิ้นสุดการทำ
resume	tinyint(2)	ประวัติการทำ
navigate	tinyint(2)	แนวทางการทำ
grade	int(10)	การให้คะแนน
sid	int(11)	ผลรวมการทำแบบประเมิน
timemodified	int(10)	เวลาการทำแบบประเมิน

ตารางที่ 10 ตารางแสดงผลการตอบแบบประเมิน

ชื่อตาราง : mdl_questionnaire_response_rank		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลผลการตอบแบบประเมิน		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id	int(10)	รหัสผู้ใช้งานระบบ
response_id	int(10)	รหัสผลตอบ
question_id	int(10)	รหัสคำถาม
choice_id	int(10)	รหัสตัวเลือก
rank	int(11)	แถวการตอบ

ตารางที่ 11 ตารางข้อมูลผู้ใช้ห้องสนทนา

ชื่อตาราง : mdl_chat_users		
คำอธิบายตาราง : เก็บข้อมูลการใช้ห้องสนทนา		
Primary Key : userid		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
userid	int(11)	รหัสผู้ใช้ห้องสนทนา
chatid	int(11)	รหัสห้องสนทนา
groupid	int(11)	รหัสกลุ่มผู้ใช้
version	varchar(16)	รูปแบบการใช้
ip	varchar(15)	ไอพีแอดเดรส
firstping	int(10)	เข้าใช้ครั้งแรก
lastping	int(10)	เข้าใช้ครั้งสุดท้าย
lastmessageping	int(10)	ส่งข้อความครั้งสุดท้าย
sid	varchar(32)	ข้อความ

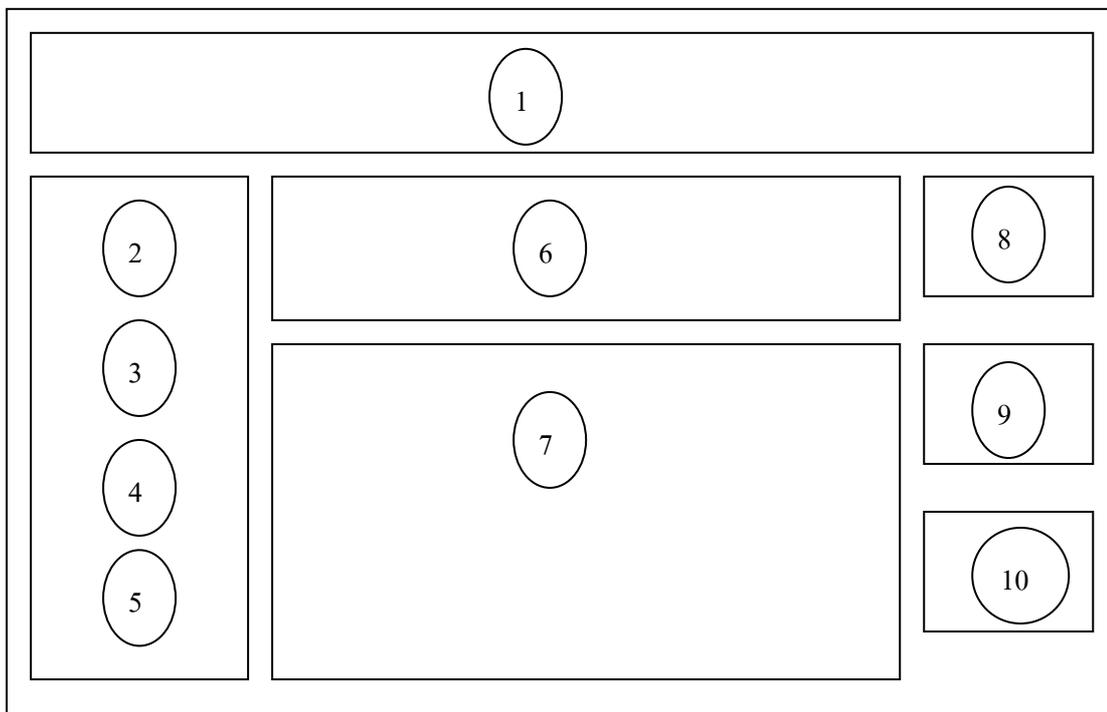
ตารางที่ 12 ตารางกระดานสนทนา

ชื่อตาราง : mdl_forum_discussions		
คำอธิบายตาราง : ข้อมูลการใช้งานกระดานสนทนา		
Primary Key : id		
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย
id	int(10)	รหัสกระดานสนทนา
course	int(10)	หลักสูตร
forum	int(10)	สถานที่สนทนา
name	varchar(255)	ชื่อหัวข้อสนทนา
firstpost	int(10)	วันที่ประกาศข่าว
userid	int(10)	รหัสผู้ใช้
groupid	int(10)	รหัสกลุ่มผู้ใช้
assessed	tinyint(1)	ผู้กำหนดหัวข้อสนทนา
timemodified	int(10)	เวลาที่กำหนดหัวข้อสนทนา
usermodified	int(10)	จำนวนผู้ใช้งานแต่ละห้อง
timestart	int(10)	เวลาเริ่มใช้งานกระดานข่าว
timeend	int(10)	เวลาสิ้นสุดใช้งานกระดานข่าว

3.3.3. User Interface

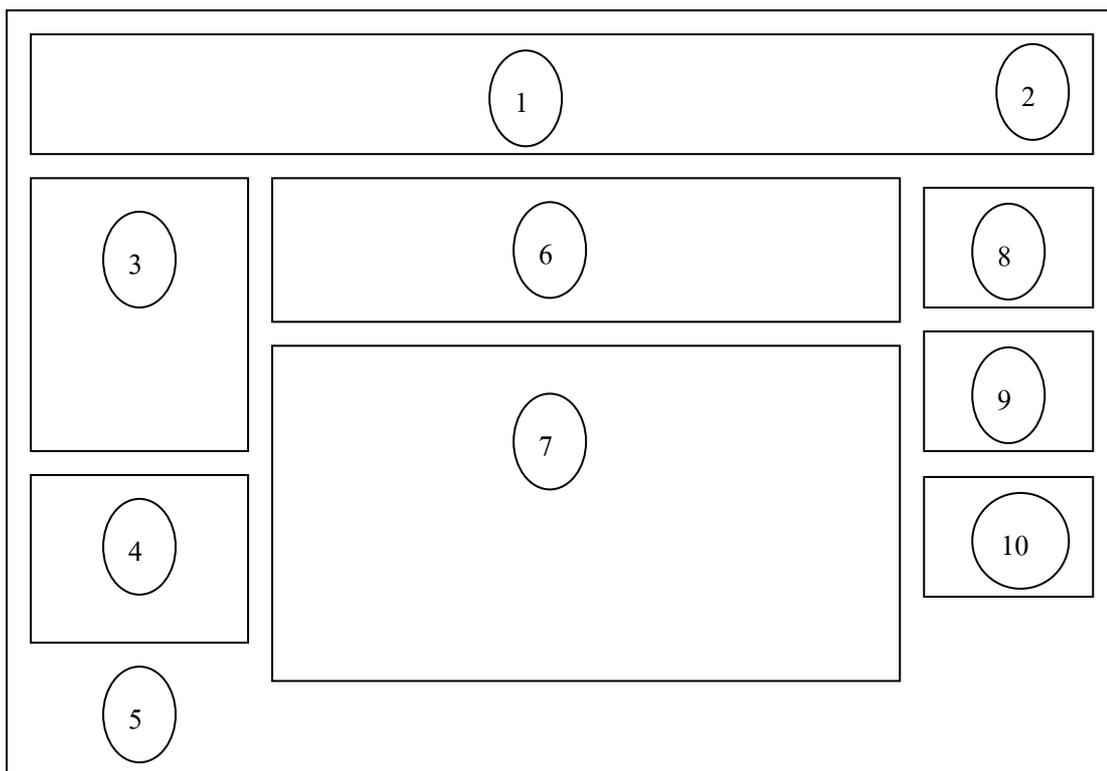
การออกแบบโครงสร้างของหน้าจอแสดงผล ซึ่งเป็นการติดต่อใช้งานกับระบบในส่วน of นักเรียน ครูผู้สอน ผู้ดูแลระบบของการพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

1) หน้าแรกในส่วน of นักเรียน



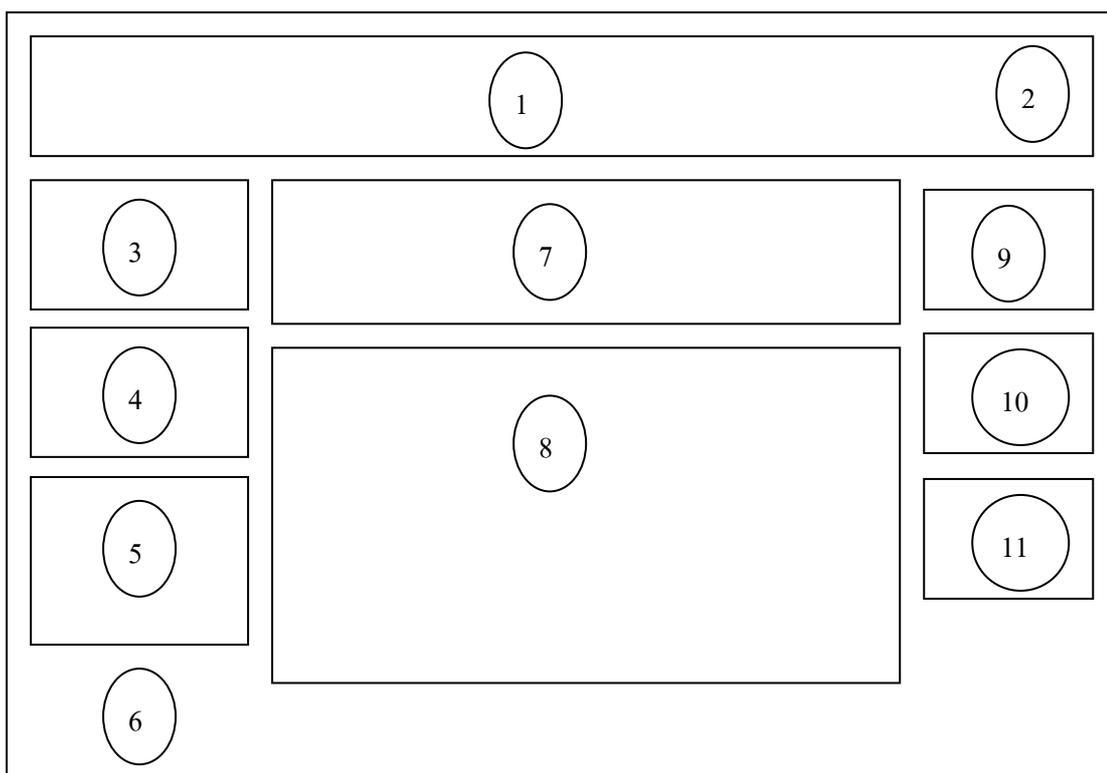
ภาพที่ 7 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักในส่วนของนักเรียน

- จากภาพอธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอหลักในส่วนของนักเรียนได้ดังนี้
- หมายเลข 1 หมายถึง โลโก้หรือชื่อหน่วยงาน
 - หมายเลข 2 หมายถึง ห้องสนทนา
 - หมายเลข 3 หมายถึง กระดานเสวนา
 - หมายเลข 4 หมายถึง web link ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม
 - หมายเลข 5 หมายถึง กิจกรรม
 - หมายเลข 6 หมายถึง ข่าวและประกาศ
 - หมายเลข 7 หมายถึง รายชื่อวิชา
 - หมายเลข 8 หมายถึง เข้าสู่ระบบ
 - หมายเลข 9 หมายถึง ปฏิทิน
 - หมายเลข 10 หมายถึง สมาชิกออนไลน์
- 2) หน้าแรกในส่วนของผู้สอน



ภาพที่ 8 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักในส่วนของผู้สอน

- จากภาพอธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอหลักในส่วนของผู้สอน ได้ดังนี้
- หมายเลข 1 หมายถึง โลโก้หรือชื่อหน่วยงาน
 - หมายเลข 2 หมายถึง เข้า-ออกจากระบบ
 - หมายเลข 3 หมายถึง หน้าหลักแสดงห้องสนทนา กระดานเสวนา และ web link
 - หมายเลข 4 หมายถึง การจัดการระบบ ได้แก่ เพิ่ม-แก้ไขรายวิชา
 - หมายเลข 5 หมายถึง กิจกรรม
 - หมายเลข 6 หมายถึง ข่าวและประกาศ
 - หมายเลข 7 หมายถึง รายชื่อวิชา
 - หมายเลข 8 หมายถึง รายละเอียดของกิจกรรม
 - หมายเลข 9 หมายถึง ปฏิทิน
 - หมายเลข 10 หมายถึง สมาชิกออนไลน์
- 3) หน้าแรกในส่วนของผู้ดูแลระบบ



ภาพที่ 9 แสดง โครงสร้างหน้าจอหลักในส่วนของผู้ดูแลระบบ

จากภาพอธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอหลักในส่วนของผู้ดูแลระบบ ได้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง โลโก้หรือชื่อหน่วยงาน

หมายเลข 2 หมายถึง เข้า-ออกจากระบบ

หมายเลข 3 หมายถึง รายชื่อสมาชิก

หมายเลข 4 หมายถึง หน้าหลักแสดงห้องสนทนา กระดานเสวนา และ web link

หมายเลข 5 หมายถึง การจัดการระบบทั้งหมด ได้แก่ สมาชิก รายวิชา คะแนน ฯลฯ

หมายเลข 6 หมายถึง กิจกรรม

หมายเลข 7 หมายถึง ข่าวและประกาศ

หมายเลข 8 หมายถึง รายชื่อกิจกรรมทั้งหมด

หมายเลข 9 หมายถึง รายละเอียดของกิจกรรม

หมายเลข 10 หมายถึง ปฏิทิน

หมายเลข 11 หมายถึง สมาชิกออนไลน์

3.3.4 การพัฒนา (Implementation Phase)

การพัฒนาเป็นการนำระบบงานที่มีใน Moodle มาใช้งานร่วมกับงานที่สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งงานที่พัฒนาขึ้นมี 9 ระบบ ดังนี้

- 1) ตรวจสอบผู้ใช้
- 2) เพิ่มกิจกรรม
- 3) แก้ไขกิจกรรม
- 4) ลบกิจกรรม
- 5) ตรวจสอบให้คะแนนกิจกรรม
- 6) ตอบคำถามกิจกรรม
- 7) รายงานผลคะแนน
- 8) บันทึกงาน
- 9) ประเมินผลแบบประเมิน SDQ

3.3.5 การบำรุงรักษาระบบ (Maintenance Phase)

การบำรุงรักษาด้วยการแก้ไขให้ถูกต้อง เมื่อมีการใช้งานไประยะหนึ่งแล้ว พบข้อผิดพลาดบนระบบ โดยให้ผู้ใช้ช่วยกันตรวจสอบด้วยการโพสข้อความลงบนกระดานเสวนา เมื่อผู้ดูแลระบบทราบปัญหาต่างๆ แล้วต้องเร่งทำการแก้ไขข้อบกพร่องที่พบทันที นอกจากนี้จะให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบด้วยการเสนอข้อคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการที่ต้องการในระบบเพิ่มเติม ผู้ดูแลระบบจะทำการวิเคราะห์ว่ามีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้มากน้อยแค่ไหน จึงดำเนินการในขั้นต่อไป ซึ่งการบำรุงรักษาระบบนี้จะทำอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ระบบมีประสิทธิภาพและเป็นที่พอใจของผู้ใช้งานเป็นระบบที่มีการเติบโตอยู่ตลอด ไม่ใช่ระบบที่นิ่งที่

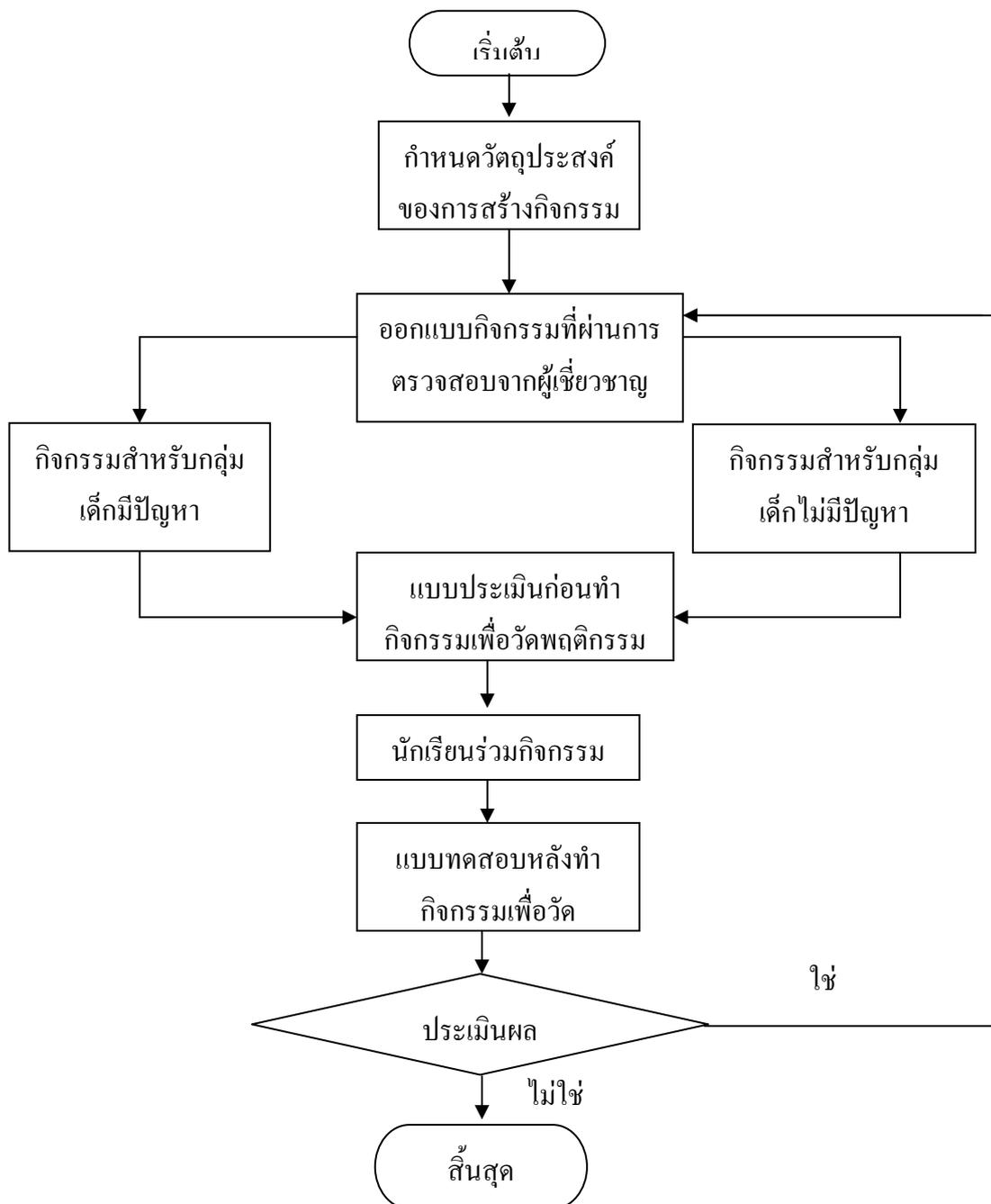
ในส่วนของการสำรองระบบหลังจากที่มีการ Transfer ขึ้นไปบน Website จะทำการจัดเก็บไฟล์ต่างๆ ไว้ที่ด้วยเพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูล ประกอบกับเป็นการป้องกัน Website ที่มีการ Transfer ไปเก็บไว้แล้วเกิดการยกเลิก Website จะได้นำข้อมูลต่างๆที่ได้สำรองเอาไว้มาใช้ทันทีที่ในการใช้งานจริงผู้ดูแลระบบจะทำการสำรองข้อมูลทุกๆสัปดาห์ ในกรณีที่ระบบ Internet มีปัญหาผู้ดูแลระบบสามารถนำข้อมูลระบบต่างๆมาให้นักเรียนทำกิจกรรมแบบ Off-line

4. การออกแบบกิจกรรมเป็นฐานที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน

การออกแบบกิจกรรมเป็นฐานที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่เหมาะสม และน่าสนใจเพื่อมุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาทฤษฎีพฤติกรรมก้าวร้าว และแนวทางแก้ไขจากแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ทั้งจากบทความ และงานวิจัยต่างๆ
- 2) ศึกษาแบบประเมินที่จะนำมาใช้ในการประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่เหมาะสม ซึ่งจะใช้ประเมินพฤติกรรมนักเรียนก่อนทำกิจกรรม และประเมินหลังจากทำกิจกรรมแล้ว
- 3) วิเคราะห์ระบบของการพัฒนาระบบกิจกรรมเป็นฐานที่จะสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เพื่อให้สอดคล้องกับแบบประเมินที่นำมาใช้
- 4) ให้ผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมนักเรียนตรวจสอบกิจกรรมที่สร้างขึ้น
- 5) ทำการปรับปรุงกิจกรรมที่สร้างขึ้นให้มีประสิทธิภาพ เพื่อใช้ในการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนและมีความเหมาะสมกับระบบของ Moodle

การออกแบบกิจกรรมเป็นฐานที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีขั้นตอนดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 10 แสดงขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมความก้าวร้าว

การออกแบบกิจกรรมเป็นฐานที่จะนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น เพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้จากการนำแบบประเมินจุดแข็ง

และจุดอ่อน (SDQ) ที่ให้นักเรียนทำมาสร้างเป็นกิจกรรมให้สอดคล้องกับปัญหาแต่ละข้อ ซึ่งกำหนดกิจกรรมไว้ 25 ชิ้น ดังต่อไปนี้

A. ปัญหาด้านอารมณ์

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 3 : ฉันปวดศีรษะ ปวดท้องหรือคลื่นไส้บ่อยๆ

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อคลายเครียดทำให้จิตใจแจ่มใส

กิจกรรมฐานที่ 1 วาดภาพเพลนใจ

กำหนดภาพทั้งหมด 6 ภาพ ได้แก่ ภาพต้นไม้, ภาพเด็กนักเรียน, ภาพสัตว์เลี้ยง, ภาพบ้าน, ภาพดอกไม้ และภาพสระน้ำ นำภาพต่างๆ เหล่านี้ไปสร้างสรรค์เป็นภาพตามจินตนาการของนักเรียนเอง แล้วระบายสีให้สวยงาม จากนั้นตั้งชื่อภาพของตนเองด้วยนะค่ะ

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 8 : ฉันกังวลมาก

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้จักคิดวิธีแก้ความกังวล

กิจกรรมฐานที่ 2 กิจกรรมปัญหามีไว้แก้

นักเรียนลองวิเคราะห์เหตุการณ์ของตนเองในอดีตที่ผ่านมา แล้วบอกครูซิว่านักเรียนมีความกังวลมากในเรื่องใดบ้าง และมีวิธีแก้ไขความกังวลอย่างไร

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 13 : ฉันไม่มีความสุข เศร้าหรือร้องไห้บ่อย

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้สึกว่ามีมีความสุขเมื่อร่วมมือกับเพื่อนในการทำประโยชน์ให้กับสังคม

กิจกรรมฐานที่ 3 เพื่อนคู่คิด

นักเรียนจับกลุ่มกับเพื่อนตามรายชื่อที่ครูกำหนดไว้ ช่วยกันคิดกิจกรรมที่จะนำไปพัฒนาโรงเรียนของเราให้น่าอยู่ ทำกิจกรรมที่คิดขึ้นมา จากนั้นเขียนสรุปส่งครูตามหัวข้อดังต่อไปนี้ 1.ชื่อกิจกรรม 2.ขั้นตอนการดำเนินการ 3.ผลที่เกิดขึ้น 4. ปัญหาอุปสรรค

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 16 : ฉันวิตกกังวลเมื่ออยู่ในสถานการณ์ใหม่ๆ ฉันเสียความมั่นใจง่าย

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้จักวิธีแก้ความวิตกกังวลในสถานการณ์ต่างๆ

กิจกรรมฐานที่ 4 สติแก้ไขสถานการณ์

ถ้านักเรียนประสบเหตุการณ์ดังต่อไปนี้ นักเรียนจะคิดหาวิธีการแก้ไขสถานการณ์อย่างไรดีคะ

- 1) ใกล้ค่าแล้ว ผู้ปกครองยังไม่มารับเลย จะทำอย่างไร
- 2) เดินเที่ยวงานวัดแล้วพลัดหลงกับผู้ปกครอง จะทำอย่างไร

3) ไปทัศนศึกษากับทางโรงเรียน กระเป๋าตังค์หาย จะทำอย่างไร

4) ตั้งใจเรียนแต่เวลาสอบกลับทำข้อสอบไม่ได้ ช้ำยังถูกผู้ปกครองว่าอีก จะทำอย่างไร

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 24 : ฉันมีความกลัวหลายอย่าง ฉันหวาดกลัวง่าย

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้มีสติใช้แก้ปัญหาต่างๆ ไม่ให้กลัวง่าย

กิจกรรมฐานที่ 5 สร้างสมาธิพิชิตความกลัว

นักเรียนอ่านเรื่องต่อไปนี แล้วคิดวิเคราะห์ให้สมาธิช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล โดยเขียนอธิบายวิธีแก้ปัญหาตามความคิดของนักเรียนเอง

1) กังอยากเข้าเรียนต่อ โรงเรียนมีชื่อเสียงซึ่งอยู่ใกล้บ้าน แต่กังวลไม่ตีเรียนหนังสือไม่เก่ง จึงกลัวว่าจะสอบไม่ได้ นักเรียนคิดว่ากังวลจะอย่างไร

อธิบาย

2) เกตุอยากเป็นหมอ เพื่อที่จะได้ช่วยเหลือผู้อื่น แต่เป็นคนกลัวผีมาตั้งแต่เด็ก จึงไม่กล้าสอบเข้าเรียนคณะที่ตัวเองชอบ นักเรียนจะแนะนำเกตุอย่างไร

3) ช่วงใช้หวัด 2009 ระบาด กุ้งไม่กล้าออกจากบ้านไปไหน เพราะกลัวติดเชื้อหวัดที่ว่าเป็นแล้วอาจตายได้ จึงไม่ยอมไปโรงเรียน ถ้านักเรียนเป็นผู้ปกครองจะแก้ปัญหาอย่างไร

B. ปัญหาพฤติกรรมเกร

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 5 : ฉันโกรธรุนแรงและมักควบคุมอารมณ์ไม่ได้

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้ให้นักเรียนได้เห็นตัวอย่างของความรุนแรงและขาดการควบคุมอารมณ์

กิจกรรมฐานที่ 6 เรียนรู้จากข่าว

ครอบครัวหนึ่งสามีเกิดมีปากเสียงกับภรรยา ซึ่งสามีเป็นคน โกรธรุนแรง และมักควบคุมอารมณ์ไม่อยู่จึงจุดไฟเผาบ้านตัวเอง แต่ไฟได้ลามไปยังบ้านของเพื่อนบ้านเกือบ 10 หลังคาสร้างความเดือดร้อนให้กับเพื่อนบ้าน จึงถูกเพื่อนบ้านรุมประชาทัณฑ์ แล้วยังโดนตำรวจจับข้อหาวางเพลิงอีกด้วย

นักเรียนจับกลุ่มกับเพื่อนตามรายชื่อที่ครูกำหนดไว้ ช่วยกันวิเคราะห์ข่าวนี้ ดังหัวข้อต่อไปนี 1.สาเหตุของปัญหา 2.วิธีการแก้ไขสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหา 3.ยกตัวอย่างข่าวที่มีสาเหตุคล้ายกับเรื่องนี้

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 7 : โดยปกติแล้ว ฉันทำตามที่คนอื่นบอก

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้จักคิดว่าสิ่งใดควรทำและสิ่งใดไม่ควรทำตามผู้อื่น

กิจกรรมฐานที่ 7 ปฏิเสธอย่างมีเหตุผล

สถานการณ์ใดที่นักเรียนควรปฏิบัติตามและ สถานการณ์ใดที่นักเรียนควรจะไม่ปฏิบัติตาม พร้อมทั้งบอกเหตุผลด้วยนะคะ

เหตุการณ์ที่ 1 ป้าบอกให้หนูชานข้าวเข้าก่อนมาโรงเรียน แต่นูชยังไม่หิว

เหตุการณ์ที่ 2 ปลาชวนปูหนีโรงเรียนไปเที่ยวห้างสรรพสินค้า

เหตุการณ์ที่ 3 กิ่งหลบครู ไปสูบบุหรี่ที่หลังห้องน้ำกันเถอะ

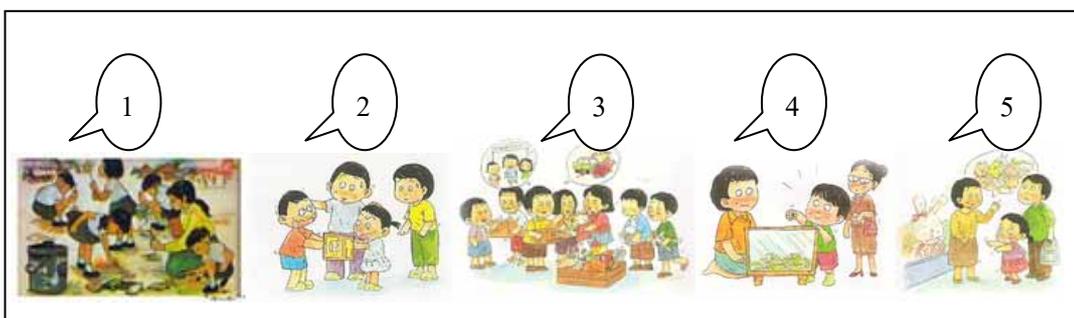
เหตุการณ์ที่ 4 กบกลางวันไปอ่านหนังสือที่ห้องสมุดกันนะ

เหตุการณ์ที่ 5 น้องฝนวันนี้รีบกลับบ้านไปช่วยแม่ทำงานบ้านกันนะ

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 12 : ฉันมีเรื่องต่อสู้บ่อยๆ ฉันบังคับให้ผู้อื่นทำตามที่ฉันต้องการได้

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้จักผิดชอบชั่วดี จะได้ไม่เกิดปัญหาตามมา

กิจกรรมฐานที่ 8 ภาพสื่อความหมาย



ภาพที่ 11 ภาพสื่อความหมาย

นักเรียนสังเกตในภาพด้านบนนะคะ คิดไตร่ตรองอย่างมีวิจารณญาณ แล้วตอบคำถามให้สัมพันธ์กับแต่ละภาพนะคะ

- 1) ช่วยกันเก็บขยะ ควรกระทำหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 2) ทะเลาะแย่งของเล่นกัน ควรกระทำหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 3) นำของไปแจกเด็กด้อยโอกาส ควรกระทำหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 4) นำเงินไปทำบุญ ควรกระทำหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 5) ร้องขอของเล่นใหม่ ควรกระทำหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 18 : ฉันถูกกล่าวหาว่า พุดปดหรือขี้โกงบ่อยๆ

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้เห็นความสำคัญของการไม่พูด

กิจกรรมฐานที่ 9 เกราะป้องกันภัย

ก๊องเป็นเด็กนักเรียนชั้น ป. 6 ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง และอาศัยอยู่กับตาชายที่ต่างจังหวัดทางภาคอีสาน เนื่องจากพ่อแม่แยกทางกันแล้วเข้ามาทำงานที่กรุงเทพ ตากับยายต้องทำงานปลูกผักเลี้ยงก๊องตามลำพังไม่มีใครส่งเสียเลี้ยงดู ด้วยความรักหลานจึงยอมลำบากเพื่อให้หลานไม่ต้องอดอยาก ซึ่งก๊องก็รักตากับยายมากเช่นเดียวกัน ตากับยายมักจะสอนหลานให้เป็นคนดีไม่พูดปด เพราะเวลาพูดอะไรไปคนอื่นจะได้เชื่อถือ แต่แล้วก็มีเหตุการณ์เกิดขึ้นที่โรงเรียน ครูประจำชั้นจับได้ว่าก๊องแอบขโมยเงินของเพื่อนในห้องไป โดยพบกระเป๋าเงินที่ปราศจากเงินในกระเป๋านั่งสีของก๊อง ก๊องบอกครูว่าไม่ได้ขโมยไป ซึ่งครูและเพื่อนคนอื่นๆ ก็เชื่อที่ก๊องพูด เพราะก๊องเป็นเด็กที่ไม่พูดปด แต่เนื่องจากมีหลักฐานชัดเจน ครูจึงได้คิดวิธีการหาตัวคนร้ายขึ้น ในที่สุดก็จับได้ว่าอ้วนเป็นคนขโมยเงินของเพื่อนไปแล้วมาใส่ร้ายก๊อง โดยอ้วนสารภาพว่าได้ลักเงินของเพื่อนไปซื้อของเล่นแล้วนำกระเป๋าคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีเงินไปใส่ไว้ในกระเป๋านักเรียนของก๊องในเวลาพักกลางวันที่ไม่มีคนอยู่

- 1) เพราะเหตุใดใครๆ จึงเชื่อที่ก๊องพูด
- 2) นักเรียนคิดว่าถ้าไม่มีใครเชื่อที่ก๊องพูด จะเกิดอะไรขึ้นกับก๊อง
- 3) นักเรียนได้ข้อคิดอะไรจากเรื่องนี้

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 22 : ฉันเอาของที่ไม่ใช่ของฉันออกไปจากบ้านโรงเรียนหรือที่อื่น

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นที่โดนขโมยของไป

กิจกรรมฐานที่ 10 ของของใครใคร่รัก

นักเรียนอ่านนิทานเรื่องนี้แล้ว วาดภาพและเขียนสุภาษิตให้สัมพันธ์กับเรื่องที่อ่าน
นิทานเรื่อง “กระต่ายเจ้าปัญญา”

กระต่ายตัวหนึ่งอาศัยอยู่ในป่ากับเพื่อนสัตว์ป่าอื่นอีกหลายตัว กระต่ายตัวนี้มีนิสัยเสียตรงที่ไปบ้านใครก็ชอบหยิบของคนอื่นมาโดยไม่ขอหรืออีกทีก็ถือขโมยมานั่นเอง แรกๆ เพื่อนๆ ก็ไม่รู้ว่าของหายไปได้อย่างไร แต่เมื่อได้พูดคุยกันจึงได้รู้ความจริง ตั้งแต่นั้นมาเจ้ากระต่ายไปหาใครเขาก็ปิดบ้านหนีไม่ยอมคบค้าสมาคมด้วย ทำให้เจ้ากระต่ายไม่ค่อยมีเพื่อนฝูงต้องอยู่ตัวเดียว จากที่เคยร่าเริงก็กลายเป็นซึมเศร้า ซึ่งเจ้ากระต่ายก็ไม่ได้รู้ว่าเพราะอะไรใครๆ จึงไม่ยอมคบค้าสมาคมด้วย เจ้าเต่าที่เคยเป็นเพื่อนสนิทกันเห็นกระต่ายเศร้าหมองก็นึกสงสาร จึงคิดหาวิธีที่จะสอนให้บทเรียนเจ้ากระต่ายเพื่อที่จะได้ปรับปรุงนิสัยเสียใหม่ เจ้าเต่าคิดวิธีทำอะไรกับใครก็ได้แบบ

นั้น โดยมันจะไปเยี่ยมเจ้ากระต่ายที่บ้านทุกวัน ไปแต่ละทีก็จะหยิบข้าวของของเจ้ากระต่ายมาด้วย จนในที่สุดเจ้ากระต่ายทนไม่ไหวจึงได้ต่อว่าเจ้าเต่า เจ้าเต่าจึงพูดว่ากรที่เราไปเอาของของคนอื่นมา เจ้าของเขาก็รู้สึกเสียดายของและได้รับความเดือนร้อนจากการที่ข้าวของหายไป ซึ่งก็รู้สึกเหมือนกับที่เจ้ากระต่ายรู้สึกเวลานี้ ตั้งแต่นั้นมาเจ้ากระต่ายก็เลิกนิสัยหยิบของของผู้อื่นมาโดยไม่ขอเจ้าของอีกเลย

C. ปัญหาพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง/สมาธิสั้น

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 2 : ฉันอยู่ไม่สุข ฉันไม่สามารถอยู่นิ่งได้นาน

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อสร้างสมาธิในการทำกิจกรรม

กิจกรรมฐานที่ 11 เล่าเรื่องจากภาพ

นักเรียนจับกลุ่มกับเพื่อนตามรายชื่อที่ครูกำหนดไว้ วาดภาพเหตุการณ์ที่นักเรียนประทับใจ พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ จากนั้นให้ผลัดกันเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ในภาพให้เพื่อนๆ ฟัง เมื่อฟังจบให้นักเรียนตอบคำถามครูด้วยว่าชอบเรื่องไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 10 : ฉันหยุดหยิก หรือดิ้นไปดื้อนมาตลอดเวลา

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อฝึกการทำสมาธิ

กิจกรรมฐานที่ 12 ชวนคิด ชวนทำ



ภาพที่ 12 ชวนคิด ชวนทำ

นักเรียนสังเกตในภาพด้านบน แล้วตอบคำถามดังต่อไปนี้คะ

- 1) จากภาพ นักเรียนคิดว่าพวกเขาเหล่านั้นกำลังทำอะไร
 - 2) นักเรียนคิดว่ากรปฏิบัติเช่นนี้เกิดผลดีอย่างไร
 - 3) นักเรียนจับคู่กับเพื่อนผลัดกันจับเวลาว่าสามารถปฏิบัติตามภาพได้นานกี่นาที
- คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 15 : ฉันวอกแวกง่าย ฉันมีความลำบากที่จะใช้สมาธิ

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อฝึกการใช้สมาธิในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

กิจกรรมฐานที่ 13 จับจ้องที่สองภาพ

นักเรียนเข้าไปเว็บไซต์ข้างล่างนี้ นะคะ เล่นเกมจับผิดภาพให้ชนะ แล้วตอบคำถาม
 ด้วยว่านักเรียน ได้ข้อคิดอะไรจากการเล่นเกมนี้ <http://gamecenter.kapook.com/flashgames-80634>

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 21 : ฉันคิดก่อนทำ

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่างๆ

กิจกรรมฐานที่ 14 เกมคิดก่อนทำ

นักเรียนวาดภาพสื่อสารด้วยภาพสัญลักษณ์ เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเคยทำความดีมาในอดีต แล้วให้เพื่อนในกลุ่มทายความหมายที่นักเรียนต้องการสื่อสาร ภาพของใครที่เพื่อนบอกความหมายได้ถูกต้องเยอะที่สุดเป็นผู้ชนะ นักเรียนส่งคำตอบออนไลน์บอกครูด้วยว่านักเรียนชอบภาพของใครมากที่สุด และส่งภาพที่นักเรียนวาดให้ครูผู้สอนที่โต๊ะทำงานด้วยนะคะ ตัวอย่างเช่น ทำอาหารให้คนในครอบครัวทาน เขียนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 13 เกมคิดก่อนทำ

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 25 : ฉันทำงานที่ทำอยู่ได้เสร็จ ฉันมีสมาธิดี

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้ได้แง่คิดในเรื่องความตั้งใจและมีสมาธิในการทำงาน

กิจกรรมฐานที่ 15 ปังจัญสู่ความสำเร็จ

อ่านข้อความ แล้วตอบคำถามนะคะ

ต้นกลับมาจากโรงเรียน ก็ทำการบ้านที่คุณครูให้มาด้วยความตั้งใจ โดยไม่รู้สึกรู้สึกับเหนื่อย เขากลับรู้สึกเพลิดเพลินกับงานที่ทำ ถึงแม้ว่าระหว่างทำการบ้านก็จะมีเสียงโทรทัศน์ที่แม่เปิดไว้ และเสียงน้องๆ เล่นกันซึ่งบางครั้งก็เข้ามาชวนเขาไปเล่นด้วยกัน แต่ต้นก็ไม่สนใจบรรยากาศรอบข้างที่มารบกวนเขา ยังคงตั้งหน้าตั้งตาทำการบ้านจนเสร็จ จึงไปทำอย่างอื่นที่เขาชอบทำต่อไป

- 1) ต้นทำงานเสร็จได้เพราะอะไร
- 2) นักเรียนคิดว่าการทำงานที่ต้นเป็นแบบนี้จะส่งผลดีต่อเขาอย่างไร

D. ปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อน

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 6 : ฉันมักอยู่กับตัวเอง ฉันมักเล่นคนเดียวหรืออยู่ตาม
ลำพัง

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน

กิจกรรมฐานที่ 16 รู้จริงเปล่า

นักเรียนไปตามข้อมูลตามที่กำหนดของเพื่อนในห้องมาจำนวน 5 คน

คนที่ 1. ชื่อ-นามสกุล, ชื่อเล่น, วันเกิด, บ้านเลขที่, อาชีพที่อยากเป็น, สิ่งที่ชอบ และ
สิ่งที่ไม่ชอบ

คนที่ 2. ชื่อ-นามสกุล, ชื่อเล่น, วันเกิด, บ้านเลขที่, อาชีพที่อยากเป็น, สิ่งที่ชอบ และ
สิ่งที่ไม่ชอบ

คนที่ 3. ชื่อ-นามสกุล, ชื่อเล่น, วันเกิด, บ้านเลขที่, อาชีพที่อยากเป็น, สิ่งที่ชอบ และ
สิ่งที่ไม่ชอบ

คนที่ 4. ชื่อ-นามสกุล, ชื่อเล่น, วันเกิด, บ้านเลขที่, อาชีพที่อยากเป็น, สิ่งที่ชอบ และ
สิ่งที่ไม่ชอบ

คนที่ 5. ชื่อ-นามสกุล, ชื่อเล่น, วันเกิด, บ้านเลขที่, อาชีพที่อยากเป็น, สิ่งที่ชอบ และ
สิ่งที่ไม่ชอบ

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 11 : ฉันมีเพื่อนสนิทอย่างน้อยหนึ่งคน

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้เกิดความสนิทสนมกับเพื่อนเมื่อได้ทำกิจกรรม
ร่วมกัน

กิจกรรมฐานที่ 17 เล่าเรื่องด้วยภาพสัญลักษณ์

นักเรียนวาดภาพสื่อสารด้วยภาพสัญลักษณ์ ร่วมกับการเขียนข้อความบรรยาย
เรื่องราวที่นักเรียนอยากเล่าให้เพื่อนในกลุ่มได้ทราบ แล้วนำไปให้เพื่อนๆ แปลความหมายทีละคน
จนครบทุกคน ส่งคำตอบออนไลน์ว่าชอบเรื่องไหน ของใครมากที่สุด นำภาพที่วาดส่งครูที่โต๊ะด้วย
นะคะ ตัวอย่างเช่น

เมื่อวัน ☀ ฉัน 🚲 ไป 🎵 ที่ 🏠 เพื่อน

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 14 : คนอื่นในวัยเดียวกับฉันมักชอบฉัน

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจให้กับเพื่อน และเป็นที่รักของเพื่อน

กิจกรรมฐานที่ 18 เกมใครเอ่ย

นักเรียนจับฉลากรายชื่อเพื่อนในกลุ่ม อย่าให้ใครรู้แน่ะคะว่าเราจับได้ใคร แล้วคอย
ดูแลช่วยเหลือเพื่อนที่เราจับได้เป็นเวลา 1 วัน จากนั้นนักเรียนทุกคนเขียนคำตอบว่าใครจับได้ของ

ใคร คนที่ท่ายกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ เสร็จแล้วตอบคำถามครูด้วยนะคะว่านักเรียน ได้ข้อคิดอะไรจากการเล่นเกมนี้

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 19 : เด็กคนอื่นๆ แกล้งหรือรังแกฉัน

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อสร้างความเป็นผู้นำ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

กิจกรรมฐานที่ 19 ผู้นำกลุ่ม

นักเรียนผลัดกันออกคำสั่งให้เพื่อนในกลุ่มของเราปฏิบัติตรงข้ามกับสิ่งที่เราบอก โดยออกคำสั่งคนละ 5 คำสั่ง เสร็จแล้วนักเรียนตอบคำถามครูด้วยนะคะว่าชอบคำสั่งของเพื่อนคนไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 23 : ฉันเข้ากับผู้ใหญ่ได้ดีกว่าเข้ากับเด็กวัยเดียวกัน

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้ได้ทำกิจกรรมและรู้จักปรับตัวร่วมกับเพื่อนในวัยเดียวกัน

กิจกรรมฐานที่ 20 เพื่อนพ้อง

นักเรียนและเพื่อนในกลุ่มร่วมกันคิดเกมที่จะนำมาใช้เล่นกัน หลังจากเล่นแล้วช่วยกันตอบคำถาม โดยตัวแทนกลุ่มเป็นผู้ส่งคำตอบ คำถามของครูมีดังนี้คะ

- 1) ชื่อเกมอะไร
- 2) วิธีการเล่นอย่างไร
- 3) ได้อะไรจากการเล่นเกมนี้

E. สัมพันธภาพทางสังคม (จุดแข็ง)

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 1 : ฉันพยายามทำดีต่อผู้อื่น ฉันใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่น

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้ได้ข้อคิดในการมีน้ำใจต่อผู้อื่น

กิจกรรมฐานที่ 21 ความดีไม่มีขายอยากได้ต้องทำเอง



ภาพที่ 14 ความดีไม่มีขายอยากได้ต้องทำเอง

นักเรียนสังเกตในภาพด้านบน แล้วคิดวิเคราะห์ตอบคำถาม 4 ข้อดังนี้

- 1) นักเรียนเห็นอะไรในภาพ
- 2) คุณภาพแล้วมีความคิดเห็นอย่างไร
- 3) นักเรียนเคยมีพฤติกรรมที่คล้ายกับเหตุการณ์ในภาพนี้หรือไม่ เพราะอะไร
- 4) นักเรียนตั้งชื่อภาพนี้ว่าอย่างไร

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 4 : โดยปกติแล้ว ฉันแบ่งปันกับผู้อื่น (อาหาร เกม ปากกา ฯลฯ)

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้จักการแบ่งปันให้กับผู้อื่น

กิจกรรมฐานที่ 22 แบ่งปันน้ำใจ

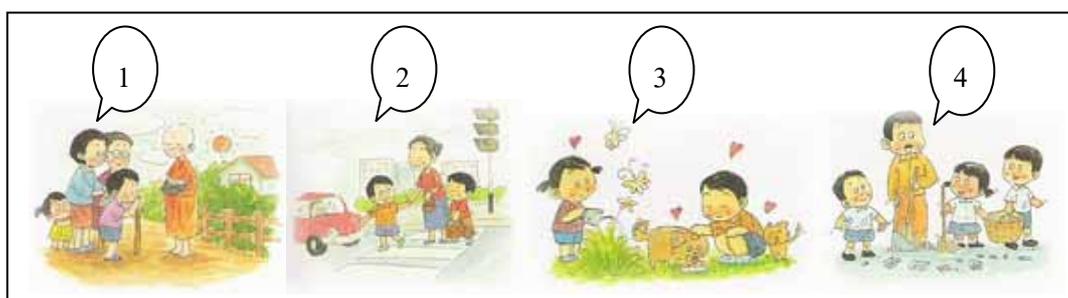
ถ้านักเรียนมีปากกา 10 ด้าม แล้วมีเพื่อนในกลุ่ม 4 คน คนแรกชื่อชมพูเป็นเพื่อนที่นักเรียนรักมากที่สุด คนที่ 2 ชื่อฟ้าเป็นเพื่อนที่มีน้ำใจให้นักเรียนเสมอมา คนที่ 3 ชื่อส้มเป็นเพื่อนเล่นกับนักเรียนอยู่บ่อยๆ คนที่ 4 ชื่อเขียวเป็นเพื่อนที่ชอบแกล้งและทะเลาะกับนักเรียนอยู่เสมอ นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ค่ะ

- 1) นักเรียนจะแบ่งปากกาให้ใครบ้าง
- 2) ให้คนละเท่าไร
- 3) เพราะเหตุใด

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 9 : ฉันช่วยเหลือถ้ามีใครบาดเจ็บ ไม่สบายใจหรือเจ็บป่วย

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้เห็นตัวอย่างการทำความดีช่วยเหลือผู้อื่น

กิจกรรมฐานที่ 23 ตัวอย่างของคนดี มีความเมตตา



ภาพที่ 15 ตัวอย่างของคนดี มีเมตตา

นักเรียนสังเกตในภาพแล้วคิดวิเคราะห์เรียงคำตอบนี้ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง เพื่อให้สัมพันธ์กับแต่ละภาพนะคะ

- 1) ไล่ และ ทำ ฉันทน์ บุญ ครอบครั้ว บาตร ชอบ
- 2) ข้าม และ คนชรา เพื่อน ถนน ช่วย ฉันทน์
- 3) จรจัด เลี้ยง นำ ฉันทน์ สุนัข อาหาร มา
- 4) ที่ กวาด ช่วย นักเรียน ขยะ สนาม ภารโรง

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 17 : ฉันทน์ใจดีกับเด็กที่อายุน้อยกว่า

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้จักวิธีการปฏิบัติตัวที่ดีต่อเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

กิจกรรมฐานที่ 24 อีโร่ของหนู

นักเรียนเขียนเครื่องหมายถูก ลงหน้าข้อที่ควรปฏิบัติและ เครื่องหมายกากบาท หน้าข้อที่ไม่ควรปฏิบัติตามความคิดของนักเรียน พร้อมทั้งบอกเหตุผลด้วยนะคะ

- 1) ทำการบ้านให้น้อง
- 2) แบ่งของเล่นของเราให้น้องเล่นด้วย
- 3) ชื้อพลูมาให้น้องเล่นในวันลอยกระทง
- 4) ชื้อขนมจากที่โรงเรียนมาฝากน้อง
- 5) พาน้องที่ว่ายน้ำไม่เป็น ไปเล่นน้ำที่คลองหลังบ้าน
- 6) สอนน้องเล่นกีฬาและดนตรี
- 7) เห็นน้องทิ้งขยะลงพื้นแล้วสอนน้องให้ทิ้งในถังขยะ
- 8) ไปทำร้ายคนที่แกล้งน้องเรา
- 9) จูงมือน้องข้ามถนน
- 10) พาน้องไปช่วยพ่อรดน้ำต้นไม้

คำถามแบบประเมิน SDQ ข้อ 20 : ฉันทน์มักอาสาช่วยเหลือผู้อื่น (พ่อ แม่ ครู เด็ก)

เป้าหมายของกิจกรรม : เพื่อให้รู้สึกประทับใจต่อการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กับผู้อื่น

กิจกรรมฐานที่ 25 ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

นักเรียนแสดงตัวอย่างความรู้สึกในการช่วยเหลือผู้อื่น

- 1) ตัวอย่างความช่วยเหลือที่ได้เคยกระทำ คือ
- 2) ก่อนจะให้ความช่วยเหลือผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร
- 3) ขณะที่กำลังให้ความช่วยเหลือผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร
- 4) เมื่อได้ให้ความช่วยเหลือแล้วมีความรู้สึกอย่างไร
- 5) คิดว่าผู้ที่ได้รับความช่วยเหลือรู้สึกอย่างไร

บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

ระบบที่พัฒนาประกอบไปด้วยการใช้งานใน 3 ส่วนหลักๆ ดังนี้ ส่วนของผู้ดูแลระบบ ครูผู้สอน และนักเรียน สำหรับระบบนั้นจะแยกออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกจะทำงานที่ระบบ Moodle ส่วนที่สองจะทำงานในโปรแกรมขึ้นมาเพิ่มเติมโดยใช้โปรแกรมภาษา PHP เพื่อให้ระบบสามารถทำการประเมินผลแบบประเมิน SDQ ได้ถูกต้องตามหลักการของแบบประเมิน และทำการแยกกลุ่มนักเรียนให้สัมพันธ์กับกิจกรรมที่สร้างขึ้น

1. Hardware และ Software ที่ใช้ในระบบ

Software & Operation System

- Web Server เป็น Apache
- โปรแกรมภาษา PHP เวอร์ชัน 4.1.0 ขึ้นไป
- ฐานข้อมูลเป็น MySQL
- โปรแกรม phpMyAdmin
- โปรแกรม Moodle Version 1.9
- ใช้โปรแกรม Dream Weaver 8 พัฒนาโปรแกรมบางส่วนเพิ่มเติม แต่ยังคงใช้

ฐานข้อมูลของระบบ Moodle

Hardware & Internet & Web Address

- Intel (R) Pentium (R) Dual 2.16 GHz
- Web Address : 203.113.115.91/Moodle
- โปรแกรม Upload File : SSH Secure Shell

2. การใช้งานในระบบที่พัฒนาขึ้น

การใช้งานในระบบที่พัฒนาขึ้นแบ่งออก 3 กลุ่มผู้ใช้งาน ได้แก่

- 1) นักเรียน สามารถใช้งานในระบบ ได้ดังนี้
 - ตอบคำถามกิจกรรม
 - รายงานผลการทำกิจกรรม

- ทำแบบประเมินพฤติกรรม
 - บันทึกงาน
 - ใช้ห้องสนทนา และกระดานเสวนา
- 2) ครูผู้สอน สามารถใช้งานในระบบ ได้ดังนี้
- สร้างกิจกรรม
 - แก้ไข – ลบกิจกรรม
 - ตรวจสอบให้คะแนนกิจกรรม
 - บันทึกงาน
 - สร้างห้องสนทนา และกระดานเสวนา
 - แจ้งข่าวประกาศ
- 3) ผู้ดูแลระบบ สามารถใช้งานในระบบ ได้ดังนี้
- การกำหนดสิทธิ์ให้แก่ผู้ใช้งาน
 - เพิ่ม-ลบรายชื่อสมาชิก
 - สร้างหน้าหลักการใช้งาน
 - บันทึกงาน
 - สร้างห้องสนทนา และกระดานเสวนา
 - แจ้งข่าวประกาศ

3. ระบบงานที่สร้างขึ้นประกอบไปด้วย function

ระบบงานที่สร้างขึ้นประกอบไปด้วย function ดังต่อไปนี้

- การ Register
- การเพิ่ม-ลบ- แก้ไขกิจกรรม
- การสร้างแบบประเมินพฤติกรรม (SDQ)
- การประเมินผลแบบประเมินพฤติกรรม (SDQ)
- การตรวจสอบให้คะแนนกิจกรรม
- การรายงานผลคะแนนการทำกิจกรรม
- การตอบคำถามกิจกรรม
- การบันทึกงาน

4. แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ก่อนและหลังการทำกิจกรรม

การประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน เพื่อวัดว่านักเรียนมีพฤติกรรมเป็นอย่างไร ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ของ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการคัดกรองปัญหาสุขภาพจิตที่พบบ่อยในเด็ก ลักษณะของพฤติกรรมสามารถจัดเป็นกลุ่มพฤติกรรมได้ 5 กลุ่ม ได้แก่ 1. ด้านอารมณ์ 2. ด้านพฤติกรรมเกร 3. ด้านสมาธิสั้น 4. ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน 5. ด้านสัมพันธ์ภาพทางสังคม กลุ่มที่ 1-4 เป็นจุดอ่อนแสดงถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของนักเรียน ส่วนกลุ่มที่ 5 เป็นจุดแข็งแสดงถึงพฤติกรรมด้านดีของนักเรียน ซึ่งมีการให้คะแนนและวิเคราะห์ผล ดังตารางนี้

ตารางที่ 13 การให้คะแนนและวิเคราะห์ผลแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ)

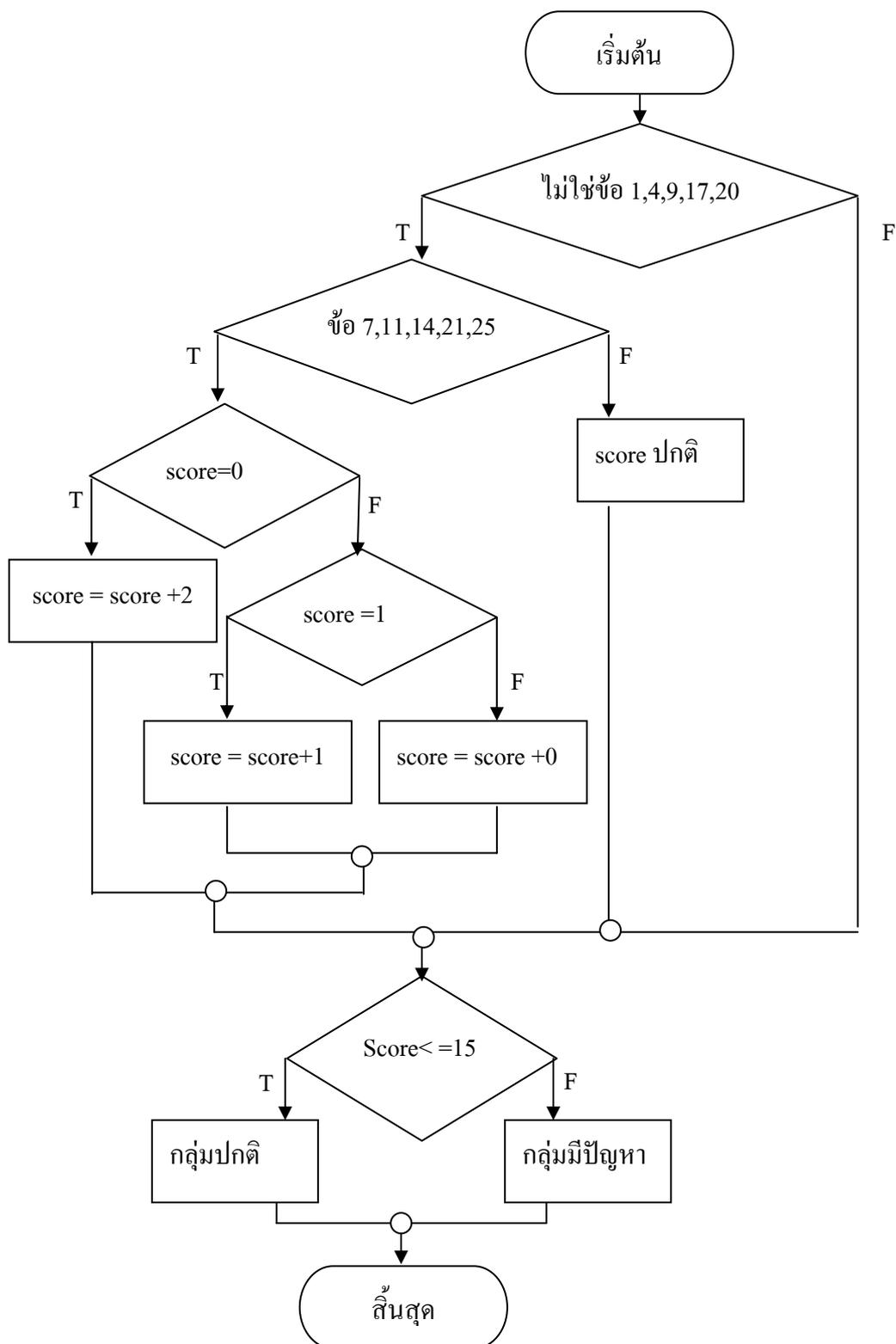
ด้าน	ข้อ	คะแนน		
		ไม่จริง	จริงบ้าง	จริง
1. อารมณ์	3	0	1	2
	8	0	1	2
	13	0	1	2
	16	0	1	2
	24	0	1	2
2. พฤติกรรมเกร	5	0	1	2
	7	2	1	0
	12	0	1	2
	18	0	1	2
	22	0	1	2
3. สมาธิสั้น	2	0	1	2
	10	0	1	2
	15	0	1	2
	21	2	1	0
	25	2	1	0
4. ความสัมพันธ์กับเพื่อน	6	0	1	2
	11	2	1	0

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ด้าน	ข้อ	คะแนน		
		ไม่จริง	จริงบ้าง	จริง
	14	2	1	0
	19	0	1	2
	23	0	1	2
5. สัมพันธภาพทางสังคม	1	0	1	2
	4	0	1	2
	9	0	1	2
	17	0	1	2
	20	0	1	2
รวมคะแนน	0-15 คะแนน เป็นเด็กปกติ , 16-40 คะแนน เป็นเด็กมีปัญหา			

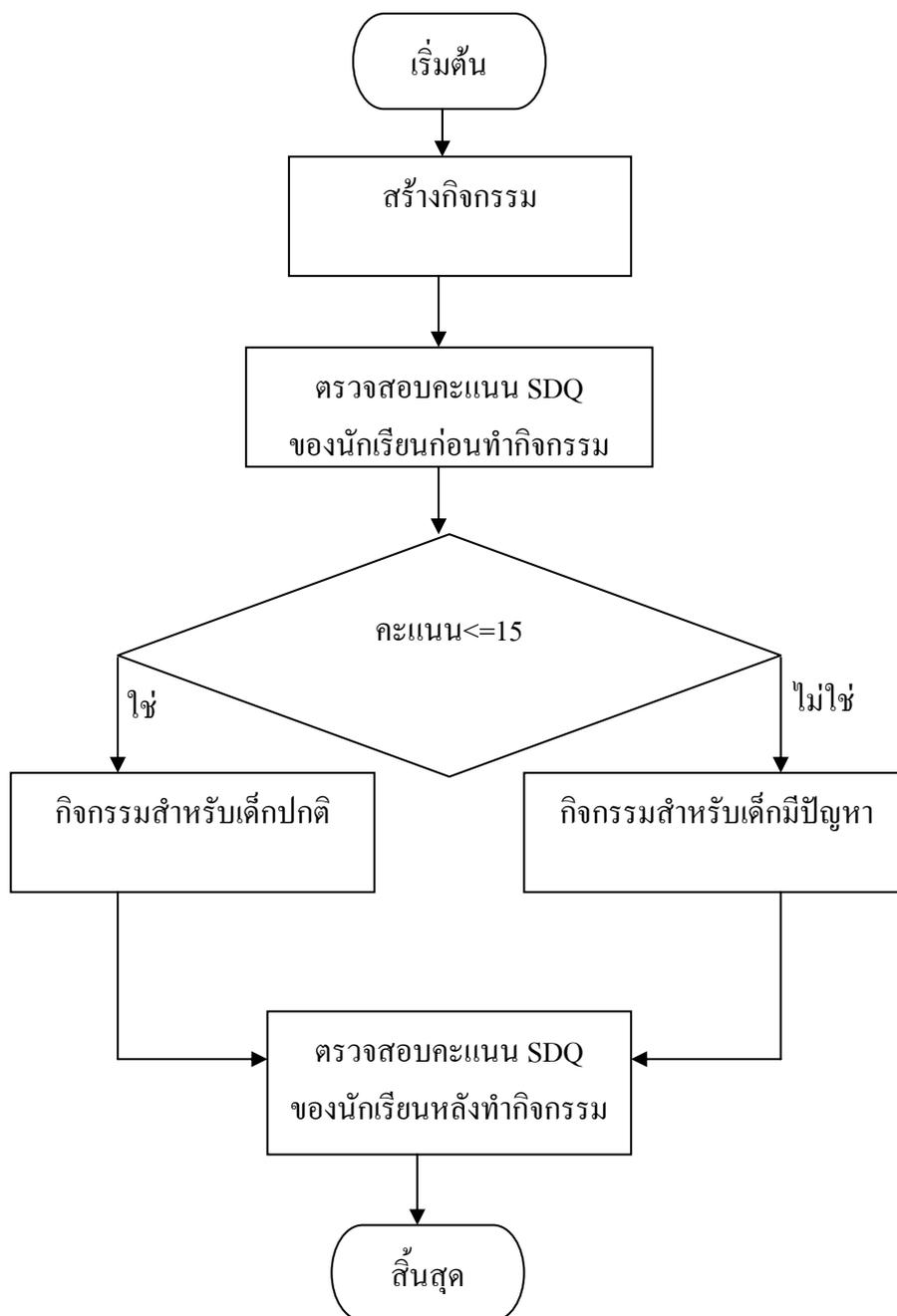
การนำแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) มาใช้ในการประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 นั้น ได้สร้างแบบประเมินด้วยเครื่องมือของ Moodle ส่วนการให้คะแนนและวิเคราะห์ผลได้เขียนโปรแกรมด้วย PHP ขึ้นมาเพื่อใช้งานร่วมกัน เนื่องจากการสร้างแบบประเมินของ Moodle ไม่สามารถวิเคราะห์ผลได้ตามรูปการประเมินผลของแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ซึ่งเมื่อนักเรียนทำแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) แล้ว โปรแกรมจะเป็นตัวกำหนดให้ว่านักเรียนอยู่ในกลุ่มไหน แล้วจะแสดงกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับตัวเองให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ผู้สอนได้สร้างขึ้นไว้ เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จแล้ว นักเรียนจะทำแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) หลังจากทำกิจกรรมอีกรอบหนึ่งเป็นการวัดว่าเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมแล้วนักเรียนมีการปรับพฤติกรรมไปในทิศทางที่ดีขึ้นหรือไม่ ซึ่งจะเป็นตัววัดคุณภาพของการพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับแก้ปัญหาพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

จากหลักการให้คะแนนและการวิเคราะห์ผลแบบประเมินพฤติกรรม SDQ ดังตารางที่สามารถนำมาเขียนหลักการทำงานของแบบประเมินพฤติกรรม SDQ ได้ดังภาพนี้



ภาพที่ 16 หลักการทำงานของแบบประเมินพฤติกรรม SDQ

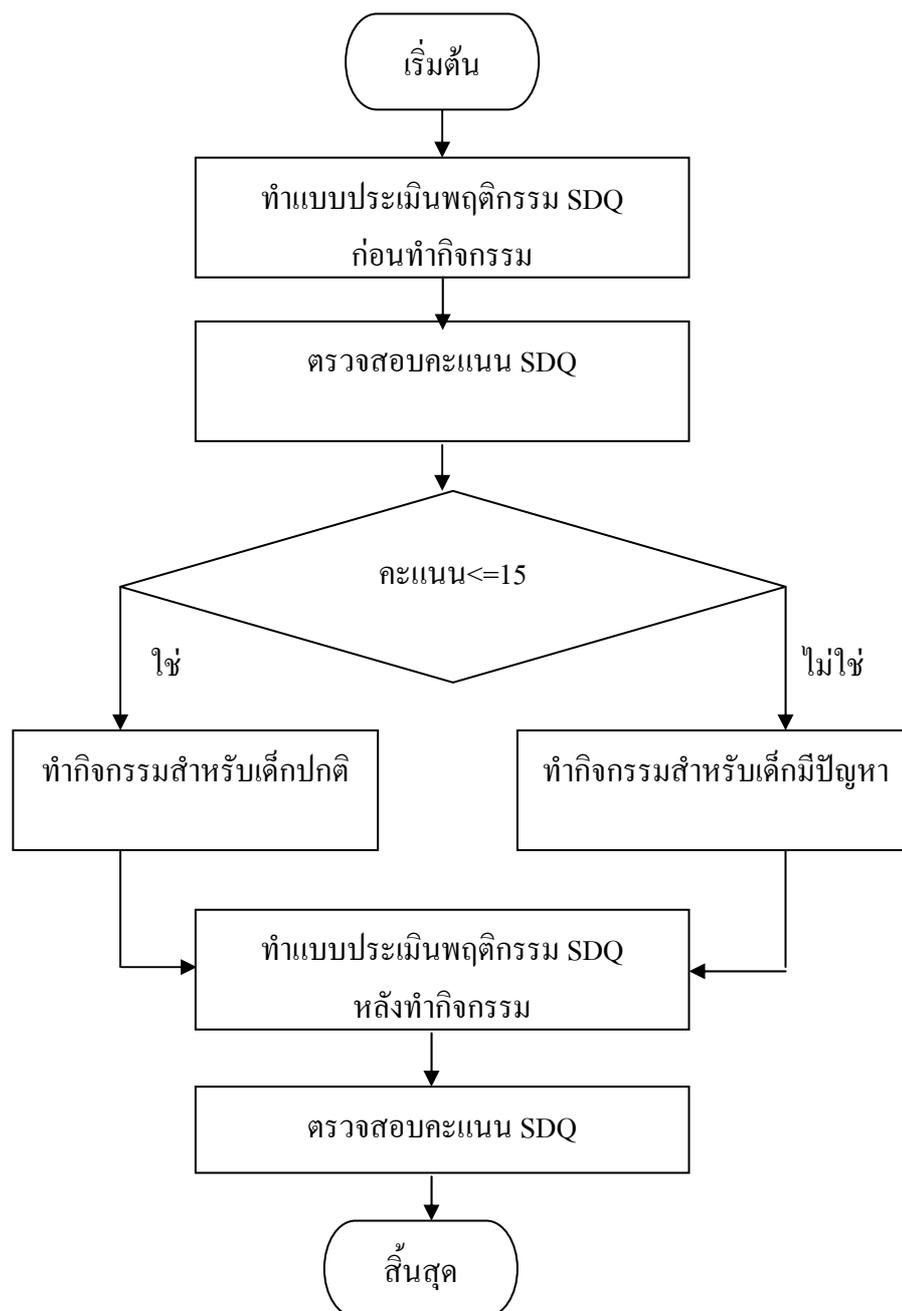
จากภาพที่ 16 มีหลักการคิดแบบประเมิน SDQ ดังนี้ ถ้าเป็นข้อ 1,4,9,17,20 จะไม่นำมาคิดเนื่องจากเป็นการประเมินจุดแข็งของนักเรียน นอกนั้นจะเป็นจุดอ่อนทั้งหมดและถ้าเป็นข้อ 7,11,14,21,25 จะให้คะแนนกลับด้านกัน ส่วนข้ออื่นๆที่เหลือจะให้คะแนนตามเกณฑ์ปกติ การทำแบบประเมิน SDQ ในส่วนของครูผู้สอนมีหลักการทำงาน ดังภาพนี้



ภาพที่ 17 หลักการทำแบบประเมินพฤติกรรม (SDQ) ในส่วนของครูผู้สอน

จากภาพที่ 17 ครูผู้สอนจะทำการสร้างกิจกรรมขึ้นมาสองกลุ่มสำหรับกลุ่มเด็กมีปัญหา และกลุ่มเด็กปกติ ซึ่งเมื่อนักเรียนทำแบบประเมินแล้ว กิจกรรมก็จะส่งไปยังนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยดูจากคะแนนการทำแบบประเมิน เมื่อนักเรียนทำแบบประเมินเสร็จแล้วก็จะทำแบบประเมินอีกครั้งหนึ่งเป็นการวัดประสิทธิภาพของกิจกรรมที่สร้างขึ้น

การทำแบบประเมิน (SDQ) ในส่วน of นักเรียนมีหลักการทำงาน ดังภาพนี้



ภาพที่ 18 หลักการทำแบบประเมินพฤติกรรม SDQ ในส่วน of นักเรียน

จากภาพที่ 18 นักเรียนจะทำแบบประเมิน SDQ ก่อนทำกิจกรรม ระบบจะทำการตรวจสอบคะแนนว่าอยู่ในเกณฑ์ใด แล้วระบบจะส่งกิจกรรมตามเกณฑ์คะแนนที่ได้ให้นักเรียนทำ ซึ่งกิจกรรมจะมี 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็กมีปัญหา และกลุ่มเด็กปกติ เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จแล้ว นักเรียนก็จะทำแบบประเมินอีกครั้ง เพื่อวัดว่าระบบสามารถช่วยแก้ปัญหาให้กับนักเรียนได้หรือไม่

ผู้ดำเนินการวิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเพื่อวัดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งได้ผลจากการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 ผลการตอบแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศ

เพศ	คิดเป็นร้อยละ
ชาย	26.67
หญิง	73.33

จากตารางพบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง ร้อยละ 73.33 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 26.67

ตารางที่ 15 แสดงผลการตอบแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ)

ลักษณะพฤติกรรม	ก่อนทำกิจกรรม		หลังทำกิจกรรม	
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD
ด้านอารมณ์	3.53	1.64	2.73	1.94
ด้านพฤติกรรม	3.87	1.68	3.07	1.39
ด้านสมาธิ	4.07	1.39	3.60	1.76
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	4.73	1.67	3.40	1.68
ด้านสัมพันธภาพทางสังคม	5.80	1.78	6.07	1.79
ภาพรวม (จุดอ่อน)	16.20	4.30	12.80	4.13

จากตารางพบว่า ผลการตอบแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ของนักเรียนประเมินตนเอง ก่อนทำกิจกรรม ภาพรวมของการประเมินจุดอ่อน มีค่าเฉลี่ย 16.20 เปรียบเทียบกับเกณฑ์ของค่าคะแนนแล้วอยู่ในเกณฑ์เสี่ยงต่อการมีปัญหาพฤติกรรมด้านต่างๆ และหลังทำกิจกรรม

ภาพรวมของจุดอ่อน มีค่าเฉลี่ย 12.80 เปรียบเทียบกับเกณฑ์ของค่าคะแนนแล้วอยู่ในเกณฑ์ปกติ ส่วนการประเมินจุดแข็งก่อนทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 5.80 เปรียบเทียบกับเกณฑ์ของค่าคะแนนแล้วอยู่ในเกณฑ์ไม่มีจุดแข็ง และหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 6.07 เปรียบเทียบกับเกณฑ์ของค่าคะแนนแล้วอยู่ในเกณฑ์มีจุดแข็ง ซึ่งสรุปได้ว่าหลังทำกิจกรรมแล้วนักเรียนมีการปรับพฤติกรรมดีขึ้น

4.2 การแปลผลพฤติกรรมจากแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ดังนี้

ตารางที่ 16 แสดงการแปลผลพฤติกรรมจากแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ)

ลักษณะพฤติกรรม	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม		
	ปกติ (%)	เสี่ยง (%)	มีปัญหา (%)	ปกติ (%)	เสี่ยง (%)	มีปัญหา (%)
ด้านอารมณ์	100.00	0.00	0.00	100.00	0.00	0.00
ด้านพฤติกรรม	40.00	26.67	33.33	66.67	20.00	13.33
ด้านสมาธิ	86.67	6.67	6.67	86.67	13.33	0.00
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	20.00	53.33	20.00	53.33	33.33	13.33
ด้านสัมพันธภาพทางสังคม	53.33	26.67	20.00	60.00	26.67	13.33
ภาพรวม (จุดอ่อน)	60.00	20.00	20.00	73.33	20.00	6.67

จากตารางพบว่า การแปลผลพฤติกรรมจากแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ของนักเรียนประเมินตนเอง ก่อนทำกิจกรรม ภาพรวมของการประเมินจุดอ่อน มีค่ากลุ่มปกติ คิดเป็นร้อยละ 60.00 มีค่ากลุ่มเสี่ยง คิดเป็นร้อยละ 20.00 มีค่ากลุ่มมีปัญหา คิดเป็นร้อยละ 20.00 และหลังทำกิจกรรม ภาพรวมของการประเมินจุดอ่อน มีค่ากลุ่มปกติ คิดเป็นร้อยละ 73.33 มีค่ากลุ่มเสี่ยง คิดเป็นร้อยละ 20.00 มีค่ากลุ่มมีปัญหา คิดเป็นร้อยละ 6.67 และก่อนทำกิจกรรมมีการประเมินจุดแข็ง คิดเป็นร้อยละ 53.33 ไม่มีจุดแข็ง คิดเป็นร้อยละ 46.67 และหลังทำกิจกรรมมีการประเมินจุดแข็ง คิดเป็นร้อยละ 60.00 ไม่มีจุดแข็ง คิดเป็นร้อยละ 40.00 ซึ่งสรุปได้ว่าหลังทำกิจกรรมแล้วนักเรียนมีการปรับพฤติกรรมดีขึ้น

4.3 ผลคะแนนจากการทำกิจกรรมเป็นฐานด้วยระบบการเรียนการสอนออนไลน์ ดังนี้

ตารางที่ 17 แสดงผลคะแนนจากการทำกิจกรรมเป็นฐานด้วยระบบออนไลน์

ที่	เป้าหมายของกิจกรรม	\bar{X}	SD
1	เพื่อให้ได้ข้อคิดในการมีน้ำใจต่อผู้อื่น	15.87	1.30
2	เพื่อสร้างสมาธิในการทำกิจกรรม	15.53	2.10
3	เพื่อคลายเครียดทำให้จิตใจแจ่มใส	14.80	1.93
4	เพื่อให้รู้จักการแบ่งปันให้กับผู้อื่น	15.47	1.51
5	เพื่อให้นักเรียนได้เห็นตัวอย่างของความรุนแรงและขาดการควบคุมอารมณ์	15.87	1.92
6	เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน	14.67	0.98
7	เพื่อให้รู้จักคิดว่สิ่งใดควรทำและสิ่งใดไม่ควรทำตามผู้อื่น	15.47	2.20
8	เพื่อให้รู้จักคิดวิธีแก้ความกังวล	15.00	1.56
9	เพื่อให้เห็นตัวอย่างการทำความดีช่วยเหลือผู้อื่น	14.80	1.15
10	เพื่อฝึกการทำสมาธิ	14.93	1.49
11	เพื่อให้เกิดความสนิทสนมกับเพื่อนเมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกัน	14.53	1.06
12	เพื่อให้รู้จักผัดขอบชั่วคิดจะได้ไม่เกิดปัญหาตามมา	15.00	1.73
13	เพื่อให้รู้สึกมีความสุขเมื่อร่วมมือกับเพื่อนในการทำประโยชน์ให้กับสังคม	14.47	2.03
14	เพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจให้กับเพื่อน และเป็นที่รักของเพื่อน	15.07	1.33
15	เพื่อฝึกการใช้สมาธิในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	14.40	1.76
16	เพื่อให้รู้วิธีแก้ความวิตกกังวลในสถานการณ์ต่างๆ	17.40	2.67
17	เพื่อให้รู้จักวิธีการปฏิบัติตัวที่ดีต่อเด็กที่มีอายุน้อยกว่า	13.93	1.33
18	เพื่อให้เห็นความสำคัญของการไม่พูดปด	13.73	1.71
19	เพื่อสร้างความเป็นผู้นำ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น	13.53	1.60
20	เพื่อให้รู้สึกประทับใจต่อการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กับผู้อื่น	13.47	1.46
21	เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดก่อนทำสิ่งต่างๆ	14.33	2.02
22	เพื่อให้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นที่โดนขโมยของไป	14.40	2.06
23	เพื่อให้ได้ทำกิจกรรมและรู้จักปรับตัวร่วมกับเพื่อนในวัยเดียวกัน	14.40	1.40
24	เพื่อให้มีสติใช้แก้ปัญหาต่างๆ ไม่ให้กลัวง่าย	14.13	1.60
25	เพื่อให้ได้เ่งคิดในเรื่องความตั้งใจและมีสมาธิในการทำงาน	13.47	1.19
เฉลี่ย		17.17	1.83

จากตารางพบว่า ผลคะแนนจากการทำกิจกรรมเป็นฐานด้วยระบบการเรียนการสอนออนไลน์ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ย 17.17 และค่าเฉลี่ยของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.83 ซึ่งสรุปได้ว่านักเรียนมีผลคะแนนอยู่ในเกณฑ์ดี มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมดี

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาระบบการทำกิจกรรมแบบออนไลน์โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อนำมาใช้งานในการแก้ปัญหาความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 นั้นทำให้ผู้วิจัยทราบว่าสามารถนำมาใช้งานได้เป็นอย่างดี เพราะสามารถช่วยแก้ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้ในระดับหนึ่ง

1. การบรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย

การพัฒนาระบบการทำกิจกรรมแบบออนไลน์โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้คือ

1.1 มีระบบการเรียนการสอนช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 อีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นแบบ online ทั้งนี้ได้นำเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูง และเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายของวงการศึกษามาใช้ นั่นก็คือ Moodle และทำการพัฒนาระบบโดยการเขียนโปรแกรมด้วย PHP ขึ้นมาทำงานร่วมกัน เพื่อให้มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้งานด้านการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ซึ่งภายในระบบประกอบด้วย function การทำงานดังนี้ การ Register, การเพิ่ม-ลบ- แก้ไขกิจกรรม, การสร้างแบบประเมิน SDQ, การประเมินผลแบบประเมิน SDQ, การตรวจให้คะแนนกิจกรรม, การรายงานผลคะแนนการทำกิจกรรม, การตอบคำถามกิจกรรม และการบันทึกงาน ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจและกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี ทำให้สามารถปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้ โดยดูผลได้จากการตอบแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) ซึ่งก่อนทำกิจกรรมจากระบบที่พัฒนาขึ้นมานักเรียนได้คะแนนโดยรวมของจุดอ่อนมีค่าเฉลี่ย 16.20 และหลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ได้ทำแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) อีกครั้งหนึ่ง นักเรียนได้คะแนนโดยรวมของจุดอ่อนมีค่าเฉลี่ย 12.80 จะเห็นได้ว่าเมื่อเทียบกับเกณฑ์การวิเคราะห์ผลแล้ว ได้คะแนนไม่เกิน 15 ถือว่ามีพฤติกรรมปกติ ไม่เป็นเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

1.2 เป็นต้นแบบบทเรียนและการทำงานกิจกรรมออนไลน์เกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมของนักเรียนโดยการสร้างกิจกรรมให้นักเรียนได้เข้าไปร่วมกิจกรรม ไม่ใช่เฉพาะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นทางวิชาการเท่านั้น แต่สามารถนำมาปรับใช้ให้ตรงกับความต้องการของ

ผู้สอนในเรื่องต่างๆ ได้อีกด้วย ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ได้นำมาปรับใช้กับการจัดกิจกรรมเป็นฐานเพื่อปรับพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

2. ปัญหาและอุปสรรค

การพัฒนากระบวนการแก้ปัญหาและอุปสรรคดังนี้

- เนื่องจากการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต บางครั้งระบบล่ม ทำให้ไม่สามารถไปใช้งานได้
- นักเรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ในช่วงแรกจึงต้องกระตุ้นด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อจูงใจให้นักเรียนสนใจที่จะทำกิจกรรม
- เนื่องจากเป็นระบบใหม่ นักเรียนไม่เคยใช้งานมาก่อน ทำให้ใช้งานไม่คล่องในช่วงแรก ๆ ถึงแม้ว่าจะทำการสอนให้ใช้งานในเบื้องต้นแล้ว แต่รายละเอียดต่างๆ มีมาก นักเรียนจึงต้องสอบถามการใช้งานผู้สอนเป็นระยะๆ
- ในการสร้างกิจกรรมเพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับหลักจิตวิทยา ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจสอบ
- การทำกิจกรรมเพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนต้องทำอย่างต่อเนื่อง และใช้ระยะเวลาสักระยะหนึ่งจึงจะได้ผลดีและแน่นอน

3. ข้อเสนอแนะ

- ผู้สร้างระบบควรที่จะศึกษาการใช้งานระบบและทดลองการใช้งานในระดับหนึ่ง ก่อนที่จะมาใช้งานจริง เพราะจะทำให้สามารถใช้งานระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากระบบที่นำมาใช้ไม่ครบถ้วน ควรจะต้องปรับปรุงแก้ไขให้โปรแกรมสามารถรองรับกับความต้องการได้
- ผู้สอนควรสร้างคู่มือการใช้งานแจกให้นักเรียนได้ไปศึกษาวิธีการใช้งาน เพราะหากนักเรียนเกิดปัญหาในการใช้งานเมื่ออยู่ที่บ้าน นักเรียนจะได้ดูจากคู่มือการใช้งาน
- การสร้างกิจกรรมควรมีความหลากหลาย นักเรียนจะได้มีความสนใจในกิจกรรมที่ทำ ไม่เกิดความเบื่อหน่าย
- ควรที่จะป้อนผลสะท้อนกลับทางบวกด้วย ไม่ใช่ให้แต่คะแนน เป็นการเสริมแรงทางบวกต่อการพัฒนาพฤติกรรมนักเรียน
- ในการทำกิจกรรมกลุ่มต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันทุกคน จึงจะได้ผลดี เพราะส่วนใหญ่การทำกิจกรรมจะทำเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น

- การให้นักเรียนทำแบบประเมินก่อนและหลังการทำกิจกรรมนั้น ควรพัฒนาให้มีแบบประเมินที่มากกว่าปัจจุบัน เพราะหากนักเรียนคนเดิมๆมาทำกิจกรรมซ้ำๆและได้ทำแบบสอบถามเดิม อาจจะทำให้ได้ค่าคะแนนแบบประเมินไม่เที่ยงตรง
- การประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ) จากการใช้ระบบการทำกิจกรรมแบบออนไลน์ของ Moodle โดยการทำกิจกรรมเป็นฐานพบว่าโดยรวมสามารถช่วยแก้ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้ ซึ่งยังคงมีพฤติกรรมบางด้านที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ครบทุกคน ซึ่งจะต้องทำการปรับปรุงกิจกรรมและพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมเป็นฐานให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้นไป แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นพฤติกรรมนักเรียนที่ได้จากการประเมินก็ยังไม่ใช่ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด เป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้ในการกรองพฤติกรรมนักเรียนเท่านั้น ยังต้องใช้วิธีการสอบถามจากนักเรียนร่วมด้วย จึงจะได้ผลที่แน่นอนมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

จารีรัตน์ หอมสนั่น. “การแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวโดยใช้การฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมแบบกลุ่ม กรณีศึกษาเยาวชนกระทำผิดหญิง.” วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาลัษธรรมศาสตร์, 2542.

พัชรินทร์ แก้วพาดิ. ผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (โรงเรียนขยายโอกาส) [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 5 สิงหาคม 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.geocities.com/bunk2825/html/chap2/>

วัชรินทร์ หาดทวยกาญจน์. “ผลของกิจกรรมกลุ่มในการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2.” วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2547.

วิโรจน์ ลักษณะอดิศร. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL) [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 5 สิงหาคม 2550. เข้าถึงได้จาก http://www.se-edlearning.com/LinkClick.aspx?fileticket=FenbQDYmzcc%3d&tabid=36&mid=350 UploadClinic/RFID/A_ReflexRFID.pdf

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ(Nectec). งานพัฒนาเนื้อหาสาระดิจิทัล. Moodle ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน e-Learning [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 5 สิงหาคม 2550. เข้าถึงได้จาก http://elearning.nectec.or.th/index.php?mod=Courses&op=lesson_show&cid=131&sid=&lid=1538

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
คู่มือการใช้โปรแกรม

คู่มือการใช้โปรแกรม

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานด้วย Moodle เพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้แบ่งการใช้งานระบบออกเป็น 3 กลุ่มผู้ใช้ ได้แก่ ผู้ดูแลระบบ ครูผู้สอน และนักเรียน ซึ่งมีการใช้งานในแต่ละกลุ่มดังต่อไปนี้

การใช้งานระบบของผู้ดูแลระบบ

หน้าจอสำหรับเข้าใช้งานในระบบ ให้ login เพื่อเข้าสู่ระบบ โดยการใส่ ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านที่ admin เป็นผู้กำหนดให้



ภาพที่ 19 หน้าแรกการ login เพื่อเข้าสู่ระบบ

หน้าแรกของการใช้งานในระบบของผู้ดูแลระบบ ซึ่งมีคำสั่งต่างๆ สามารถกำหนดได้ด้วยเครื่องมือในระบบที่มีให้ใช้ ซึ่งใช้งานง่าย

โรงเรียนวัดพรหมสุวรรณเสม็ดคีรี กรุงเทพมหานคร

ข่าวและประกาศ

คำสั่งกรมการการเป็นสมาชิกสถาน

แจ้งปฏิทินกิจกรรมของโรงเรียน

1. งดไปเรียนตามปกติในวันจันทร์และอังคารของสัปดาห์เรียน

2. งดเรียนตามปกติของสัปดาห์ในวันเสาร์ไปโรงเรียน

3. เมื่อสัปดาห์เรียนปกติแล้ว งดไปเรียนในวันเสาร์และอาทิตย์

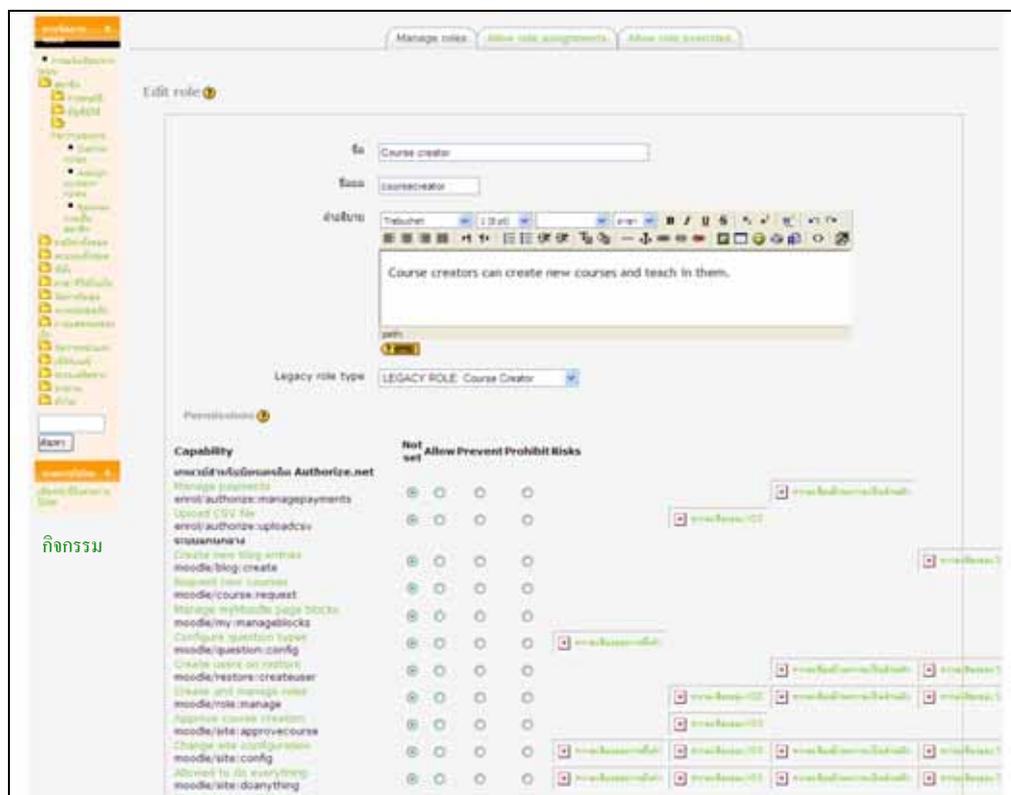
รายชื่อวิชาที่เลือก

กิจกรรม

f Moodle Themis KIC Learning

ภาพที่ 20 หน้าแรกของการใช้งานในระบบของผู้ดูแลระบบ

การตั้งค่าการใช้งานให้กับกลุ่มผู้ใช้งานต่างๆ ถึงขีดความสามารถในการใช้งานระบบว่า
ใครสามารถทำงานในระบบได้มากน้อยแค่ไหน



ภาพที่ 23 การตั้งค่าการใช้งานให้กับกลุ่มผู้ใช้งานต่างๆ ถึงขีดความสามารถในการใช้งานระบบ

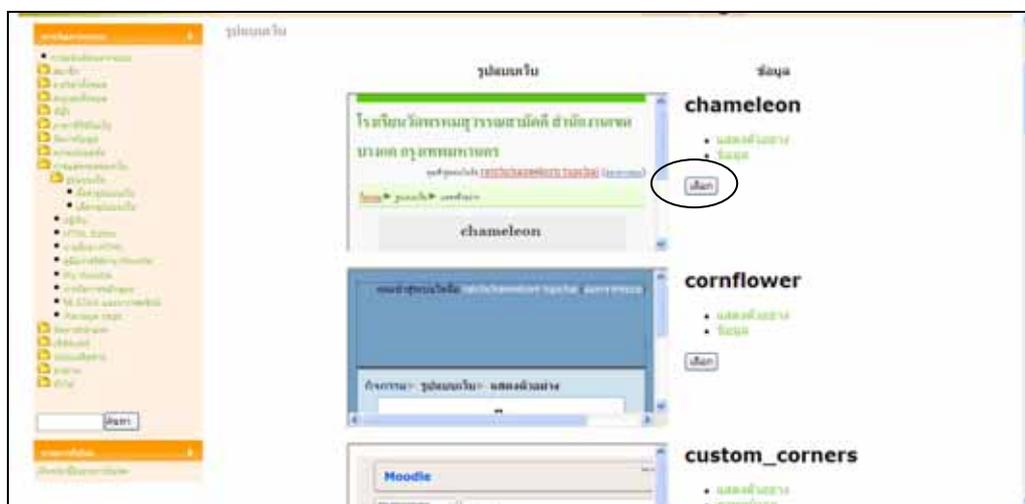
การกำหนดให้ผู้ใช้งานอยู่ในกลุ่มการใช้งานตามหน้าที่การใช้งาน ซึ่งได้แก่ ผู้ดูแลระบบ ครูผู้สอน และนักเรียน เป็นต้น



กิจกรรม

ภาพที่ 24 การกำหนดให้ผู้ใช้งานอยู่ในกลุ่มการใช้งานตามหน้าที่การใช้งาน

การเลือกรูปแบบเว็บให้มีความเหมาะสมและสวยงาม สามารถไปดาวน์โหลดเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ของ Moodle ได้อีกด้วย



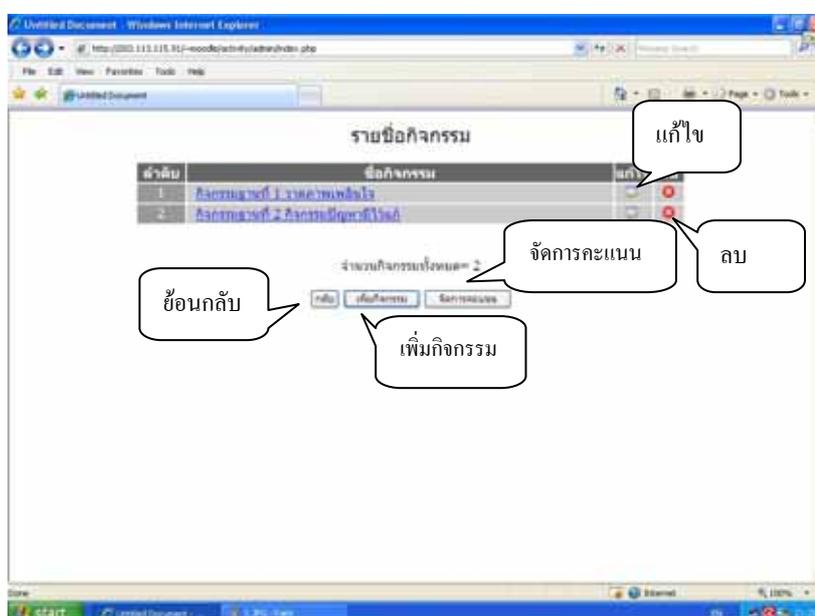
ภาพที่ 25 การเลือกรูปแบบเว็บให้มีความเหมาะสมและสวยงาม

การตั้งค่าเกี่ยวกับภาษาที่ใช้งาน เลือกให้เหมาะสมกับที่ต้องการนำไปใช้งาน

การเข้าสู่หน้าแรกของกิจกรรมสำหรับครูผู้สอน โดยการคลิก “ปุ่มกิจกรรม” ทางซ้ายมือ ด้านล่าง ซึ่งในหน้านี้จะมีปุ่มคำสั่งที่สำคัญๆ ได้แก่

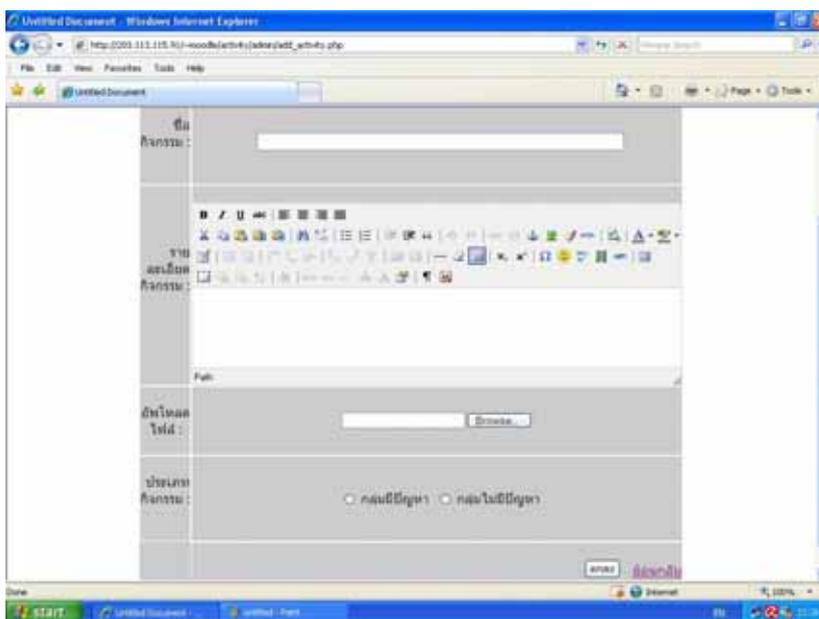
- ปุ่มแก้ไข ซึ่งใช้สำหรับแก้ไขกิจกรรมที่สร้างแล้ว
- ปุ่มลบ ซึ่งใช้สำหรับลบกิจกรรมที่ไม่ต้องการออกไป
- ปุ่มย้อน ซึ่งใช้สำหรับย้อนไปหน้าที่แล้ว
- ปุ่มเพิ่มกิจกรรม ซึ่งใช้สำหรับเพิ่มกิจกรรมสำหรับนักเรียน
- ปุ่มจัดการคะแนน ซึ่งใช้สำหรับเข้าไปตรวจและเสนอข้อคิดเห็นในกิจกรรมที่นักเรียน

ทำเสร็จแล้ว



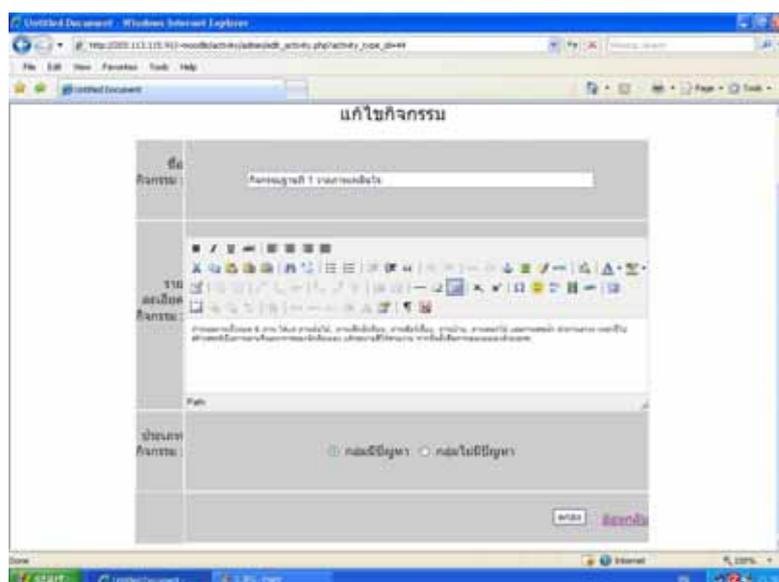
ภาพที่ 28 หน้าแรกของการเข้าสู่กิจกรรมสำหรับครูผู้สอน

การเพิ่มกิจกรรม หลังจากคลิก “ปุ่มเพิ่มกิจกรรม” จะมีรายละเอียดต่างๆ ให้ครูผู้สอนกรอกข้อความเพื่อสร้างกิจกรรมสำหรับนักเรียน โดยจะมีชื่อกิจกรรม รายละเอียดของกิจกรรมที่ต้องการให้นักเรียนปฏิบัติ และที่สำคัญต้องกำหนดประเภทกิจกรรมที่จะกำหนดให้นักเรียนทำว่าเป็นของนักเรียนกลุ่มมีปัญหา หรือกลุ่มนักเรียนไม่มีปัญหา ซึ่งในหน้านี้ครูผู้สอนสามารถที่โยนไฟล์งานที่ต้องการส่งให้นักเรียนได้ด้วย เมื่อกำหนดรายละเอียดต่างๆ เรียบร้อยแล้วก็คลิก “ตกลง”



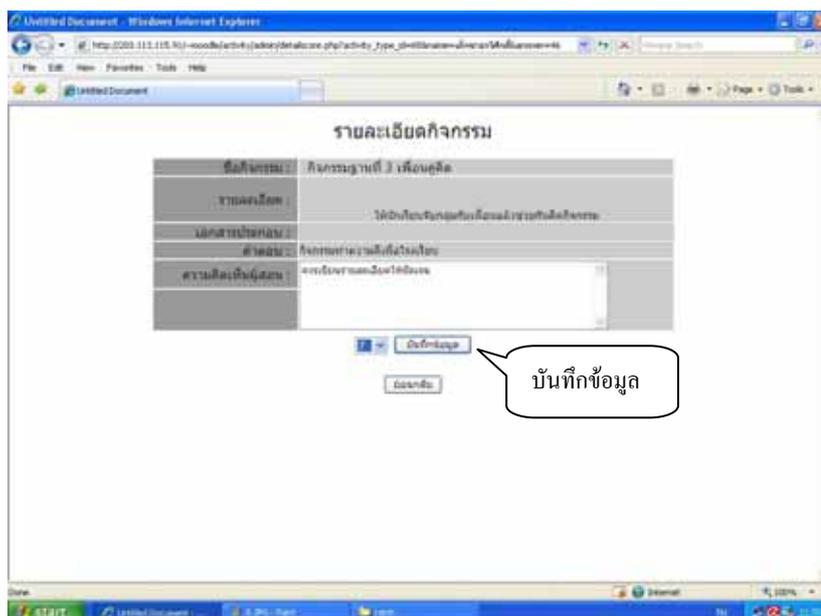
ภาพที่ 29 การเพิ่มกิจกรรม

การแก้ไขกิจกรรม หลังจากคลิก “ปุ่มแก้ไข” จะเข้าสู่หน้าสำหรับแก้ไขกิจกรรม โดยจะมีข้อความกิจกรรมเดิมขึ้นมาด้วย สามารถแก้ไขข้อความได้ตามต้องการ เมื่อแก้ไขเรียบร้อยแล้วคลิก “ปุ่มตกลง”



ภาพที่ 30 การแก้ไขกิจกรรม

การตรวจงานและให้คะแนน หลังจากคลิก “ปุ่มจัดการคะแนน” จะเข้าสู่หน้ารายชื่อ
นักเรียน จากนั้นคลิกชื่อนักเรียนที่ต้องการตรวจงาน จะเข้าสู่กิจกรรมของนักเรียนที่ได้ทำส่งครู
ครูผู้สอนก็จะสามารถให้คะแนนนักเรียนได้ตามการ รวมทั้งสามารถแสดงความคิดเห็นได้ด้วย เมื่อ
ตรวจให้คะแนนเรียบร้อยแล้วคลิก “ปุ่มบันทึกข้อมูล”



ภาพที่ 31 การตรวจงานและให้คะแนน

การดูรายงานคะแนนกิจกรรม เป็นการดูผลคะแนนการทำกิจกรรมของนักเรียน ซึ่งจะ
แสดงจำนวนข้อที่ทำ คะแนน และเปอร์เซ็นต์ให้เห็นอย่างละเอียด ซึ่งเป็นการประเมินความสนใจ
ในการร่วมกิจกรรมของนักเรียนอีกทางด้วย

ลำดับ	ชื่อนักเรียน	จำนวนข้อที่ทำ	คะแนนรวม	เปอร์เซ็นต์
1	เด็กหญิงสมชาย	6	23	38.33
2	เด็กหญิงวิมล	6	47	78.33
3	เด็กหญิงวิมล	2	17	85
4	เด็กชายอภินิหาร	5	39	78
5	เด็กชายวิมล	3	11	36.66
6	เด็กหญิงวิมล	5	24	48
7	เด็กชายณัฐ	3	19	63.33

ภาพที่ 32 การดูรายงานคะแนนกิจกรรม

การสร้างแบบสอบถามสร้างเอง เป็น module ที่ใช้สำหรับสร้างแบบสอบถามหรือแบบประเมินที่มีลักษณะเฉพาะ ผู้สร้างสามารถกำหนดรายละเอียดต่างๆ ได้ด้วยตนเอง เช่น จำนวนข้อ ข้อคำถาม เป็นต้น

แบบสอบถาม คะแนน (1..5)

สาขา:

คำสั่งสอน: ใช่ ไม่

จำนวนคำถาม:

ประเภทตัวเลือก:

รายละเอียด:

เลือกคำตอบที่ตรงกับความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียน ถ้าไม่จริง เลือก 1, จริงบ้าง เลือก 2, จริงแน่นอน เลือก 3

ชื่อ:

คำสั่งสอน:

1. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
2. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
3. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
4. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
5. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
6. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
7. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
8. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ
9. โปรดปฏิบัติตามข้อปฏิบัติ

ภาพที่ 33 การสร้างแบบสอบถามสร้างเอง

การใช้งานระบบของนักเรียน

หน้าแรกของการใช้งานระบบของนักเรียน

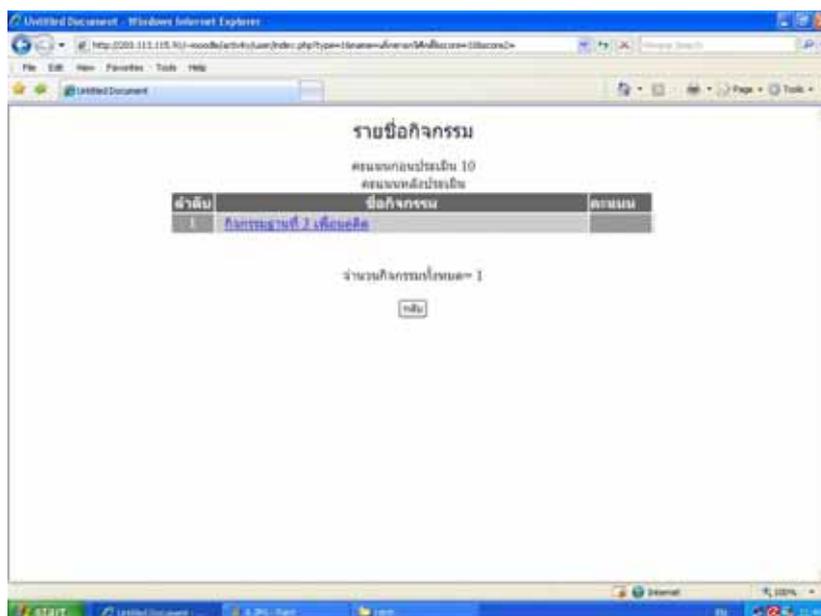
The screenshot shows a Moodle LMS student dashboard. At the top, there is a header with the school name 'โรงเรียนวัดพรหมสุวรรณเสารักษ์ สังกัดงานเขตบางแค กรุงเทพมหานคร' and a user profile 'คุณเจ้าสุทธมนใจชัย นันทะกุล (คุณเจ้านาย)'. Below the header is a large banner image of children playing in a park. The main content area is divided into several sections:

- ข่าวและประกาศ (News and Announcements):** A red notification box titled 'ข้อปฏิบัติในการเข้าห้องเรียนของนักเรียน' (Student Classroom Entry Procedures) dated Wednesday, 3 February 2016, 04:36 PM. It lists three rules:
 - นำใบขออนุญาตเข้าเรียนมาให้ครูผู้สอนก่อนเข้าห้องเรียน
 - จากนั้นนำขานอวยพรและบอกกิจกรรมที่จัดไว้ และส่งใบขออนุญาตเข้าเรียน
 - เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้ว นำใบขออนุญาตเข้าเรียนส่งครูผู้สอน
- วิชาเรียนของฉัน (My Courses):** A list of courses with details for each, including the administrator and course creator (all are 'คุณเจ้านาย').
- ปฏิทิน (Calendar):** A calendar for February 2016.
- สรุปผลการเรียน (Course Summary):** A summary box for the course 'วิชา 5 ขงพิชิตนาย' (Course 5: King Phitsanayak).

At the bottom, there are search and navigation buttons, and a footer with logos for Moodle, ThemZa, and NTC Hosting.

ภาพที่ 34 หน้าแรกของการใช้งานระบบของนักเรียน

หน้าแรกของการเข้าสู่กิจกรรมสำหรับนักเรียน หลังจากคลิก “กิจกรรม” ที่อยู่ทางซ้ายมือด้านล่างแล้ว แสดงลำดับและรายชื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียนแต่ละกลุ่ม กิจกรรมไหนที่นักเรียนทำแล้ว และครูผู้สอนตรวจแล้วก็จะแสดงคะแนนให้เห็นด้วย ถ้าไม่มีคะแนนแสดงว่าเป็นกิจกรรมที่นักเรียนยังไม่ได้ทำ



ภาพที่ 35 หน้าแรกของการเข้าสู่กิจกรรมสำหรับนักเรียน

การตอบคำถามในกิจกรรม หลังจากคลิกรายชื่อกิจกรรมที่ต้องการทำแล้ว จะแสดงรายละเอียดของกิจกรรม ได้แก่ ชื่อกิจกรรม คำสั่งที่กำหนดให้นักเรียนปฏิบัติ นักเรียนก็จะทำการตอบคำถามกิจกรรมในช่องว่างด้านล่างที่กำหนดไว้ เมื่อตอบคำถามเสร็จแล้วคลิก “ปุ่มตอบกิจกรรม”

รายละเอียดกิจกรรม

ชื่อกิจกรรม :	กิจกรรมฐานที่ 3 เพื่อนคู่คิด
รายละเอียด :	ได้เป็นเพื่อนคู่คิดกับเพื่อนที่มีปัญหาการเรียน
แสดงรายละเอียด :	

กิจกรรมที่ปรากฏดังต่อไปนี้

แสดงกิจกรรม ปิดหน้าต่าง

ภาพที่ 36 การตอบคำถามในกิจกรรม

การทำแบบประเมิน นักเรียนสามารถคลิกในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของตนเองมากที่สุด โดยจะต้องตอบให้ครบทุกข้อ และสามารถทำได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น

แบบประเมิน SDQ ของนักเรียนทำกิจกรรม

*1 เลือกตอบให้ตรงตามความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียน ถ้าไม่จริง เลือก 1, จริงบ้าง เลือก 2, จริงแน่นอน เลือก 3

	1	2	3
1. ฉันพยายามทำดีตลอด ฉันใส่ใจกับความรู้สึกของผู้อื่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ฉันอยู่ไม่สุข ฉันไม่สามารถอยู่นิ่งได้นาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ฉันปวดศีรษะ ปวดท้องหรือคลื่นไส้บ่อยๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. โดยปกติแล้ว ฉันแบ่งปันกับผู้อื่น (อาหาร เกม ปากกา ฯลฯ)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ฉันโกรธรุนแรงและมักควบคุมอารมณ์ไม่ได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ฉันมักอยู่กับตัวเอง ฉันมักเล่นคนเดียวหรือดูรายการซ้ำๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. โดยปกติแล้ว ฉันทำตามเพื่อนคนอื่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ฉันกังวลมาก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ฉันช่วยเหลือถ้ามีใครบาดเจ็บ ไม่สบายใจหรือเจ็บป่วย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ฉันหยุดคิด หรือสั้นไปตั้งแต่มาตลอดเวลา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ฉันมีเพื่อนสนิทอย่างน้อยหนึ่งคน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ฉันก็เรื่องล่อลวงๆ สนุกถึงส่งใจผู้รับฟังแต่เขาอาจเสียใจได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ฉันมักไม่มีความสุข เศร้าหรือร้องไห้บ่อย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. คนอื่นในวัยเดียวกับฉันมักชอบฉัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ฉันบอกเล่าง่าย ฉันมีความสามารถที่จะใช้สมาธิ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. ฉันมักกังวลหรือคิดแฉงเมื่ออยู่ในสถานการณ์ใหม่ๆ ฉันเสียความมั่นใจง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ฉันได้กินสิ่งที่อร่อยบ่อยๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. ฉันถูกกล่าวหาว่า ขูดปลัดหรือขี้โกงบ่อยๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. เด็กคนอื่นๆ แกล้งหรือรังแกฉัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. ฉันมีอาสาช่วยเหลือผู้อื่น (พ่อ แม่ ครู เด็ก)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. ฉันคิดคนเดียว	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. ฉันเอาของที่ไม่ใช่ของของฉันออกไปจากบ้าน โรงเรียนหรือที่อื่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. ฉันเข้ากันกับใครก็ได้ดีกว่าเข้ากันเด็กวัยเดียวกัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. ฉันมีความกลัวหลายเรื่อง ฉันหวาดกลัวง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. ฉันทำงานที่ทำอยู่ได้เสร็จ ฉันมีสมาธิดี	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ส่งแบบสอบถาม

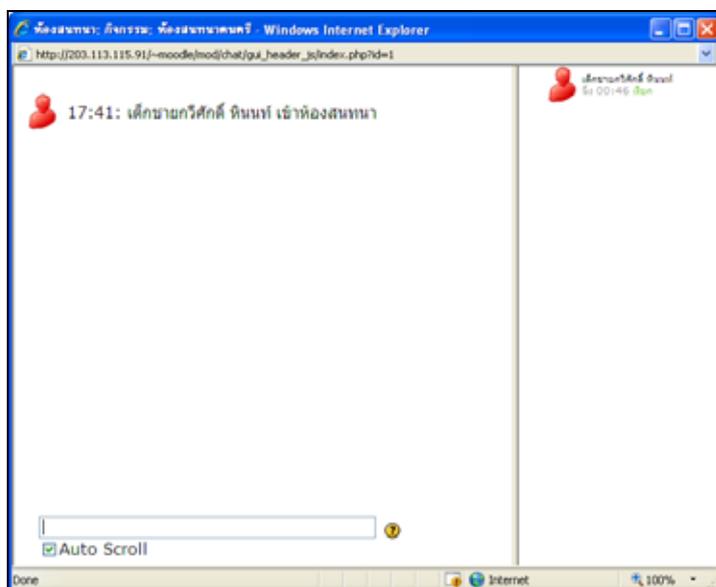
ภาพที่ 37 การทำแบบประเมิน

การแก้ไขประวัติส่วนตัว สามารถทำการแก้ไขข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน ได้ด้วยตนเอง



ภาพที่ 38 การแก้ไขประวัติส่วนตัว

การเข้าห้องสนทนา นักเรียนสามารถเข้ามาสนทนากับเพื่อนที่กำลังออนไลน์ในขณะนั้นได้ และซึ่งผู้สนทนาจะทราบว่าใครบ้างที่กำลังออนไลน์



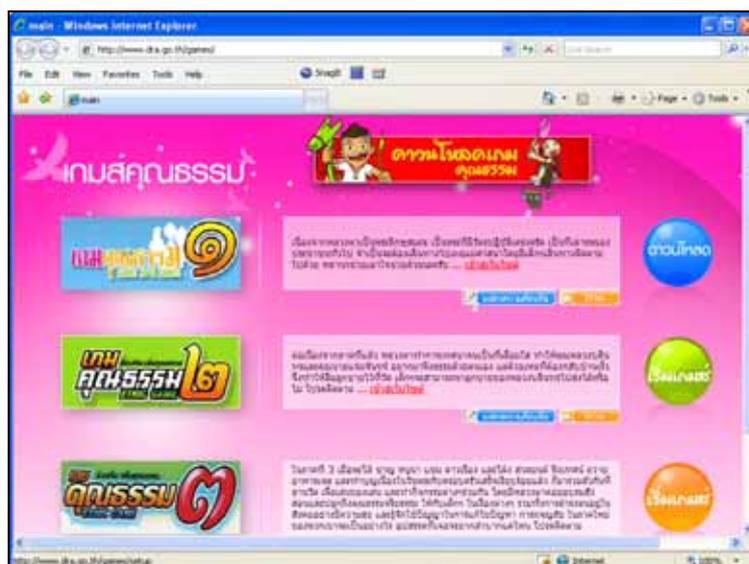
ภาพที่ 39 การเข้าห้องสนทนา

การตั้งกระทู้ในกระดานเสวนา นักเรียนสามารถที่จะเข้าไปตั้งกระทู้เสวนา และสามารถตอบคำถามในกระทู้ของผู้อื่นเพื่อแสดงความคิดเห็นของนักเรียนได้



ภาพที่ 40 การตั้งกระทู้ในกระดานเสวนา

การเข้า web link ต่างๆ ในระบบ ซึ่งภายในระบบจะเป็น web link ที่มีประโยชน์ มีทั้งสาระและความบันเทิงให้นักเรียนได้เข้าไปยังเว็บที่น่าสนใจต่างๆ ที่ได้สร้างไว้



ภาพที่ 41 การเข้า web link ต่างๆ ในระบบ

ภาคผนวก ข
แบบสอบถาม

แบบประเมินตนเอง (SDQ) (สำหรับนักเรียนประเมินตนเอง)

ชื่อ – สกุล (ด.ช./ด.ญ.).....ชั้นเลขที่.....

วัน/ เดือน / ปีเกิด เพศ ชาย หญิง

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ท้ายหัวข้อให้ครบทุกข้อ ตอบให้ตรงกับลักษณะของ

นักเรียนในช่วง 6 เดือน

พฤติกรรมประเมิน	ไม่จริง	จริงบ้าง	จริง
1. ฉันพยายามทำดีต่อผู้อื่น ฉันใส่ใจกับความรู้สึกของผู้อื่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ฉันอยู่ไม่สุข ฉันไม่สามารถอยู่นิ่งได้นาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ฉันปวดศีรษะ ปวดท้องหรือคลื่นไส้บ่อยๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. โดยปกติแล้ว ฉันแบ่งปันกับผู้อื่น (อาหาร เกม ปากกา ฯลฯ)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ฉันโกรธรุนแรงและมักควบคุมอารมณ์ไม่ได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ฉันมักอยู่กับตัวเอง ฉันมักเล่นคนเดียวหรืออยู่ตามลำพัง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. โดยปกติแล้ว ฉันทำตามที่คุณอื่นบอก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ฉันกังวลมาก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ฉันช่วยเหลือถ้ามีใครบาดเจ็บ ไม่สบายใจหรือเจ็บป่วย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ฉันหยุดหยิก หรือเดิน ไปเดินมาตลอดเวลา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ฉันมีเพื่อนสนิทอย่างน้อยหนึ่งคน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ฉันมีเรื่องต่อสู้บ่อยๆ ฉันบังคับให้ผู้อื่นทำตามที่ต้องการได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ฉันมักไม่มีความสุข เศร้าหรือร้องไห้บ่อย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. คนอื่นในวัยเดียวกับฉันมักชอบฉัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ฉันวอกแวกง่าย ฉันมีความลำบากที่จะใช้สมาธิ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. ฉันวิตกกังวลหรือคิดแหม่เมื่ออยู่ในสถานการณ์ใหม่ๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ฉันใจดีกับเด็กที่อายุน้อยกว่า	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. ฉันถูกกล่าวหาว่า พุดปดหรือขี้อิจฉาบ่อยๆ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. เด็กคนอื่นๆ แกล้งหรือรังแกฉัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. ฉันมักอาสาช่วยเหลือผู้อื่น (พ่อ แม่ ครู เด็ก)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. ฉันคิดก่อนทำ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. ฉันเอาของที่ไม่ใช่ของฉันออกไปจากบ้าน โรงเรียนหรือที่อื่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. ฉันเข้ากับผู้ใหญ่ได้ดีกว่าเข้ากับเด็กวัยเดียวกัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. ฉันมีความกลัวหลายเรื่อง ฉันหวาดกลัวง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. ฉันทำงานที่ทำอยู่ได้เสร็จ ฉันมีสมาธิดี	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นางสาวรัชนิกร ทัพชัย
 วันเดือนปีเกิด 13 ธันวาคม 2518
 ที่อยู่ 22/1 หมู่ 1 ต.สามควายเผือก อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2531 สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 โรงเรียนเทศบาล 4

พ.ศ. 2534 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3)
 โรงเรียนราชินีบูรณะ

พ.ศ. 2537 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6)
 โรงเรียนราชินีบูรณะ

พ.ศ. 2541 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ
 สถาบันราชภัฏนครปฐม

พ.ศ. 2545 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา
 สถาบันราชภัฏนครปฐม

พ.ศ. 2548 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
 ภาควิชาการคอมพิวเตอร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2547 – ปัจจุบัน ข้าราชการครู สังกัด โรงเรียนวัดพรหมสุวรรณสามัคคี สำนักงานเขต
 บางแค กรุงเทพมหานคร