



การเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น
Game Based Learning in Home Room Activity

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ แสงอรุณ
อาจารย์ชุตินา เข้มเจริญ
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิจัยในชั้นเรียน
ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565
ลิขสิทธิ์ของคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น
Game Based Learning in Home Room Activity

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ แสงอรุณ

อาจารย์ชุติมา เข้มเจริญ

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิจัยในชั้นเรียน

ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

ลิขสิทธิ์ของคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) ศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น 3) นำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น โดยมีกลุ่มที่ศึกษาคือนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 28 คน เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบกิจกรรมประจำชั้นระยะแรกเป็นการให้นักเรียนคุ้นเคยกับกิจกรรมประจำชั้นในห้องเรียนปกติตามความปกติใหม่ และระยะที่สองเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมตามความสนใจ 2) การสะท้อนการร่วมกิจกรรมของนักเรียน พบว่า 2.1) นักเรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์ และการทำงานร่วมกันเป็นทีมจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้น 2.2) นักเรียนมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่เพิ่มเติมเสริมความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการพัฒนาหรือเป็นสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน 2.3) นักเรียนรู้สึกสนุกกับการร่วมกิจกรรมเพราะเป็นกิจกรรมที่ทำหาย 3) เราควรใช้คาบกิจกรรมประจำชั้นนี้ให้เป็นประโยชน์ที่สุด เพราะเป็นช่วงเวลาสำคัญของการเตรียมพร้อมผู้เรียนให้ตื่นรู้ในการเรียน หากมีการนำเกมเป็นใช้เป็นเครื่องมือจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถเชื่อมโยงและดึงความสนใจจากเด็กเพื่อเข้าสู่เนื้อหาที่ครูผู้สอนจะสอนต่อไปได้ดียิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามกิจกรรมในคาบกิจกรรมประจำชั้นในปัจจุบันอาจไม่มีทิศทาง เราต้องสร้างเป้าหมายให้ชัดเจน โดยมีครูประจำชั้นเป็นผู้รับผิดชอบร่วมกับครูด้านแนะแนวตามระดับชั้นเรียน ครูประจำชั้นอาจแลกเปลี่ยนสะท้อนปัญหาหรือวิธีการร่วมกัน ซึ่งจะทำให้เกิดวงของการเรียนรู้ทางวิชาชีพธรรมชาติ เกิดแนวทางการจัดกิจกรรมประจำชั้นเฉพาะของสถานศึกษาของตนเอง ซึ่งเกมอาจเป็นเครื่องมือหนึ่งในการขับเคลื่อนการทำงานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวให้เกิดขึ้น

คำสำคัญ: การเรียนรู้ผ่านเกม, กิจกรรมประจำชั้น

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) design Game based learning in classroom 2) study the learning outcomes of Game based learning in Homeroom ,and 3) present guidelines for organizing Game based learning in the Homeroom. The study group consisted of 28 students of Thammasat Secondary School, Mathayom 1, in the academic year 2021. The qualitative data were collected by studying documents, interviews and focus groups with experts. The results of the study were summarized as follows: 1) The design of learning activities in the first classroom period allowed students to become familiar with normal classroom activities according to the new norm, the second phase is Game based learning according to their interests 2) Reflecting on students' participation in activities, it was found that students gained knowledge, experience, working together as a team. From various activities, interested in participating in activities that add knowledge about issues that need to be developed or are situations in daily life I enjoy participating in the activity because it is a challenging activity, 3) We should make the most of this class activity period because it is an important time to prepare learners to wake up in learning. If the game is used as a tool, it will help the teacher connect and draw the child's attention to the content that the teacher will continue to teach. However, activities in class at present may not have a direction. We have to make a clear goal. The class teacher is responsible together with the guidance teacher according to the grade level. Class teachers may exchange, reflect on common problems or approaches, which will create a natural professional learning community, came up with guidelines for organizing activities for specific classes of their own educational institutes. The game may be one of the tools to drive the work to develop such features to happen.

Keywords: Game based learning, Homeroom

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น ในครั้งนี้ เกิดขึ้นและสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จากความอนุเคราะห์ของคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่สนับสนุนให้มีโครงการวิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รวมทั้งสนับสนุนทุนจากกองทุนวิจัยคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565 ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณกลุ่มผู้ปกครองและนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 5 ปีการศึกษา 2564 ที่ได้แสดงความคิดเห็น ร่วมสะท้อนการเรียนรู้และความรู้สึกร่วมกันทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ ขอขอบคุณครูอาจารย์เพื่อนร่วมงานทุกคนที่คอยให้กำลังใจจนงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ประโยชน์อันใดที่เกิดจากการวิจัยในครั้งนี้ ย่อมเป็นผลมาจากความกรุณาของท่านดังกล่าวข้างต้น และเป็นผลให้การศึกษาวิจัยในประเด็นนี้มีความสมบูรณ์สืบต่อไป

เกียรติกิติ์ แสงอรุณ

ชุติมา เข้มเจริญ

มีนาคม 2566

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(ก)
Abstract	(ข)
กิตติกรรมประกาศ	(ค)
สารบัญ	(ง)
สารบัญตาราง	(ช)
สารบัญภาพ	(ซ)
 บทที่ 1 บทนำ	 1
1.1 ความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย	3
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์	4
 บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	 5
2.1 กิจกรรมประจำชั้นหรือโฮมรูม	5
2.1.1 ความหมายของกิจกรรมประจำชั้น	5
2.1.2 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมประจำชั้น	6
2.1.3 หลักการและวิธีการจัดกิจกรรมประจำชั้น	6
2.2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	7
2.2.1 ความหมายและหลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	7
2.2.2 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	8
2.3 การเรียนรู้ผ่านเกม	11
2.3.1 ความหมายของการเรียนรู้ผ่านเกม	11
2.3.2 วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกม	12
2.3.3 องค์ประกอบและขั้นตอนของการเรียนรู้ผ่านเกม	13

2.3.4 เทคนิคของการเรียนรู้ผ่านเกม	14
2.3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้ผ่านเกม	16
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
2.4.1 งานวิจัยในประเทศ	17
2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ	18
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	19
3.1 รูปแบบของการวิจัย	19
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	19
3.3 วิธีดำเนินการศึกษา	19
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	20
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	20
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	21
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	23
4.1 ผลการวิจัย	23
4.1.1 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	23
4.1.2 ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	27
4.1.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	30
4.2 อภิปรายผลการวิจัย	32
4.2.1 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	33
4.2.2 ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	33
4.2.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	34
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	36
5.1 สรุปผลการวิจัย	36
5.2 ข้อเสนอแนะ	37
5.2.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	37
หน้า	

5.2.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	37
บรรณานุกรม	38
ภาคผนวก	41
ภาคผนวก ก หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน	42
ภาคผนวก ข ผลสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียน	44
ภาคผนวก ค เกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น	47
ภาคผนวก ง รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและแนวทางการสนทนากลุ่ม	80
ประวัติโดยย่อผู้วิจัย	82
ประวัติโดยย่อผู้ร่วมวิจัย	83

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 1	45
ตารางที่ 2 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 2	45
ตารางที่ 3 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 3	46
ตารางที่ 4 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 4	46

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	3
ภาพที่ 2 แนวทางในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน	32
ภาพที่ 3 หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน	43

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของปัญหา

กิจกรรมประจำชั้นหรือกิจกรรมโฮมรูมเป็นเครื่องมือหนึ่งในการดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่สถานศึกษาสามารถดำเนินการได้เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้นักเรียนสามารถค้นพบศักยภาพของตนเองความต้องการของแต่ละบุคคล มีทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ ซึ่งจะช่วยให้ดำเนินอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

แนวคิดสำคัญของการจัดกิจกรรมโฮมรูมเพื่อให้ห้องเรียนมีลักษณะเหมือนบ้าน ครูและนักเรียนมีความคุ้นเคยกัน ประหนึ่งเป็นสมาชิกในครอบครัวเดียวกัน เป็นบริการที่จัดให้นักเรียนทุกคนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สำรวจและประเมินตนเอง ได้รับรู้ข้อมูลด้านการศึกษาและอาชีพ รู้จักวิธีการปรับตัวและพัฒนาตนเอง เห็นความสำคัญของการเรียนและการทำงาน ตลอดจนวิธีการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ แก้ไขผลการเรียนที่ติดค้างเพื่อให้สามารถจบการศึกษาได้ ฝึกทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ การฟัง การพูดและการแก้ปัญหา ตลอดจนให้โอกาสนักเรียนได้แสดงความสามารถพิเศษของแต่ละคน เพื่อเป็นบันไดขั้นแรกที้นำไปสู่ความสำเร็จที่สูงขึ้น ซึ่งการจัดกิจกรรมประจำชั้นหรือกิจกรรมโฮมรูมให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุดนั้นจะต้องยึดตามความต้องการของนักเรียนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมโฮมรูม โดยสถานศึกษากำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมโฮมรูมหรือจัดทำคู่มือในการจัดกิจกรรม โดยมีจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับนโยบายของโรงเรียนในการพัฒนาการเรียนการสอนของนักเรียน แต่ให้มีความยืดหยุ่นในการกำหนดหัวข้อและวิธีการดำเนินกิจกรรม ให้เหมาะสมกับสภาพและตามเหตุการณ์ (กรมสุขภาพจิต, 2547)

ช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้นักเรียนต้องเรียนรู้อยู่กับที่พักอาศัย ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับครอบครัว ครูที่ปรึกษาหรือครูประจำชั้นของนักเรียนยังคงมีบทบาทสำคัญทั้งในเรื่องการให้คำปรึกษาด้านวิชาการ แนะนำแนวทางในการเรียนออนไลน์ เสริมความรู้ในการดูแลตนเองของนักเรียน และครอบครัวเพื่อความปลอดภัยในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เสริมกำลังใจเพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านสุขภาพจิต ดำรงชีวิตด้วยความไม่ประมาท พัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถ มีทักษะที่สำคัญจำเป็นเพื่อความสำเร็จตามความต้องการของตนเองในอนาคต นอกจากนั้นพื้นที่การจัดกิจกรรมประจำชั้นยังเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ทำให้นักเรียนได้ทำความรู้จักตนเอง ทำความรู้จักระหว่างกันในกลุ่มเพื่อนและครูประจำชั้น กล่าวคือ กล่าวทำ กล่าวแสดงออก กล่าวสื่อสารเพื่อเป็นบทเรียนและประสบการณ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน เสมือนเป็นครอบครัวเดียวกันตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมโฮมรูมทุกประการ

จากสภาพของสังคมที่ต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะการต้องเรียนออนไลน์เป็นระยะเวลานานของนักเรียน ย่อมส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจเป็นอย่างมาก อาจจะทำให้เกิดความเครียดในระดับที่แตกต่างกันไป ซึ่งกรณีนี้วิธีการหาทางออกของมนุษย์อย่างหนึ่งเพื่อลดความเครียด และเพื่อให้ดำรงตนอยู่ได้อย่างปกติสุข คือการเล่นเกม ซึ่งพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) กล่าวถึงความหมายของเกมที่ การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึง การแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม ภาษาอังกฤษใช้คำว่า “game” นักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนย่อมคุ้นเคยกับการเล่นเกมเป็นปกติ หากมีการพัฒนานวัตกรรมการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของกิจกรรมประจำชั้นหรือกิจกรรมโฮมรูมในรูปแบบของเกม เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และกระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกกับการร่วมกิจกรรมก็จะเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมได้มากขึ้น

อนึ่งการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน การที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ตลอดจนเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลต่อความชอบความถนัด และความสนใจของผู้เรียนกับรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เช่นกัน

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นสถานศึกษาที่ให้ความสำคัญกับนิเวศการเรียนรู้ โดยในส่วนของนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจใช้ชีวิตได้อย่างอิสระด้วยความเห็นชอบร่วมกันของทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3) กำหนดให้มีคาบกิจกรรมประจำชั้นในช่วงเวลาเช้าก่อนเรียนคาบเรียนที่ 1 เป็นประจำทุกวัน เพื่อเป็นการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์และทักษะชีวิตต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมดังกล่าวได้มีการนำไปใช้ในวิชาต่าง ๆ ตามสมควร การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจนำกระบวนการของการเรียนรู้ผ่านเกมมาใช้ในกิจกรรมประจำชั้นซึ่งจัดเป็นประจำทุกวันสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำเสนอผลของกระบวนการอันนำไปสู่ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการนำการเรียนรู้ผ่านเกมไปใช้ในกิจกรรมประจำชั้นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.2.2 ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

1.2.3 นำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

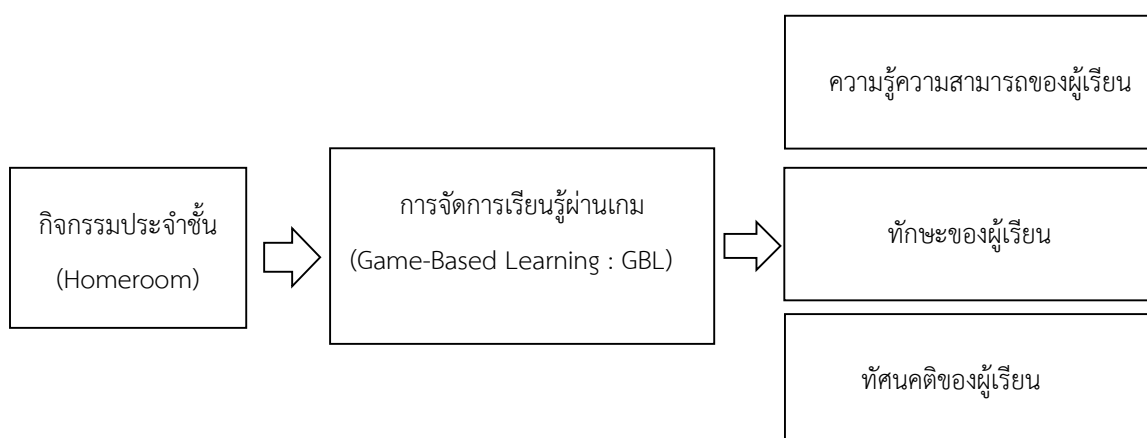
1.3.1 ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.3.2 ขอบเขตด้านประชากร ผู้วิจัยศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.3.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่เกิดจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

1.3.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา ผู้วิจัยศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.5.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

1.5.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 การเรียนรู้ผ่านเกม หมายถึง การเรียนรู้ของผู้เรียนในเรื่องต่าง ๆ โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้หรือบูรณาการในการเรียนรู้

1.6.2 คาบกิจกรรมประจำชั้น หมายถึง ช่วงกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกับครูประจำชั้นและนักเรียนที่อยู่ในห้องเรียนเดียวกัน

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

2.1 กิจกรรมประจำชั้นหรือโฮมรูม (Homeroom Activities)

2.1.1 ความหมายของกิจกรรมประจำชั้น

2.1.2 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมประจำชั้น

2.1.3 หลักการและวิธีการจัดกิจกรรมประจำชั้น

2.2 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2.2.1 ความหมายและหลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2.2.2 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

2.3 การเรียนรู้ผ่านเกม

2.3.1 ความหมายของการเรียนรู้ผ่านเกม

2.3.2 วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกม

2.3.3 องค์ประกอบและขั้นตอนของการเรียนรู้ผ่านเกม

2.3.4 เทคนิคของการเรียนรู้ผ่านเกม

2.3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้ผ่านเกม

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในประเทศ

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 กิจกรรมประจำชั้นหรือโฮมรูม

2.1.1 ความหมายของกิจกรรมประจำชั้น

กิจกรรมประจำชั้นหรือโฮมรูม (Homeroom) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ สถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมโฮมรูมอาจเป็นห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน โดยจัดให้มีบรรยากาศเสมือนบ้านที่มีครูที่ปรึกษาและนักเรียนเป็นดั่งสมาชิกในครอบครัวเดียวกันและมีการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อนักเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น การรู้จักตนเองของนักเรียน การรู้จักผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม มีทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปรับตัวและการวางแผนชีวิต เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ครูและนักเรียนควรมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยกัน การจัดกิจกรรมโฮมรูมนี้อาจช่วยให้ครูที่

ปริญญารู้จักนักเรียนมากขึ้น สามารถส่งเสริมความสามารถและป้องกันปัญหาของนักเรียนได้อีกด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547 : 44)

2.1.2 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมประจำชั้น

กิจกรรมประจำชั้นจัดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญดังนี้ (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, มปป : 4)

- 1) เพื่อให้ครูที่ปรึกษาและนักเรียนได้รู้จักคุ้นเคยกัน และมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน
- 2) เพื่อสร้างเสริมทักษะชีวิตให้นักเรียน
- 3) เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียน
- 4) เพื่อป้องกันและแก้ไขอุปสรรคที่จะขัดขวางการศึกษา
- 5) เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีอัตลักษณ์ตามประสงค์ของสถานศึกษา และสำเร็จการศึกษาได้

อย่างมีคุณภาพ

2.1.3 หลักการและวิธีการจัดกิจกรรมประจำชั้น

การจัดกิจกรรมประจำชั้นมีหลักการและวิธีการดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547)

- 1) กำหนดกิจกรรมประจำชั้นโดยยึดความต้องการของนักเรียนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
- 2) โรงเรียนกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมหรือมีคู่มือในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง โดยมีจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับนโยบายของโรงเรียนในการพัฒนานักเรียน ครูที่ปรึกษาก็ดำเนินการตามนั้นแต่ให้มีความยืดหยุ่นในการกำหนดหัวข้อและวิธีการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสมและทันสมัย
- 3) วิธีการผสมผสาน โดยยึดตามความต้องการของนักเรียนและนโยบายของโรงเรียนในการพัฒนานักเรียนในการจัดกิจกรรม

นอกจากนี้มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (มปป : 5) ยังได้นำเสนอหลักการจัดกิจกรรมประจำชั้นที่มีประสิทธิภาพไว้ด้วย คือ

- 1) เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Center)
- 2) เน้นกระบวนการเรียนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฝึกทักษะต่าง ๆ มากกว่าฟังบรรยาย
- 3) เน้นการสื่อสาร โดยการพูด การฟัง การเขียน การแสดงความรู้สึกนึกคิด เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

4) ใช้สื่อแบบมัลติมีเดีย (Multimedia) ประกอบกิจกรรม เช่น หนังสั้น คลิป (clip) อุปกรณ์การเล่นเกม

5) วางแผนการจัดกิจกรรม โดยสำรวจความต้องการหรือส่วนขาดของนักเรียน (Need Assessment) กำหนดหัวข้อ สำคัญ และวิธีการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการนั้น ๆ หรือเป็นเรื่องที่ทันสมัย เหมาะสมกับสถานการณ์เวลานั้น ๆ (ภาคเรียนและระดับชั้นเรียน)

6) ให้นักเรียนได้ฝึกการบันทึกการทำกิจกรรมประจำชั้นในแต่ละครั้ง

7) ประเมินผลการจัดกิจกรรมและจัดทำรายงาน

กิจกรรมประจำชั้นเป็นเครื่องมือสำคัญของครูที่ปรึกษาหรือครูประจำชั้นในการสร้างเสริมบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความอบอุ่นคุ้นเคยระหว่างครูที่ปรึกษากับนักเรียนและระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง อีกทั้งยังช่วยให้ครูที่ปรึกษาได้สำรวจปัญหาที่นักเรียนต้องการความช่วยเหลืออันจะเป็นแนวทางให้ครูที่ปรึกษาได้จัดทำแผนการพัฒนานักเรียนได้ทั้งเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ดังนั้นบทบาทหน้าที่ของครูที่ปรึกษาในการจัดกิจกรรมประจำชั้นจึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งทั้งต่อตัวนักเรียนและต่อครูที่ปรึกษาเอง หรือต่อตัวครูคนอื่น ๆ และต่อสถานศึกษา ต่อพ่อแม่ผู้ปกครอง ไปจนถึงต่อประเทศชาติ

2.2 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2.2.1 ความหมายและหลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เรียนภายในกลุ่มซึ่งจัดเป็นโครงสร้างทางสังคม ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และรับผิดชอบการเรียนรู้ของสมาชิกภายในกลุ่ม เกิดปฏิสัมพันธ์และช่วยเหลือกันของสมาชิกภายในกลุ่มในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้ นักเรียนจะมีทักษะทางสังคมเพื่อสามารถทำงานร่วมกัน คือ ความเป็นผู้นำ กล้าตัดสินใจ สร้างความไว้วางใจ รู้จักติดต่อสื่อสาร และสามารถแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในการทำงาน เข้าใจบทบาทของสมาชิก ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกันได้ (อรรถยมูลคำ และ สุวิทย์ มูลคำ, 2544)

ทิตินา แคมมณี (2545) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญประกอบด้วยหลักการเรียนรู้พื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experimental Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม และ 2) กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการที่เอื้ออำนวยให้จนได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ ได้สะท้อนความคิด ได้สรุปความคิดรวบยอด ตลอดจนได้จำลองหรือประยุกต์แนวคิด

2.2.2 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สุเทพ อ่วมเจริญ (2549) กำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

1) ขั้นประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน ซึ่งในการจัดการเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่อง que ผู้เรียนมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้ว

2) ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น การสะท้อนความคิดเห็นโดยการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเอง และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

3) ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา หรือพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายให้อ่านจากเอกสาร ตำรา หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายโดยผู้สอน อาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปรายและการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดนี้จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่าง ๆ ที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4) ขั้นการทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) ผู้เรียนจะได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขึ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสนทนา การเล่นเกม บทบาทสมมติ เป็นต้น

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 ขั้น เพราะมีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ความรู้เดิมมาใช้ในการเรียนได้มีโอกาฝึกปฏิบัติและได้มีโอกาทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการคิดวิเคราะห์ และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้

การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนในลักษณะของการบูรณาการ ซึ่งมี 3 วิธี (สุเมธนา พรหมบุญ และอรพรรณ พรสีมา, 2549 : 45) สรุปได้ดังนี้

วิธีที่ 1 กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการ จัดสถานการณ์การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ได้มีปฏิสัมพันธ์กันโดยมีการแบ่งหน้าที่ช่วยเหลือกันและกัน ซึ่งการ

เรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มสามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้โดยการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (ประพนธ์ศิริ สุเสาร์จ, 2540 : 40)

1.1) เกม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเล่น มีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อนซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนและฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

1.2) บทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนจะต้องแบ่งบทบาทและหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงบทบาทตามสถานการณ์ที่สมมติขึ้น

1.3) กรณีตัวอย่าง เป็นการเรียนจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงโดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปรายเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหา

1.4) การอภิปรายกลุ่ม เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้สอนกำหนดหรือที่กลุ่มสนใจร่วมกัน

วิธีที่ 2 การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ (Co-operative Learning) เป็นวิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกแต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของกลุ่ม โดยมีตัวอย่างของกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1) การเล่าเรื่องรอบวง (Round Robin) เป็นเทคนิคการเรียนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เล่าถึงประสบการณ์ที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นความรู้ สิ่งที่ยังกำลังศึกษา หรือสิ่งที่ตนเองประทับใจให้กลุ่มฟัง

2.2) มุมสนทนา เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มเข้าไปนั่งตามมุมหรือจุดต่าง ๆ ของห้องเรียน และช่วยกันหาคำตอบสำหรับปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้สอนยกขึ้นมา และเปิดโอกาสให้นักเรียนอธิบายเรื่องราวที่ตนศึกษาให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง

2.3) ผู้ตรวจสอบ (Pairs Check) เป็นกิจกรรมที่แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 หรือ 6 คน ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำงาน คนหนึ่งทำหน้าที่เสนอแนะวิธีแก้ปัญหา อีกคนทำหน้าที่แก้โจทย์

2.4) ผู้คิด เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียน ผู้เรียนแต่ละคนจะต้องคิดคำตอบของตนเองแล้วนำคำตอบมาอภิปรายกับเพื่อนที่นั่งติดกับตน จากนั้นนำคำตอบมาเล่าให้เพื่อนทั้งชั้นฟัง

2.5) ปริศนาความคิด (Jigsaw) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนดให้ โดยสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มประจำจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาที่แตกต่างกันตามความเหมาะสม ผู้เรียนที่ศึกษาเนื้อหาเดียวกันจากทุกกลุ่มมารวมกันเป็นกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญเพื่อร่วมกันศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจ แล้วหาวิธีอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มประจำของตนฟังแล้วกลับเข้ากลุ่มประจำเพื่อเล่าเรื่องที่ตนศึกษาให้เพื่อนฟัง

2.6) กลุ่มร่วมมือ เป็นกิจกรรมที่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มย่อยจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาหรือทำกิจกรรมที่ต่างกัน เมื่อทำเสร็จแล้วจึงนำผลงานมารวมกันเป็นงานกลุ่ม เพื่อให้ได้ผลงาน

ที่มีคุณภาพ สมาชิกในกลุ่มควรอ่านบททวนและตรวจแก้ไขภาษาก่อนการนำเสนอผลงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน

วิธีที่ 3 การเรียนรู้แบบสรสร้างความรู้ (Constructivism) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจขึ้นด้วยตนเอง ความแข็งแกร่งและความเจริญงอกงามในความรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น ๆ หรือได้พบสิ่งใหม่ ๆ แล้วนำความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยงตรวจสอบกับสิ่งใหม่ ๆ แนวคิดของการเรียนรู้แบบสรสร้างความรู้คือการเรียนรู้เป็นกระบวนการสรสร้างความรู้ ความรู้เดิมเป็นพื้นฐานสำคัญของการสรสร้างสรสร้างความรู้ใหม่ และคุณภาพของการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับบริบทที่เกิดขึ้น แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบสรสร้างความรู้ประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ ดังนี้ (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์, 2540 : 48-49)

3.1) การสอนของผู้สอนคือการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนสรสร้างความรู้ความเข้าใจให้เกิดขึ้นโดยตัวผู้เรียนเอง

3.2) การเรียนรู้เป็นกระบวนการสรสร้างความคิดรวบยอด ทฤษฎี และแบบจำลอง ขึ้นใหม่ของแต่ละบุคคล

3.3) ผู้สอนช่วยผู้เรียนสรสร้างความรู้ความเข้าใจใหม่ ช่วยผู้เรียนสรสร้างความรู้ความคิดรวบยอดที่ยังไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4) ผู้สอนช่วยผู้เรียนตรวจสอบความเข้าใจ โดยพิจารณาว่าความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นได้ประสานกันเป็นระเบียบ เป็นโครงสร้างความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในบริบททางสังคมได้เพียงใด

3.5) ผู้สอนช่วยผู้เรียนสรสร้างแผนผังความคิด โดยให้ผู้เรียนนำความรู้ ความคิดรวบยอดที่สรสร้างขึ้นมาอภิปรายร่วมกันเป็นกลุ่มแล้วจึงทำเป็นแผนผังความคิด

การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการนำหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์กับการเรียนรู้ โดยกระบวนการกลุ่มไปประยุกต์ใช้ในบทเรียน มีหลักการคือเป็นกระบวนการสรสร้างความรู้โดยนักเรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้เอง เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง (Kolb & Fry, 1975) นักเรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติและสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างถูกต้อง เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง ก่อให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

2.3 การเรียนรู้ผ่านเกม

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้น ๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เรียนยังจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

2.3.1 ความหมายของการเรียนรู้ผ่านเกม

นักการศึกษา นักวิชาการทั้งไทยและต่างประเทศได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ผ่านเกมหรือคำที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

ทิตินา แชมมณี (2560 : 365) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 90) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2554) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึงกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคนแข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลง มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินชนะหรือแพ้

นอกจากนี้ Plass, Homer & Kinzer (2015) ยังได้ให้คำจำกัดความของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า การเล่นเกมส่งผลต่อการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมาย องค์ประกอบและกิจกรรมในเกมส่งผลต่อการแสดงออกทางการเรียนรู้ของผู้เล่น เช่น การให้รางวัลหรือคะแนนเพื่อเป็นแรงจูงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในงานหรือกิจกรรมที่กำหนด ขณะที่ Omer (2017) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึงการจัดการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้เป็นเรื่องสนุกและให้ประสบการณ์ที่มีความหมาย มีขอบเขตภายในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย อีกทั้งเพื่อให้

ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดและลองแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์ สร้างแรงจูงใจในการเล่น เมื่อจบเกม ผู้เล่นอาจไม่ประสบผลสำเร็จ แต่การเรียนรู้โดยใช้เกมจะช่วยส่งเสริมการคิดนอกกรอบโดยมีกฎและกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่ใช้การเล่นเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีกฎกติกา เงื่อนไขเป็นข้อตกลงร่วมกัน กิจกรรมมีความน่าสนใจท้าทายและสร้างความสนุกในเนื้อหา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดการพัฒนาทักษะหลายด้าน ผู้สอนสามารถนำผลการเล่นเกม พฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนแต่ละคนมาสรุปและอภิปรายผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกม

ทิตนา แคมมณี (2560 : 365) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 90) ได้กล่าวว่า วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง 2) เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2554) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้ 1) เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา 2) เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดและตัดสินใจ 3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์และมีความคิดรวบยอด 4) ฝึกความจำของผู้เรียนและการนำไปประยุกต์ใช้ 5) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าหาญ กล้าคิด กล้าพูด และแสดงออกอย่างถูกต้องรวดเร็ว และ 6) ฝึกให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

นันท์นภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งเสริมความกระตือรือร้นในการเรียน และสร้างเจตคติที่ดีต่อรายวิชาหรือเนื้อหา ท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านจากประสบการณ์ตรง

จากวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักวิชาการข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะการปฏิบัติ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งเสริม

ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีเหตุผล อีกทั้งเพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยปฏิบัติ ตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด สร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน ความมีน้ำใจ กล้าคิด กล้าทำ และการแสดงออกทางพฤติกรรมโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและท้าทาย

2.3.3 องค์ประกอบและขั้นตอนของการเรียนรู้ผ่านเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ผ่านเกม ไว้ดังนี้ 1) เกมและกติกาการเล่น 2) มีการเล่นเกมตามกติกา และ 3) มีการอภิปรายผลหลังจากเล่นเกมเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ ขณะที่ ทิศนา ขัมมณี (2560) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ ของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้ 1) มีผู้สอนและผู้เรียน 2) มีเกมและกติกาการเล่น 3) มีการเล่นเกมตามกติกา 4) มีการอภิปรายเกี่ยวกับการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น 5) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ดังนั้น การสอนโดยใช้เกมจึงต้องประกอบด้วย ผู้สอนและผู้เรียน มีเกมและกติกา มีการเล่นเกมตามกติกา มีการอภิปรายผลของการเล่น และสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในการเรียนรู้ผ่านเกมนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในทักษะเบื้องต้น และได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเกมนั้น ๆ ดังนั้นเพื่อทำให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์จึงมีผู้ได้เสนอ ขั้นตอนของการเรียนรู้ผ่านเกมไว้ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545: 93) และ อัจฉรา เปรมปรีดา (2558) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ได้แก่

1) ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น ผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ เช่น ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์ หรือผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอน หรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นข้อขัดแย้ง ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2) ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้ สาธิตการเล่นเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เล่น ลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3) ชั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อธิบายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4) ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ควรดำเนินการดังนี้ ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย ตัวอย่างเช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะชนะได้เพราะเหตุใด ผู้แพ้แพ้เพราะเหตุใด ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

2.3.4 เทคนิคของการเรียนรู้ผ่านเกม

ทิสนา แคมมณี (2560 : 366-368) กล่าวว่า เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพมีขั้นตอนดังนี้

1) การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

1.1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

1.2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มสนุกสนานมากขึ้น

1.3) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ

1.3.1) เป็นการจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution)

1.3.2) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่งในสถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (computer game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

2) การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อนการชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมากการชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง และกติกาการเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่นและวิเคราะห์ว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไรและควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3) การเล่นเกม ก่อนการเล่นผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่นไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4) การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่ว ๆ ไปมีวัตถุประสงค์เพื่อ

4.1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ (ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุกและการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ)

4.2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น

4.3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ

2.3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้ผ่านเกม

ทิตินา แคมมณี (2560 : 368) กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1) ข้อดีของวิธีการสอนโดยใช้เกม

1.1) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

1.2) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

1.3) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

2) ข้อจำกัด

2.1) เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก

2.2) เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน

2.3) เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกมจึงจะสามารถสร้างได้

2.4) เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษาและเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามากโดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมากและผู้เล่นจำนวนมากยังต้องใช้เวลามากขึ้นอีก

2.5) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและวิทยาการสมัยใหม่ ทำให้สื่อประเภทเกมเข้ามามีบทบาทและเป็นที่ยอมรับใช้กันในกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง เพราะเป็นการสร้างความเพลิดเพลินสนุกสนานให้กับทั้งผู้สอนและผู้เรียน จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้ในการเรียนรู้หลากหลายระดับทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียนประจำวิชาหรือการพัฒนาทักษะชีวิตในห้องประจำชั้น มีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน จนเป็นที่มาของการเรียนรู้ผ่านเกมนั่นเอง

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในประเทศ

พัชรพรพรรณ เมื่อน้ำพราย (2546) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสารรอบตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนป่าพะยอมพิทยาคม จังหวัดพัทลุง ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบบทเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) เจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบบทเรียนของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเจตคติต่อวิทยาศาสตร์หลังเรียนเป็นไปในทางบวกมากกว่าก่อนเรียน ในปีถัดมา ชนาธิป ติมงคลสุข (2547) ได้ศึกษาการใช้เกมจำลองสถานการณ์เพื่อสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศึกษานารี กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนเรียนไม่แตกต่างกัน 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่ ดวงจันทร์ แก้วกวางพาน (2552) ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะโดยไม่ใช้เกม และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90 และยังมีตัวอย่างงานวิจัยที่มีการใช้เกมสำหรับการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดย อนุภาพ ดลโสภณ (2557) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู นอกจากนี้ วรณพร ศิลาขาว (2538) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่

เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตัวอย่างงานวิจัยข้างต้น พบว่า เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชาใดหรือระดับชั้นการเรียนรู้ใด เมื่อผู้สอนนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกระบวนการเรียนรู้ พบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนหรือแม้แต่การจัดกิจกรรมประจำชั้นจะทำให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เครจ (Craigie , 2010) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทิร์นแคลิฟอร์เนีย ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติของโรงเรียนของเด็กชายผิวดำระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวยอร์ก เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะ ด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้ นอกจากนี้เกมนี่ยังส่งผลต่อการเรียนรู้และทักษะชีวิตของผู้เรียนในระดับชั้นอุดมศึกษาได้ด้วยเช่นกันดังงานวิจัยของ เทอร์นีย์ (Turney, 1974) วิจัยการสอนนิเวศวิทยา พบว่า เกมช่วยให้นักศึกษาแต่ละคนได้มีพื้นฐานของการสร้างมนุษยสัมพันธ์ต่อกัน อีกทั้งเกมช่วยให้มีทักษะที่เหมาะสมเกี่ยวกับกระบวนการในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงช่วยฝึกศิลปะ วิธีในการแก้ไขปัญหา และการพึ่งตนเองอีกด้วย

จากภาพรวมของงานวิจัยที่กล่าวมาสะท้อนว่า เกมนอกจากเป็นเครื่องมือที่เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้ว ยังเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน มีส่วนช่วยในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม การเสริมสร้างทักษะชีวิต จึงเหมาะสมสำหรับนำมาเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมประจำชั้น งานวิจัยนี้จึงเป็นงานวิจัยที่ทำทนาย มุ่งพัฒนาและปรับเปลี่ยน เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ในการใช้กิจกรรมเกม เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ซึ่งจะเป็นตัวอย่างในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูที่ปรึกษาในระบบของการดูแลและช่วยเหลือนักเรียนต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลัก ร่วมกับการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนและผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดเนื้อหาของระเบียบวิธีวิจัยเป็นหัวข้อ ดังนี้

3.1 รูปแบบของการวิจัย

การกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัย (methodology) ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม (focus group)

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive random) เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 28 คน ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณากลุ่มตัวอย่างนี้ด้วยตนเองในการนำเข้าสู่กระบวนการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมประจำชั้น และดำเนินการสัมภาษณ์นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับจากกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพดังกล่าวมาดำเนินการประมวลผลข้อมูลนำไปสู่ข้อค้นพบต่อไป

3.3 วิธีดำเนินการศึกษา

3.3.1 ทบทวนงานวิจัยและข้อมูลด้านสถานการณ์การจัดการศึกษาของประเทศไทยและต่างประเทศ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ ผลงานวิจัย และบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 ศึกษาที่มาของกิจกรรมประจำชั้นหรือโฮมรูม และแนวคิดการจัดกิจกรรมประจำชั้นของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งก็คือนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 จำนวน 28 คน เป็นระยะเวลา 1 ภาคเรียน

3.3.3 ศึกษาผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

3.3.4 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) และข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

3.3.5 จัดสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 คน เพื่อทราบทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนของกิจกรรมประจำชั้น บทบาทของการเรียนรู้ผ่านเกมในการพัฒนาผู้เรียน ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมประจำชั้นด้วยการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อนำสู่แนวทางในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 8 คน มีคุณสมบัติดังนี้

3.3.5.1 เป็นบุคคลที่มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

3.3.5.2 เป็นบุคคลที่เป็นตัวแทนขององค์กรด้านการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ หรือมีประสบการณ์ในด้านการศึกษา

3.3.5.3 เป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ปฏิบัติงานในสถานศึกษา

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้สำหรับระเบียบวิธีการวิจัยด้วยกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้ประกอบด้วย

3.4.1 แบบสะท้อนการเรียนรู้ (Learning reflection form) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ให้กลุ่มตัวอย่างที่ร่วมกิจกรรมประจำชั้นตอบประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น หลังจากการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในคาบกิจกรรมประจำชั้น โดยสอดคล้องกับความรู้ เจตคติ และทักษะที่กำหนดตัวชี้วัดของกิจกรรมเกมต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้

3.4.2 แบบสัมภาษณ์ (Interview form) คือ เครื่องมือที่ใช้ประกอบการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ร่วมกิจกรรมประจำชั้น จะเป็นแบบบันทึกคำให้สัมภาษณ์ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.3 แบบรายงานการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดรายละเอียดเพื่อใช้ในการอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกระบวนการหรือแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ 2 ลักษณะ ได้แก่ กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการและข้อมูล

จากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบกิจกรรม ประจำชั้นโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมสำหรับใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และกระบวนการ วิเคราะห์ผลการสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมประจำชั้น ตลอดจนการวิเคราะห์บท สัมภาษณ์ของนักเรียนและข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมสนทนากลุ่ม โดยกระบวนการเก็บรวบรวม ข้อมูลดังกล่าวมีขั้นตอนสำคัญสรุปได้ดังต่อไปนี้

3.5.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเก็บรวบรวม ข้อมูลในระดับทุติยภูมิ (secondary data) ประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ รายงานการศึกษาวิจัย และผลงานวิจัยประเภทต่าง ๆ เป็นต้น เพื่อนำมาใช้เป็นส่วนประกอบใน กระบวนการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลในการวิจัย

3.5.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผลการสะท้อนการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง หลังร่วมกิจกรรมประจำชั้น รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

3.5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทาง สำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการจดบันทึกข้อมูลและการบันทึกเสียงของผู้มีส่วนร่วมในการ วิจัย โดยผู้วิจัยได้ขออนุญาตจากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยก่อนบันทึกเสียง เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการ ตรวจสอบและตรวจทานความถูกต้องย้อนกลับในภายหลังได้

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมกิจกรรมประจำชั้นระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 28 คน

3.6.1.1 วิเคราะห์ผลการสะท้อนการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังร่วมกิจกรรม ประจำชั้นด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสร้างข้อสรุปเชิงอุปนัย

3.6.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีวิเคราะห์ เนื้อหาเพื่อสร้างข้อสรุปเชิงอุปนัย

3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้นำมาใช้ ในกระบวนการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล โดยดำเนินการร่วมกับกระบวนการรวบรวมข้อมูลจาก การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร (documentary research) นอกจากนี้ในระหว่างดำเนินการดำเนิน กระบวนการทำนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสะท้อนในแต่ละช่วงหรือในแต่ละขั้นตอนควบคู่ไปกับการ ดำเนินกระบวนการวิจัย เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มีความแกร่งและแม่นยำ (rigor) เข้มข้น (intensive process) มากยิ่งขึ้น รวมทั้งผู้วิจัยได้ดำเนินการในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำ Focus group โดยการพรรณนาข้อมูลตามปรากฏการณ์รวมด้วยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบสำคัญที่

สามารถนำไปสู่การจัดทำข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน



บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 28 คน ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีผลการวิจัยดังนี้

4.1 ผลการวิจัย

4.1.1 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

ผู้วิจัยแบ่งการออกแบบออกเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงก่อนการจัดกิจกรรมกับนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการ (Informal activity) กับช่วงจัดกิจกรรมที่เป็นทางการ (Formal activity) โดยในช่วงที่มีการจัดกิจกรรมอย่างไม่เป็นทางการพบว่า นักเรียนมีความสนุกและสนใจกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นเกมซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ทักษะการสังเกต การคิดเพื่อค้นหาคำตอบ ท้าทายความฉลาดทางสติปัญญา เช่น เกมทายภาพปริศนา เกมจับผิดภาพ เกมโจ๊กหรือผะหมี่ที่เป็นการค้นหาคำตอบ เป็นต้น เกมดังกล่าวสามารถจัดขึ้นในคาบกิจกรรมประจำชั้นทั้งในช่วงที่นักเรียนเรียนแบบออนไลน์และเรียนในห้องเรียนปกติ (On-site)

เมื่อนักเรียนเข้าเรียนในห้องเรียนตามปกติในภาคเรียนถัดมา ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบกิจกรรมประจำชั้นโดยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ 1) ระยะเริ่มต้นเพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับกิจกรรมประจำชั้นในห้องเรียนปกติตามความปกติใหม่ และ 2) ระยะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมตามความสนใจ โดยในระยะที่ 1 หรือระยะเริ่มต้นผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมประจำชั้นเป็นเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยใช้เกมที่แตกต่างกัน เช่น การใช้ภาพ การใช้ท่าทางและการบอกคำสำคัญของจังหวัดนั้น ๆ ซึ่งมีรายละเอียดของกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมประจำชั้น : รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย เป็นกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างความรู้รอบตัวให้แก่ นักเรียน โดยในที่นี้เลือกหัวข้อเรื่องใกล้ตัวเกี่ยวกับ 77 จังหวัดในประเทศมาออกแบบเป็นเกม เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจการแบ่งพื้นที่ประเทศไทยออกเป็นภาคต่าง ๆ และแต่ละภาคมีจังหวัดใดบ้าง รวมถึงจังหวัดที่อยู่เหนือสุด ใต้สุด ตะวันออกสุด และตะวันตกสุดของประเทศไทย อีกทั้งให้รู้จักวัฒนธรรมประเพณี สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญอันเป็นประวัติศาสตร์ รวมถึงเอกลักษณ์บางอย่างที่เป็นลักษณะเฉพาะหรือมีชื่อเสียงของจังหวัดนั้น ๆ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการจัดกิจกรรมนี้ก็คือเพื่อให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ สร้างความคุ้นเคยระหว่างกันให้มากขึ้น บางกิจกรรมครูประจำชั้นก็ร่วมทำร่วมสนุกกับนักเรียน นอกจากจะเป็นการเสริมสร้างความสามัคคี

ความเป็นกันเองระหว่างครูประจำชั้นกับนักเรียนแล้ว ยังเป็นการให้นักเรียนได้เห็นกลวิธีการสื่อสารโดยใช้ท่าทางหรือคำพูดในลักษณะต่าง ๆ ผ่านตัวอย่างก็คือครูประจำชั้นขณะที่ร่วมทำกิจกรรมกับนักเรียน

ที่มาของการคิดและออกแบบกิจกรรมนี้ คือ จากการทำกิจกรรมประจำชั้นให้นักเรียนใบ้คำเพื่อให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มทายว่าเป็นชื่อจังหวัดใดในประเทศไทย ผู้วิจัยในฐานะครูประจำชั้นพบว่า มีปัญหาหลายอย่างที่สังเกตได้ ดังนี้

(1) การแบ่งกลุ่มย่อย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่นั่งเฉยอยู่กับที่ ขาดความกระตือรือร้นที่จะหา กลุ่มของตัวเอง อาจเพราะความไม่รู้จักรักกัน เนื่องจากที่ผ่านมาเรียนออนไลน์มาโดยตลอด สุดท้ายครูแก้ปัญหาให้โดยการแบ่งกลุ่มตามแถวที่นั่งในห้องเรียน

(2) การหาหัวหน้ากลุ่ม พบว่าบางกลุ่มที่นักเรียนยังไม่มี ความคุ้นเคยกัน ไม่มีนักเรียนคนใดกล้าแสดงออก กล้าอาสาที่จะรับผิดชอบเป็นหัวหน้ากลุ่ม และต่างนั่งเฉยอยู่กับที่ ไม่มีการปรึกษากันเพื่อหาหัวหน้ากลุ่ม จนท้ายที่สุดครูเป็นผู้กำหนดให้เอง

(3) การใบ้คำ พบว่านักเรียนทั้งสองฝ่ายคือฝ่ายใบ้คำและฝ่ายทายคำ ต่างขาดทักษะการสื่อสารไม่ว่าจะด้วยท่าทางหรือคำพูด และขาดความรู้รอบตัวเป็นอย่างมาก หลายท่าทางหรือคำพูดที่ผู้ใบ้พยายามสื่อสารออกไป แต่สมาชิกกลุ่มกลับตอบไม่ได้ หรือบางที่ผู้ใบ้เองก็ไม่สามารถสื่อสารหรือใบ้คำนั้นออกมาได้จนใช้สิทธิ์ผ่านไปหลายข้อ

และจากปัญหาที่พบนี้เองทำให้ผู้วิจัยคิดและออกแบบกิจกรรมประจำชั้น “รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย” ขึ้นมา เพื่ออยากให้กิจกรรมนี้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้รอบตัวมากขึ้น ตลอดจนมีทักษะในการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกันผู้อื่น โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นกิจกรรมย่อยตามรายละเอียดดังนี้ กิจกรรมที่ 1 อุ่นเครื่องเช็คความรู้ กิจกรรมที่ 2 สามัคคี ม.1/5 กิจกรรมที่ 3 พลังชาย พลังหญิง กิจกรรมที่ 4 ที่นี่คือจังหวัดอะไร กิจกรรมที่ 5 ภาพนี้สื่อถึงจังหวัดใด (คำใบ้-คำผวน) โดยมีรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมระบุไว้ในภาคผนวก

ปัญหาที่พบจากการทำกิจกรรมประจำชั้นเรื่องรู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย ผู้วิจัยขอสรุปเป็นภาพรวมไว้ดังนี้

(1) บางกลุ่มต้องอยู่ด้วยกับเพื่อนที่ไม่สนิท ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ทำให้นักเรียนยังไม่กล้าพูดคุยกันหรือสื่อสารกัน การตอบคำถามในช่วงแรกจึงเป็นไปอย่างช้า ๆ แต่พอผ่านไป 1-2 ครั้ง นักเรียนเริ่มปรับตัวเข้ากับกลุ่มได้มากขึ้น มีการปรึกษาและแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มกันมากขึ้น

(2) สมาชิกกลุ่มบางคนไม่ให้ความร่วมมือขณะทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ เช่น บางคนมาสายหรือบางคนนั่งเล่นโทรศัพท์มือถือ จึงอาจทำให้สมาชิกในกลุ่มนั้นเสียเปรียบ

(3) ในส่วนของกิจกรรมย่อยสุดท้ายภาพนี้สื่อถึงจังหวัดใด (คำใบ้-คำผวน) พบว่ามีนักเรียน

หลายคนไม่เข้าใจเรื่องการผวนคำ ซึ่งอาจมาจากหลายสาเหตุด้วยกัน เช่น นักเรียนบางส่วนมาจากโรงเรียนนานาชาติจึงยังไม่เข้าใจภาษาไทยมากนัก ประกอบกับในวิชาภาษาไทยระดับชั้น ม.1 ที่เคยเรียนหัวข้อนี้ผ่านมาแล้วในภาคเรียนแรก แต่นักเรียนก็อาจยังไม่เข้าใจ ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการคิดคำตอบนาน บางครั้งเฉลยและอธิบายแล้วแต่ก็ยังไม่เข้าใจ และจากประเด็นนี้จึงทำให้นักเรียนบางส่วนอาจรู้สึกว่าการผวนคำค่อนข้างยากและไม่สนุกเท่าที่ควร นอกจากนี้เมื่อนักเรียนที่ตอบได้ รู้ว่าตนเองได้รับสิทธิ์เป็นหัวหน้ากลุ่มในกิจกรรมถัดไป บางคนก็ไม่อยากได้รับสิทธิ์นั้น เพราะเพื่อนสนิทของตนก็ตอบได้เช่นกัน ทำให้ต่างต้องเป็นหัวหน้ากลุ่ม ทั้ง ๆ ที่อยากอยู่กลุ่มเดียวกับเพื่อนสนิทมากกว่า ซึ่งครูได้อธิบายให้เข้าใจถึงเหตุผลว่าอยากให้นักเรียนเปิดโอกาสให้ตนเองได้รู้จักและลองทำกิจกรรมกับเพื่อนทุกคนในห้อง ซึ่งนักเรียนก็รับฟังและยอมรับด้วยดี

กิจกรรมประจำชั้น : ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้ เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่อยากพานักเรียนเปิดโลกกว้างรู้จักประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้มากขึ้น เป็นการต่อยอดจากกิจกรรมประจำชั้นเดิมที่พานักเรียนไปรู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทยมาแล้ว โดยเนื้อหาของกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้จะพานักเรียนรู้จักเรื่องราวต่าง ๆ บนโลกใบนี้ให้มากกว่าเดิม ตั้งแต่ทวีปต่าง ๆ จนถึงประเทศต่าง ๆ ในทุกทวีปบนโลกใบนี้ว่ามีประเทศอะไรบ้างที่น่าสนใจ ทั้งในเรื่องของเอกลักษณ์และสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนสื่อถึงประเทศนั้น ๆ ตลอดจนสถานที่หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงระดับโลกว่านักเรียนรู้หรือไม่ว่าเขาเป็นคนชาติอะไร นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวใกล้ตัวเกี่ยวกับอาหารชื่อดังระดับโลกที่นักเรียนก็อาจรู้จักหรือเคยลิ้มลองรสชาติมาแล้ว แต่อาจไม่เคยรู้ถึงข้อมูลที่น่าสนใจในส่วนที่ครูได้นำมาเสนอในกิจกรรมนี้ ซึ่งเป็นการสอดแทรกเรื่องราวความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความสนุกสนานในการทำกิจกรรมด้วยเช่นกัน

ที่มาของการคิดและออกแบบกิจกรรมนี้ นอกจากจะเป็นการต่อยอดจากกิจกรรมเดิมที่เป็นเรื่องราวจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทยตามที่ครูได้วางแผนไว้แล้ว อีกส่วนหนึ่งก็มาจากข้อเสนอแนะของนักเรียนจากการทำกิจกรรมประจำชั้นครั้งที่ผ่านมา ที่พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อยากให้ครูทำกิจกรรมแบบเดิมอีก เพราะสนุกและดีมาอยู่แล้ว แต่อาจปรับเปลี่ยนหัวข้อเป็นประเทศแทน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยในฐานะครูประจำชั้นจึงได้จัดกิจกรรมประจำชั้นที่ชื่อว่า “ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้” ขึ้นมา โดยเพิ่มเนื้อหาให้หลากหลายประเทศมากกว่าเดิม เพิ่มจำนวนข้อให้นักเรียนได้สนุกสนานและได้ความรู้มากขึ้น เพื่อตอบสนองความสุขและความต้องการของนักเรียนตามที่ได้สะท้อนความคิดเห็นให้ครูรับทราบ ทั้งนี้ กิจกรรมดังกล่าวนี้ได้แบ่งเป็นกิจกรรมย่อยตามรายละเอียดดังต่อไปนี้ คือ กิจกรรมที่ 1 อุ่นเครื่องเช็คความรู้ กิจกรรมที่ 2 พาเพื่อนเข้าทีม กิจกรรมที่ 3 Team Brainstorm กิจกรรมที่ 4 ภาพต่อไปนี้สื่อถึงประเทศใด กิจกรรมที่ 5 Team Brainstorm ภาพต่อไปนี้สื่อถึงประเทศใด (ฉบับปรับปรุง) ซึ่งมีรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมในภาคผนวก

ปัญหาที่พบในภาพรวมจากการทำกิจกรรมประจำชั้นเรื่องประเทศต่าง ๆ ในโลกนี้ ผู้วิจัยพบปัญหาเป็นส่วนน้อย เนื่องจากเป็นกิจกรรมประจำชั้นในหัวข้อที่นักเรียนส่วนใหญ่เสนอแนะว่าอยากร่วมอยากทำกิจกรรมหัวข้อนี้อยู่แล้ว ซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามการวางแผนจัดกิจกรรมที่ครูได้กำหนดไว้ ขณะทำกิจกรรมพบว่านักเรียนส่วนใหญ่สนุกและเต็มที่เป็นอย่างมาก แข่งกันยกมือ แข่งกันตอบคำถาม แสดงอารมณ์และความรู้สึกร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังให้ความสนใจรับฟังและเรียนรู้ข้อมูลที่ครูได้จัดเตรียมไว้สอดคล้องเป็นความรู้อย่างตั้งใจ โดยปัญหาที่พบเป็นส่วนน้อยคือปัญหาการแข่งขันยกมือตอบคำถาม พบว่าด้วยสรีระทำให้นักเรียนชายมีความไวกว่านักเรียนหญิง นักเรียนชายบางคนจึงมักเป็นผู้ที่ยกมือได้เร็วที่สุด และเมื่อยกมือได้และตอบถูกต้องหลายข้อ จึงทำให้ทีมอื่น ๆ เริ่มท้ออย่างเห็นได้ชัด ซึ่งครูได้แก้ไขปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้ทุกทีมมีโอกาสได้ตอบด้วยการเขียนคำตอบใส่กระดาษไท์บอร์ดที่จัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งทุกทีมก็พอใจและยอมรับกติกาใหม่นี้

กิจกรรมประจำชั้น : Stroop test เกมฝึกสมอง เดิมที Stroop test เป็นเกมที่ช่วยบริหารสมองที่นำมาใช้กับผู้ใหญ่ที่เข้าสู่ช่วงวัยสูงอายุเพื่อฟื้นฟูความจำ หรือช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของสมองเพื่อป้องกันโรคอัลไซเมอร์ที่จะเกิดขึ้น โดยเกมนี้จะเป็นการให้ผู้ทดสอบอ่านออกเสียงตามสีที่เห็นซึ่งผู้ทดสอบจะต้องมีสติดูที่สีเป็นหลัก ไม่อ่านตามคำนั้น ๆ และหากทำได้ในเวลาที่รวดเร็วก็จะยิ่งดี จะเห็นได้ว่าเกมนี้อย่างเป็นเกมที่จะช่วยทดสอบความเร็วของสมองในการประมวลผลอีกด้วย เพราะจะเป็นการทำงานประสานกันของสมองทั้งสองซีก นั่นคือ สมองซีกซ้ายจะรับรู้เรื่องตัวอักษร ส่วนสมองซีกขวาจะรับรู้เรื่องสี ปัจจุบันโรคอัลไซเมอร์พบได้ทุกเพศทุกวัยไม่ใช่แค่เฉพาะวัยผู้สูงอายุอย่างที่เคยเข้าใจ จึงทำให้มีการนำเกมนี้นี้มาใช้อย่างแพร่หลายโดยเฉพาะรูปแบบของการให้อ่านตามสีที่เห็น แต่ในกิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นหลากหลายรูปแบบทั้งการอ่านตามสีที่เห็นไม่ว่าจะภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ การอ่านตามรูปที่เห็น การอ่านตามคำที่เห็น โดยเหตุผลที่นำกิจกรรมนี้มาประยุกต์เป็นกิจกรรมประจำชั้นนั้นมีหลายเหตุผลด้วยกัน ทั้ง (1) เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ “สี” ตรงกับช่วงกิจกรรมกีฬาสีของทางโรงเรียนที่กำลังเกิดขึ้นพอดี (2) เห็นว่าในห้องประจำชั้นมีนักเรียนหลายคนที่ต้องเดินทางออกจากบ้านและมาถึงโรงเรียนตั้งแต่เช้าตรู่ ประกอบกับในช่วงเวลากลางคืนนักเรียนบางคนก็อาจนอนติดด้วยสาเหตุต่าง ๆ นานา นำมาซึ่งการพักผ่อนไม่เพียงพอ ทำให้บางคนอาจง่วงนอนหรืองีบหลับในคาบเรียน ขาดความกระฉับกระเฉงและการตื่นตัวที่จะเรียนรู้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้เองผู้วิจัยจึงได้นำกิจกรรมดังกล่าวนี้มาจัดกระบวนการเป็นเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น เพื่อให้นักเรียนได้มีการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเริ่มเรียนในแต่ละวัน โดยเฉพาะการฝึกสมองให้ปลอดโปร่งให้สมองได้ตื่นตัวพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

ที่มาของการคิดและออกแบบกิจกรรมนี้ นอกจากผู้วิจัยจะเห็นว่าเพื่อการฝึกสมองนักเรียนแล้ว ยังเพื่อฝึกสมาธิของนักเรียนให้จดจ่อกับสิ่งที่เห็นด้วย เนื่องจากปัญหาการติดโทรศัพท์มือถือเพื่อ

เล่นเกมของนักเรียนก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ครูหลายคนพบเจอ ผู้วิจัยจึงอยากให้กิจกรรมนี้สามารถดึงดูดนักเรียนให้มีสมาธิอยู่กับกิจกรรมได้ตั้งแต่ต้นจนจบ อย่างน้อยก็ช่วยให้นักเรียนได้พักสายตาจากหน้าจอสีฟ้าได้บ้าง ด้วยเหตุนี้ในกิจกรรมย่อยต่าง ๆ สิ่งจำเป็นที่นักเรียนแต่ละคนต้องใช้สำหรับทำกิจกรรม คือ “สายตาเพื่อการมอง” และ “สมองที่จะต้องมีความอดทนและแปลสารที่ได้รับออกมาเป็นคำพูด” ดังนั้น ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากิจกรรมประจำชั้น “Stroop Test เกมฝึกสมอง” ในช่วงเช้าก่อนเข้าเรียน จะเป็นการช่วยให้นักเรียนได้ตื่นตัว เตรียมพร้อม และมีสมาธิสำหรับการเรียนรู้ต่อไป กิจกรรมประจำชั้นเรื่อง Stroop test เกมฝึกสมองนี้แบ่งออกเป็นกิจกรรมย่อย ๆ ดังนี้ คือ กิจกรรมที่ 1 การทดสอบตาบอดสี Color Blindness กิจกรรมที่ 2 Stroop Test 1 อ่านออกเสียงตามสีที่เห็น (แบบคู่) กิจกรรมที่ 3 Stroop Test 2 อ่านออกเสียงตามสีที่เห็น (แบบกลุ่ม) กิจกรรมที่ 4 Stroop Test 3 High Level อ่านออกเสียงตามสีและสิ่งที่เห็น (แบบกลุ่ม) และกิจกรรมที่ 5 Stroop Test 4 เกมฝึกสมอง (ทั้งห้องร่วมกัน) ตามรายละเอียดในภาคผนวก

นอกจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่กล่าวข้างต้นแล้ว ยังได้จัดกิจกรรมประจำชั้นที่เป็นการรวบรวมความรู้ทั่วไป ซึ่งแบ่งออกเป็นกิจกรรมย่อยดังนี้ กิจกรรมที่ 1 ทายลิสต์อะไรเอ่ย กิจกรรมที่ 2 เกมช้างหลังภาพ สำนวนไทยอะไรเอ่ย กิจกรรมที่ 3 ภาษาไทยหรรษา คำที่ขึ้นต้นว่า “มะ” กิจกรรมที่ 4 ภาษาไทยหรรษา คำที่ขึ้นต้นว่า “กะ” และ “กระ” โดยมีรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมในภาคผนวก ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ตลอดช่วงเวลาคาบกิจกรรมประจำชั้นประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยมีการสะท้อนการเรียนรู้และการสัมภาษณ์นักเรียนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะ

4.1.2 ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

จากการสะท้อนการเรียนรู้หลังร่วมกิจกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนได้รับความรู้ ประสพการณ์ การทำงานร่วมกันเป็นทีมจากกิจกรรมดังกล่าว และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่เพิ่มเติมเสริมความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการพัฒนาหรือเป็นสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ดังตัวอย่างผลการเรียนรู้ของนักเรียน ม.1/5 เมื่อได้ร่วมกิจกรรมประจำชั้น : รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย ดังนี้

“รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ตลก และลุ้นไปกับการตอบคำถาม
ของแต่ละทีม ได้ผ่อนคลายในตอนเช้า ได้ความรู้รอบตัวเรื่องจังหวัดที่
ไม่เคยรู้มาก่อน ทำให้ตัวเองกล้าแสดงออกมากขึ้น และมีส่วนร่วมไป
กับกิจกรรม”

“ได้ทำความรู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทยมากขึ้น รู้ว่าจังหวัดนั้น ๆ อยู่ในภาคใดของประเทศไทย รู้ว่าแต่ละภาคมีจังหวัดอะไรที่อยู่สุดเขตในแต่ละทิศ รู้จักจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ของแต่ละจังหวัดในด้านต่าง ๆ เช่น ประเพณี ประวัติศาสตร์ สถานที่ท่องเที่ยว คำขวัญประจำจังหวัด อาหารขึ้นชื่อ ได้รู้ข่าวสารรอบตัว เช่น จังหวัดที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อโควิด-19 มากที่สุดในประเทศไทย อีกทั้งได้เรียนรู้การผนวกรวมด้วย”

“ไม่มีข้อเสนอแนะใด เพราะรู้สึกว่าการทำทุกอย่างดีมากและสนุกแล้ว อยากให้เป็นแบบเดิมอีก แต่เปลี่ยนหัวข้อเป็นประเทศ หรือเปลี่ยนกลุ่ม โดยให้ได้จับกลุ่มเอง”

“ไม่มีความคิดเห็น เพราะรู้สึกว่าการทำกิจกรรมแบบเดิมนี้ดีอยู่แล้ว รู้สึกอบอุ่น ไม่เครียด ทุกคนสามารถมีส่วนร่วม สนุก และได้ความรู้ไปด้วย ซึ่งส่วนใหญ่เสนอให้เป็นรูปแบบเดิมแต่เปลี่ยนเป็นหัวข้อประเทศ”

“สนุกดีอยู่แล้ว อยากให้มีกิจกรรมแบบนี้อีกแต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับดาราดไทย ดาราต่างประเทศ หนังสือ หรือซีรีส์ที่ตัวเองชอบ และอยากให้สามารถเลือกทีมเองได้”

ต่อมาเมื่อนักเรียน ม.1/5 ได้ร่วมกิจกรรมประจำชั้น : ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้ ได้สะท้อนการเรียนรู้และให้สัมภาษณ์ ซึ่งสรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

“รู้สึกมีความสุขที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เพราะได้ทั้งความรู้ ความสนุกสนานปนกับความท้าทายและความตลก สิ่งสำคัญคือได้รู้จักและพูดคุยกับเพื่อนมากขึ้น”

“ได้รับความรู้รอบตัวใหม่ ๆ ทั้งในส่วนของทวีปและประเทศต่าง ๆ ทั้งที่รู้จักอยู่แล้วและไม่เคยรู้จักมาก่อน รวมถึงวัฒนธรรมของ

ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก อีกทั้งได้รู้จักสิ่งที่สื่อถึงประเทศต่าง ๆ หรือสิ่งที่ขึ้นชื่อของประเทศนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ อาหาร สถานที่ บุคคล สำคัญ รวมถึงประวัติต่าง ๆ ของสิ่งเหล่านั้น”

“ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ”

กล่าวโดยสรุป ภาพรวมส่วนใหญ่จากนักเรียนชั้น ม.1/5 หลังร่วมกิจกรรมประจำชั้น : ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้ คือ นักเรียนรู้สึกสนุกและพึงพอใจกับกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้อยู่แล้ว จึงไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หากแต่เป็นการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมจากนักเรียนบางคนว่า กิจกรรมครั้งนี้มีความยุติธรรมต่อทุกคน และสนุกมาก ส่วนใหญ่อยากให้จัดกิจกรรมแบบเดิมอีก เพียงแต่เปลี่ยนหัวข้อ หรือเป็นกิจกรรมอะไรก็ได้ที่สนุก ทุกคนเข้าถึงได้

จากการสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนหลังร่วมกิจกรรมพบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกกับการร่วมกิจกรรมเพราะเป็นกิจกรรมที่ทำง่าย และได้รับความรู้จากกิจกรรมเหล่านั้น สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ นอกจากเนื้อหาสาระจากแนวคิดของกิจกรรม เช่น รู้จักจังหวัดในประเทศไทย หรือประเทศต่าง ๆ ของโลกแล้ว ยังได้เรียนรู้วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของแต่ละสังคม และความรู้เสริมอื่น ๆ ที่สามารถนำไปต่อยอดกับวิชาต่าง ๆ ที่เรียนอยู่ได้ด้วย อย่างไรก็ตามในส่วนของการเสนอแนะ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้เสนอแนะอะไรเป็นพิเศษเพราะมองว่าแต่ละกิจกรรมมีความสมบูรณ์ ครบถ้วนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่อยู่แล้ว โดยในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป อยากให้เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันกับกลุ่มมากขึ้น เพื่อทำงานร่วมกันกับเพื่อนที่หลากหลาย ซึ่งเป็นไปตามจุดประสงค์อย่างหนึ่งของการจัดกิจกรรมในคาบกิจกรรมประจำชั้นที่ต้องการให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกันและรู้จักกันมากขึ้นด้วย ดังตัวอย่างจากการสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไปนี้

“แต่ละกิจกรรมมีความสนุกสนานและท้าทายในตัวของมัน ทำให้ได้ตื่นตัวในตอนเช้าและได้รับความรู้รอบตัวใหม่ ๆ อีกทั้งเมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ก็ทำให้ได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน”

“ได้รู้จักเพื่อน ได้เรียนรู้การทำงานกลุ่มกับเพื่อน ได้ฝึกความรับผิดชอบในการตื่นตอนเช้า ได้เรียนรู้อะไรหลายอย่างจากกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งเรื่องจังหวัดในประเทศไทย เรื่องประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก

วัฒนธรรมของแต่ละประเทศ รวมถึงคำศัพท์ใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังได้ฝึกสมองในตอนเช้า เช่น ตอนทำกิจกรรม Stroop Test”

“ทุกกิจกรรมไม่มีข้อเสนอนะ ทุกกิจกรรมเตรียมมาดีอยู่แล้ว ได้ความรู้และได้ความสนุกด้วย”

“ชอบตามแบบที่ครูทำไว้อยู่แล้ว คือเป็นกิจกรรมที่ได้รวมกลุ่มกับเพื่อน เพราะได้คุยกับเพื่อนมากขึ้น ได้รู้จักเพื่อนมากขึ้นด้วย แต่อาจหาหัวข้ออื่น ๆ มาทำกิจกรรมอีก และเพิ่มคะแนนให้ได้ข้อละหลายคะแนนมากขึ้น”

4.1.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

คณะผู้ทรงคุณวุฒิได้แสดงความคิดเห็นที่นำไปสู่การวิเคราะห์ สรุปเป็นผลการวิจัยและแนวทางการจัดกิจกรรมได้ดังนี้

4.1.3.1 การพัฒนาผู้เรียนผ่านกิจกรรมประจำชั้น

กิจกรรมโฮมรูมหรือกิจกรรมประจำชั้นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมาก เป็นครึ่งชั่วโมงที่มีคุณค่าที่จะช่วยให้ครูประจำชั้นได้ทำความรู้จัก ทำความคุ้นเคย ทำความเข้าใจนักเรียนมากยิ่งขึ้น รวมถึงได้ทำกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาตัวเอง ครูประจำชั้นเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุด เพราะได้เจอนักเรียนตั้งแต่ต้นวัน การจัดกิจกรรมโฮมรูมหรือเราอาจเรียกว่า “กิจกรรมปณิณกะ” ก็ได้เช่นกัน เพราะแท้ที่จริงแล้วก็คือกิจกรรมอะไรก็ได้ที่ชวนให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาตนเอง ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะเป็นส่วนเติมเต็มและกระตุ้นให้เด็กได้มีพลังทั้งวันเพื่อที่จะเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น หากครูประจำชั้นหรือครูที่ได้รับมอบหมายให้จัดกิจกรรมชั้นเรียนเป็นผู้มีหลัก มีเทคนิค มีทักษะ มีความทุ่มเท ใส่ใจ จริงจัง ก็จะมีค่ามาก เพราะในแง่ของจิตใต้สำนึกการเริ่มต้นที่ดีในแต่ละวันจะทำให้เขามีพลังแห่งการเรียนรู้ ถ้าใจเด็กฟู มีความสุข สนุกตั้งแต่ต้นวัน ก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้เขาอยากจะได้รับความรู้ไปทั้งวัน ด้วยเหตุนี้ครูประจำชั้นจึงมีบทบาทสำคัญมาก เราจึงควรใช้คาบนี้ให้เป็นประโยชน์ที่สุด มิใช่แค่เพื่อการประกาศแจ้งข่าวสารจากทางโรงเรียนที่โรงเรียนทั่วไปทำอยู่ในคาบนี้ แต่สิ่งสำคัญของคาบกิจกรรมประจำชั้นนี้คือการเตรียมพร้อมผู้เรียนให้ตื่นรู้ในการเรียน เราต้องตรวจสอบพลังงานว่าผู้เรียนมีความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่บทเรียนหรือไม่ มิฉะนั้นเขาก็จะไม่เปิดรับการเรียนรู้มากนัก ขณะเดียวกันสิ่งที่น่าจะทำได้ควบคู่กันไปได้ขณะทำกิจกรรมประจำชั้นคือการสอดแทรกในเรื่องของเจตคติหรือทักษะต่าง ๆ เช่น แพ้ชนะแล้วมีการเยาะเย้ยกันหรือไม่

สอดคล้องเรื่องพฤติกรรมในการทำงานร่วมกัน การมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ด้วยเหตุนี้หากมีการนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือก็จะยิ่งช่วยให้ครูผู้สอนเชื่อมโยงและดึงความสนใจของเด็กเข้าสู่เนื้อหาที่ครูผู้สอนจะสอนต่อไปได้ดียิ่งขึ้น เหมือนให้เด็กได้เปิดใจ เมื่อเด็กเปิดใจ หูเปิด ตาเปิด สมองเปิดทุกอย่างแล้ว เด็กก็จะให้ความร่วมมือกับครูผู้สอนเป็นอย่างดี และท้ายที่สุดเชื่อว่าองค์ประกอบทั้ง 4 อย่าง คือ ประสพการณ์ การประยุกต์แนวคิด การสะท้อนความคิด หรือความเข้าใจในความคิดรวบยอด จะเป็นพลวัตที่ขับเคลื่อนเด็กให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนวิชาต่อ ๆ ไป

4.1.3.2 การพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม

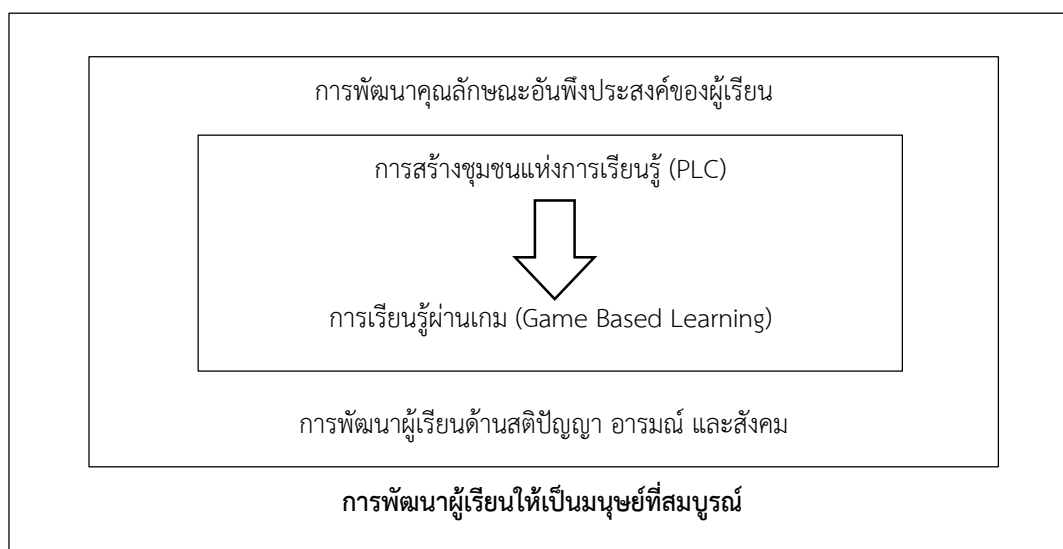
การเรียนรู้ผ่านเกมมีผลต่อการพัฒนาผู้เรียนเป็นอย่างมาก เพราะเมื่อเป็นเกม เด็กก็จะสนุกและชื่นชอบ เด็กมีความสุขที่จะเรียนรู้ และเมื่อเด็กมีความสุขที่จะเรียนรู้ เด็กก็จะจดจำและเกิดคำตอบได้ด้วยตัวของเขาเอง เมื่อเขาเป็นคนตอบคำถามได้ เขาก็จะจำของเขาได้ ตัวเกมแม้ว่าจะเป็นเกมความรู้หรือเกมอะไรก็ตาม เกมล้วนเป็นสิ่งที่เรียกว่า “ตัวกระตุ้น” กระตุ้นความรู้สึกอยากให้กับผู้ร่วมเล่นเกม อยากเอาชนะ อยากเห็นคำตอบ อยากดูคนที่เล่นคู่แข่งเราว่าเป็นอย่างไร คือเป็นการกระตุ้นความรู้สึกอยากของการเรียนรู้อยู่แล้ว และเมื่อเด็กประสบความสำเร็จในแต่ละเกม เด็กก็จะเกิดความรู้สึกลึกซึ้งในตัวเอง ซึ่งดีกว่าการที่ครูผู้สอนเป็นผู้ใส่ข้อมูลให้เด็กเองโดยตรง และการที่เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมยังทำให้เขาได้รู้สึกถึงการมีตัวตนในห้อง ครูมองเห็น เพื่อนมองเห็นตัวตนของเขาในห้องเรียน สิ่งเหล่านี้ก็จะเป็นการสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้แก่เด็กโดยอ้อมด้วยนั่นเอง

4.1.3.3 แนวทางในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

เกมนอกจากเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะใช้ในการกระตุ้นการเรียนรู้แล้ว ยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนให้เป็นผู้มีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีความรู้ติดตัว เพราะในการเล่นเกมนักเรียนจะต้องเป็นคนค้นหาคำตอบเอง ทำให้ผู้เรียนต้องมีความใส่ใจมีความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาให้ได้คำตอบนั้น และเมื่อผู้เรียนตอบได้เขาก็จะได้อยู่ในสายตาของครู เพราะเมื่อเขาตอบครูก็จะจำได้ ตัวเขาเองทั้งได้พัฒนา ได้มีตัวตน และได้สนุก เนื่องจากเกมมีกลไกที่เป็นแรงจูงใจภายนอกกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การนำเกมไปใช้ก็มีขั้นตอนเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนว่าเราจะสอนเนื้อหาอะไร มีองค์ความรู้อะไร ปูทางอย่างไร ในช่วงของการเล่นเกม ครูผู้สอนก็ต้องมีการนำกิจกรรม โดยครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้ข้อมูลในการสอน ชี้แนะในการสอน มาเป็นคนนำเกม ช่วยตอบคำถามเด็ก ในขั้นตอนนี้เด็กจะเห็นบทบาทของครูที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ครูลดระดับของตนเองมาเท่ากับเด็ก ความสัมพันธ์ตรงนี้ทำให้ผู้เรียนเปิดโอกาสให้ตัวเองเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น เด็กรู้สึกว่าเขา กำลังเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เขากำลังสนุกอยู่ ไม่ได้คิดว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องบังคับให้เรียน ดังนั้นผู้เรียนจะเปิดรับตรงนี้น่าจะมากขึ้น เมื่อผู้เรียนเปิดรับ

ตรงนี้มากขึ้น สิ่งสำคัญที่ต้องกระตุ้นต่อมาคือผู้เรียนต้องตื่นรู้ว่าการกิจกรรมต่าง ๆ ต้องใช้องค์ความรู้ อะไรบ้าง แต่บางครั้งเด็กจริงจังกับเกมมาก มัวแต่สนุกกับอุปกรณ์ไม่รับรู้ว่าการเรียนรู้อะไรหลังจาก เล่นเกมเสร็จ ดังนั้นจึงต้องมีกระบวนการสรุปทบทวนของครู เพื่อรวบยอดความคิดในบทเรียนนั้น ๆ มีการถอดบทเรียนจากการเรียนรู้ต่อไป

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันกิจกรรมในคาบกิจกรรมประจำชั้นยังดูหลวมและไม่มีทิศทาง ดังนั้น ต้องสร้างเป้าหมายให้ชัดเจนก่อนที่เราจะไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด บูรณาการอะไรเข้าไปข้างในนั้น บางครั้งอาจนำเรื่องจิตวิทยาวัยรุ่นเข้าไปเสริมเพื่อให้เด็กได้รู้จักตัวเอง หรือเรื่องการศึกษาด้านอาชีพก็สามารถจัดกิจกรรมในช่วงเวลานี้ได้เช่นเดียวกัน โดยมีครูประจำชั้นเป็นผู้รับผิดชอบร่วมกับครูที่ดูแล ด้านแนะแนวตามระดับชั้นเรียน ครูประจำชั้นอาจจะเกิดการแลกเปลี่ยนสะท้อนปัญหาหรือวิธีการ ร่วมกันซึ่งจะทำให้เกิดวงของการเรียนรู้ทางวิชาชีพธรรมชาติ เพราะแต่ละบริบทย่อมมีปัญหาของการ เรียนรู้และปัญหาเด็กที่แตกต่างกัน เกิดแนวทางการจัดกิจกรรมประจำชั้นเฉพาะของสถานศึกษา ตนเอง ซึ่งเกมอาจเป็นเครื่องมือหนึ่งในการขับเคลื่อนการทำงานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าว ให้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพได้ และสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 2 แนวทางในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

4.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นสามารถนำมาเป็นประเด็น เพื่อการอภิปรายได้ดังนี้

4.2.1 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น เกิดขึ้นจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียน โดยที่ผู้วิจัยให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นต่อกิจกรรมและให้ข้อเสนอแนะอยู่เป็นระยะด้วย ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้ เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามที่ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2550) กล่าวว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถและความถนัด เน้นการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ใช้วิธีการสอนและแหล่งความรู้ที่หลากหลายเพื่อให้สามารถพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลาย คือ พหุปัญญา รวมทั้งเน้นการวัดผลอย่างหลากหลายวิธี นอกจากนี้กระบวนการที่เกิดขึ้นในการออกแบบการเรียนรู้ยังเป็นไปตามหลักการการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามที่ได้มีการกล่าวไว้ในแนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) โดยที่ต้องพิจารณาว่ากิจกรรมที่ออกแบบเป็นกิจกรรมลักษณะใด ตามแนวคิดของ บลูม (Bloom's Taxonomy) สี่เสาหลักทางการศึกษา (Four Pillars of Education) หรือหลักการพัฒนาทักษะ 4 H (Head Heart Hand และ Health) เป็นต้น เพื่อให้ได้มาซึ่งการกำหนดหัวข้อเรื่อง (Theme) โดยเป็นมโนทัศน์กว้าง ๆ ที่เอื้อต่อการใช้ความรู้และมุมมองหลายวิชารวมกัน สื่อความหมายเป็นแนวคิดหรือความคิดรวบยอด (Concept) แก่ผู้เรียน เป็นหัวข้อเรื่องที่ทันสมัย น่าสนใจ และมีความหมายสำหรับผู้เรียน ทำให้เกิดความกระหาย อยากจะเรียนรู้ และพร้อมที่จะสืบสวน (Inquiry) แสวงหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาถึงประเด็นที่สำคัญของการออกแบบดังนี้ร่วมด้วย ได้แก่ 1) หัวข้อเรื่อง มีความยากง่าย เหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อนเกินไป และที่สำคัญต้องมีความเป็นไปได้ 2) มีแหล่งความรู้ที่จะศึกษาค้นคว้า และ 3) สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความพร้อมของผู้เรียน ซึ่งเป็นไปตามผลของการดำเนินการวิจัย

4.2.2 ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น ผลปรากฏว่านักเรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยพบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกกับการร่วมกิจกรรมเพราะเป็นกิจกรรมที่ทำง่าย สอดคล้องกับงานของ ญัณฐา ผิวมา (2563) ที่ได้นำเสนอเรื่องการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่าเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและมีความสุขกับการเรียน โดยจากงานวิจัยและเอกสารที่

เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้น ถือว่าเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียนพร้อมกับผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหาสาระของรายวิชาให้กับผู้เรียนผ่านเกมได้ ซึ่งจะเป็นการช่วยพัฒนาผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง สามารถนำมาใช้ได้ทั้งการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติและการสอนออนไลน์ได้ด้วย ซึ่งเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับ ธนัญภัทร์ ศรีเนธิยวศิน (2564) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา พบว่าการสอนโดยการใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข การออกแบบ Game Based Learning (GBL) ที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้ 1) Practice เป็นการออกแบบที่แฝงแบบฝึกหัดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ 2) Learning by Doing เป็นการเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น 3) Learning from Mistakes เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่เป็นการช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้น 4) Goal-Oriented Learning เป็นการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย 5) Learning Point เป็นการแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักต่าง ๆ ที่สำคัญและมีความเกี่ยวข้องที่ผู้เรียนสมควรรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้ได้จริง และยิ่งกล่าวไว้ด้วยว่า การออกแบบเกมที่ที่ดีต้องพิจารณาความต้องการของผู้เล่นเป็นสำคัญ หรือมองผู้เล่นเป็นศูนย์กลาง การออกแบบเกมต้องสามารถดึงดูดใจผู้เล่นเกมให้เล่นเกมไปในทิศทางที่ผู้ออกแบบเกมต้องการให้เป็นไป ซึ่งไม่ใช่การบังคับให้ผู้เล่นทำบางสิ่งบางอย่างตามกติกาที่กำหนดไว้ ผู้ออกแบบต้องพิจารณามุมมองของผู้เล่นเพื่อพัฒนาเกมที่สามารถตอบโจทย์ที่ผู้เล่นต้องการได้ ซึ่งคำถามที่สำคัญที่ควรพิจารณา ได้แก่ เกมนี้เกี่ยวข้องกับอะไร เกมนี้เล่นอย่างไร เกมนี้ผู้เล่นจะชนะได้อย่างไร ทำไมผู้เล่นถึงต้องการเล่นเกมนี้ ผู้ออกแบบเกมควรตั้งคำถามที่สำคัญเพื่อช่วยให้ผู้ออกแบบไม่ละเลยประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญในการพัฒนาเกมและช่วยให้วิเคราะห์แนวทางของการออกแบบเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.2.3 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิสะท้อนว่าคาบกิจกรรมประจำชั้นในปัจจุบันมีการจัดกิจกรรมที่ขาดเอกภาพและไม่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในคาบกิจกรรมประจำชั้นอาจขึ้นกับบริบท เงื่อนไขของแต่ละสถานศึกษา การพัฒนารูปแบบกิจกรรมควรเกิดจากการระดมความคิดเห็นร่วมกันของครูประจำชั้นหรือครูที่ปรึกษา ซึ่งทำให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ของครูโดยธรรมชาติ ซึ่งเครื่องมือที่จะนำไปใช้

สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้การใช้เกมก็มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพด้วยคุณสมบัติต่าง ๆ ของเครื่องมือนี้จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้ได้ตลอดระยะเวลาของการจัดกิจกรรมในคาบกิจกรรมประจำชั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญตา พิมพ์ดีด (2562) ที่ได้ศึกษาผลการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านสังคมดีขึ้น พบว่า กิจกรรม นิทาน-ดนตรี-ลีลา ตัวต่อกลไก และเกม 3 ภาพ เป็นกิจกรรมที่ได้ข้อมูลทางสถิติมีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีทั้งหมด สะท้อนว่าการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลายแต่ต้องขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้นของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น และ 3) นำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาเอกสาร (Documentary Research) การสัมภาษณ์ (Interview) และการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ (Focus group discussion) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1.1 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบกิจกรรมประจำชั้นเกิดขึ้น 2 ระยะ คือ ระยะเริ่มต้นให้นักเรียนคุ้นเคยกับกิจกรรมประจำชั้นในห้องเรียนปกติตามความปกติใหม่ และระยะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมตามความสนใจ

5.1.2 การสะท้อนการร่วมกิจกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์การทำงานร่วมกันเป็นทีมจากกิจกรรมต่าง ๆ สนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่เพิ่มเติมเสริมความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการพัฒนาหรือเป็นสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน รู้สึกสนุกกับการร่วมกิจกรรมเพราะเป็นกิจกรรมที่ทำหาย

5.1.3 เราควรใช้คาบกิจกรรมประจำชั้นนี้ให้เป็นประโยชน์ที่สุด มิใช่แค่เพื่อการประกาศแจ้งข่าวสารจากทางโรงเรียนที่โรงเรียนทั่วไปทำอยู่ในคาบนี้ สิ่งสำคัญของการเตรียมพร้อมผู้เรียนให้ตื่นรู้ในการเรียน คือ เราต้องตรวจสอบพลังงานว่าผู้เรียนพร้อมก่อนที่จะเราจะเข้าสู่บทเรียนหรือไม่ ขณะเดียวกันสิ่งที่น่าจะทำได้ควบคู่กันไปคือการสอดแทรกในเรื่องของเจตคติหรือทักษะต่าง ๆ สอดแทรกเรื่องพฤติกรรมในการทำงานร่วมกัน การมีน้ำใจเป็นนักกีฬา หากมีการนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือจะช่วยให้ครูผู้สอนเชื่อมโยงและดึงความสนใจของเด็กเพื่อเข้าสู่เนื้อหาที่ครูผู้สอนจะสอนต่อไป อย่างไรก็ตามกิจกรรมในคาบกิจกรรมประจำชั้นในปัจจุบันอาจไม่มีทิศทาง เราต้องสร้างเป้าหมายให้ชัดเจนก่อนที่เราจะไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด บูรณาการอะไรเข้าไปข้างในนั้น โดยมีครูประจำชั้นเป็นผู้รับผิดชอบร่วมกับครูด้านแนะแนวตามระดับชั้นเรียน ครูประจำชั้นอาจจะเกิดการแลกเปลี่ยนสะท้อนปัญหาหรือวิธีการร่วมกันซึ่งจะทำให้เกิดวงของการเรียนรู้ทางวิชาชีพธรรมชาติ เกิดแนวทางการจัดกิจกรรมประจำชั้นเฉพาะของสถานศึกษาตนเอง ซึ่งเกมอาจเป็นเครื่องมือหนึ่งในการขับเคลื่อนการทำงานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวให้เกิดขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.2.1.1 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบกิจกรรมประจำชั้น ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ด้วยการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน สอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน รวมทั้งการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ออกแบบวางแผนการจัดกิจกรรมประจำชั้นร่วมกับครูประจำชั้นย้อมทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ช่วยให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ยิ่งหากเป็นการนำเกมมาเป็นเครื่องมือหรือสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ย้อมทำให้ผู้เรียนสนใจร่วมกิจกรรมและมีโอกาสเรียนรู้มากยิ่งขึ้นไปอีก ด้วยคุณสมบัติเฉพาะของเกมที่มีความตื่นเต้นท้าทาย สนุกสนาน ตรงตามช่วงวัยแห่งการเรียนรู้

5.2.1.2 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งในระดับห้องเรียน ระดับชั้น กลุ่มวิชา หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในสถานศึกษา ย้อมต้องอาศัยข้อมูลจากการสะท้อนการเรียนรู้ที่เคยปฏิบัติก่อนหน้านี้หรือจากการประเมินการจัดการเรียนการสอน ซึ่งกระบวนการที่สำคัญมากคือการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันของครูทั้งแบบที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ซึ่งจะได้ข้อมูลชุดหนึ่งในการนำมาประกอบการพิจารณาเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด รวมทั้งประเด็นที่ควรพัฒนาผู้เรียนมากที่สุดตามสถานการณ์หรือตามช่วงวัยของผู้เรียน อนึ่งกระบวนการในลักษณะนี้ย้อมทำให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) โดยธรรมชาติของสถานศึกษา ที่นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษาเป็นลำดับต่อไป

5.2.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.2.2.1 ในระบบนิเวศของการเรียนรู้นอกจากครู สถานศึกษา ยังมีองค์ประกอบอื่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้แก่ ผู้ปกครอง ชุมชน การศึกษาบทบาทขององค์ประกอบส่วนอื่นในการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาผู้เรียน อาจมีเครื่องมืออื่น ๆ ที่น่าสนใจสำหรับการนำเข้ามาปรับใช้ในสถานศึกษาหรือเป็นการแลกเปลี่ยนเครื่องมือกันในอนาคตได้

5.2.2.2 ปัจจุบันเกมมีหลากหลายประเภท แต่เกมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้เรียนมากคือเกมที่มาจากเครื่องมือสื่อสารหรือเกมออนไลน์ ซึ่งหากจะพัฒนาเกมในลักษณะดังกล่าวมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนในคาบกิจกรรมประจำชั้นร่วมกับเกมอื่น ๆ อาจเป็นการทำให้ผู้เรียนสนใจเข้ามามีส่วนร่วมและเรียนรู้ในคาบกิจกรรมประจำชั้นเพิ่มมากขึ้นด้วย

บรรณานุกรม

หนังสือ เอกสาร วิทยานิพนธ์

- ขวัญตา พิมพ์ดีด. (2562). การศึกษาผลการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านสังคมดีขึ้น. งานวิจัยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนปราจีนกัลยาณี.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2547). แนวทางการดำเนินงานระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนในสถานศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2552). ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน หลักการ แนวคิด และทิศทางการดำเนินงาน. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ณัฏฐา ผิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์. ฉบับพิเศษครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์. 1-15.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์, วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก. 34 (3) : 160-182.
- ดวงจันทร์ แก้วทองพาน. (2552) การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทศนา แหมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แหมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนัญภัสร์ ศรีเนธิยวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. วารสาร มจร บาลีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์. 7 (3) : 40-55.
- นันทน์ภัส นิยมทรัพย์. (2560). ความรู้พื้นฐานด้านการเรียนการสอน. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2540). วิธีสอนแบบ Constructivism. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540). **กระบวนการกลุ่ม**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ.
- พัชราพรรณ เมื่อน้ำพราย. (2546). **ผลการใช้เกมประกอบบทเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สาร
รอบตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนป่าพะยอมพิทยาคม จังหวัดพัทลุง**.
นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2550). **ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการ
สอนแบบบูรณาการ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554**. กรุงเทพฯ : นานมีบุคส์
พับลิเคชั่นส์.
- ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, มหาวิทยาลัย. (มปป). **คู่มือโฮมรูม (HOME ROOM HANDBOOK)**.
กรุงเทพฯ : สำนักกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชา
อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม
ประกอบการสอน**. ปริญญาโท. การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- สุภาพจิต, กรม. (2547). **คู่มือการสร้างเครือข่ายการดูแลนักเรียน สำหรับ บุคลากร สถานศึกษา
และบุคลากรสาธารณสุข**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์และคณะ. (2554). **วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของ
เยาวชน**. กรุงเทพฯ : 9199 เทคนิคพรินต์นิตาน.
- สุนทนา พรหมบุญ และอรพรรณ พรสีมา. (2549). **ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม : ต้นแบบการ
เรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรัญ มูลคำ. (2545). **21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ :
ภาพพิมพ์.
- อรัญ มูลคำ และสุวิทย์ มูลคำ. (2544). **การเรียนรู้สู่มืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : ที.พี.พรินต์.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2556). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโท. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). **ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es)
ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ**

เรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพฤติกรรม เรื่องระบบ
ร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

Craige, M.J. (1991). "The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade
Black Males," **Dissertation Abstracts International**. 51 (7) : 2263

Jan L. P., Bruce D. H., Charles K. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning.
EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST, 50(4) : 258–283.

Kolb, D.A. & Fry, R.E. (1975). Toward an applied theory of experiential learning. In C.
Cooper (ed.), **Theories of group processes**. N.Y.: John Wiley & Sons.

Omar N.N. (2017). The effectiveness of kahoot application towards students' good
feedback practice. **International Journal of Social Sciences**, 3 (2).

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning.
Educational Psychologist, 50 (4), 258–283.

Turney, P.D. (1974). Learning Algorithms for Keyphrase Extraction. **Information
Retrieval**. 2 (4) : 303-336.

แหล่งข้อมูลออนไลน์

สุเทพ อ่วมเจริญ. (2549). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. สืบค้นวันที่ 2 มกราคม 2566, จาก
http://cddweb.cdd.go.th/tr_di/documentary/tr_dihrddoc004.html

Teed, R. (2016). **Game-Based Learning**. Retrieved 25 December 2022, from
<http://serc.carleton.edu/introgeo/games/whatis.html>



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน

ภาพที่ 3 หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สนง.คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มธ. สาขาสังคมศาสตร์ กองบริหารการวิจัย
 ที่ อว 67.04.2/(ECSs)016 วันที่ 18 มกราคม 2565
 เรื่อง แจ้งผลการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์

เรียน อาจารย์ เกียรติศักดิ์ แสงอรุณ

ตามที่ ท่านได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน จาก คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ โครงการวิจัยเรื่อง “การเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น” รหัสโครงการวิจัยที่ 002/2565 นั้น

บัดนี้ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ ได้พิจารณาอนุมัติรับรองการยกเว้นการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัย ให้กับโครงการวิจัยดังกล่าว เรียบร้อยแล้ว โดยอนุมัติ ณ วันที่ 11 มกราคม 2565 ทั้งนี้ได้แนบหนังสือรับรองการยกเว้นการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยมาพร้อมนี้แล้ว และข้อกำหนดของการดำเนินงานด้านจริยธรรมการวิจัยในคน ขอให้ผู้วิจัยส่งรายงานสรุปผลโครงการวิจัยเมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว ส่งมาที่สำนักงานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มธ. สาขาสังคมศาสตร์ กองบริหารการวิจัย อาคารโดมบริหาร ห้อง 316 ชั้น 3 มธ. ศูนย์รังสิต

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และโปรดดำเนินการด้วย จักขอบคุณยิ่ง



(รองศาสตราจารย์ ดร. อนุสรณ์ อนุโณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 สาขาสังคมศาสตร์



ภาคผนวก ข

ผลการสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียน

ผลการสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรมในคาบประจำชั้นของนักเรียนชั้น ม.1/5

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

(วันศุกร์ที่ 11 มีนาคม พ.ศ. 2565 เวลา 8.00-8.30 น.)

ข้อคำถามที่ 1 นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นในคาบโฮมรูม

ตารางที่ 1 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 1

เลขที่	คำตอบ
1	เป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน รู้สึกสนุกดี และทำให้ตื่นได้ในตอนเช้า
5	รู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน และในกิจกรรมแต่ละครั้งก็ได้ความรู้กลับไป
9	รู้สึกว่าการกิจกรรมทำให้ตื่นตัวในตอนเช้า ได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ได้มีปฏิสัมพันธ์กัน รวม ๆ แล้วรู้สึกสนุกมาก
13	ขาดโฮมรูม
18	รู้สึกดีที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ
22	รู้สึกว่าการกิจกรรมที่ผ่าน ๆ มามีความท้าทาย และมีความสุขในตัวของมัน
26	เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน และได้ความรู้รอบตัวใหม่ ๆ

ข้อคำถามที่ 2 นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นในคาบโฮมรูม

ตารางที่ 2 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 2

เลขที่	คำตอบ
2	ได้เรียนรู้หลาย ๆ อย่าง เช่น จังหวัดในประเทศไทย ประเทศต่าง ๆ ในโลก และ วัฒนธรรมของแต่ละประเทศ
6	ตอนทำกิจกรรมทายภาพประเทศ ได้เรียนรู้เรื่องประเทศใหม่ ๆ ว่าประเทศนั้นมี คุณสมบัติอะไรบ้าง
10	ได้เรียนรู้เรื่องประเทศ วัฒนธรรมในประเทศต่าง ๆ อาหารพื้นบ้าน
14	ได้ฝึกความรับผิดชอบในการตื่นตอนเช้า และจากการทำกิจกรรมเรื่อง Stroop Test ทำให้ได้ฝึกสมองในตอนเช้า
19	ได้รู้จักเพื่อน ๆ
23	ได้เรียนรู้การทำงานกลุ่มกับเพื่อน
27	ได้รู้คำศัพท์ใหม่ ๆ (จากการหาคำที่ขึ้นต้นว่า “กะ” “กระ” “มะ”) และจากกิจกรรม ประเทศก็ได้รู้ว่าแต่ละประเทศมีอะไรเด่น ๆ บ้าง

ข้อคำถามที่ 3 นักเรียนมีข้อเสนอแนะใดบ้างต่อกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นในคาบโฮมรูม

ตารางที่ 3 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 3

เลขที่	คำตอบ
3	ขาดโฮมรูม
7	ขาดโฮมรูม
11	ขาดโฮมรูม
15	พูดจริง ๆ คือทุกกิจกรรมไม่มีข้อเสนอแนะ ทุกกิจกรรมเตรียมมาดีมาก ได้ความรู้และได้ความสนุกด้วย
20	ไม่มีข้อเสนอแนะ เพราะทุกกิจกรรมเตรียมมาดีอยู่แล้ว
24	ขาดโฮมรูม
28	ไม่มีข้อเสนอแนะ

ข้อคำถามที่ 4 ในอนาคตนักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมในลักษณะใดต่อไป

ตารางที่ 4 แสดงคำตอบของนักเรียนต่อข้อคำถามที่ 4

เลขที่	คำตอบ
4	ชอบกิจกรรมที่ได้รวมกลุ่มกับเพื่อน และตอบคำถามแข่งกับกลุ่มอื่นที่สุด
8	ต้องการให้ครูจัดกิจกรรมบางทีก็เป็นกลุ่ม บางทีก็เป็นเดี่ยว เพื่อให้บางทีเพื่อนก็จะได้คะแนนจากสิ่งที่ตนถนัด เช่น ถนัดเรื่องเกี่ยวกับอดีต ครูก็อาจจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับอดีตมาให้ เพื่อให้มันครบรอบ
12	แบบกลุ่มดีแล้ว แต่ครูให้คะแนนน้อยมากทีละหนึ่งคะแนน
16	ส่วนตัวชอบกิจกรรมทายประเทศอยู่แล้ว เลยคิดว่าเป็นรูปแบบเดิมแต่เปลี่ยนหัวข้อ
21	อยากให้มีงานกลุ่มเพิ่มขึ้น เพราะทุกคนจะได้อยู่กับเพื่อนให้มากขึ้น
25	รู้สึกชอบทำกิจกรรมที่อยู่กับกลุ่ม และชอบทำกิจกรรมที่แข่งกับคนอื่น เพราะรู้สึกท้าทาย ๆ คนในห้องอาจเป็นแบบพวก Competitive
29	คิดว่าทุกเกมที่ครูหามาดีอยู่แล้ว อย่างงานกลุ่มก็ดี ได้คุยกับเพื่อนมากขึ้น



ภาคผนวก ค
เกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

เกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น

กิจกรรมประจำชั้น : รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย

“รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย” เป็นกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างความรู้รอบตัวให้นักเรียน โดยในขั้นนี้เลือกหัวข้อเรื่องใกล้ตัวเกี่ยวกับ 77 จังหวัดในประเทศไทยมาออกแบบเป็นเกม เพื่อให้นักเรียน ได้รู้และเข้าใจการแบ่งพื้นที่ประเทศไทยออกเป็นภาคต่าง ๆ และแต่ละภาคมีจังหวัดใดบ้าง รวมถึง จังหวัดที่อยู่เหนือสุด ใต้สุด ตะวันออกสุด และตะวันตกสุดของประเทศไทย อีกทั้งให้รู้จักวัฒนธรรม ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญอันเป็นประวัติศาสตร์ รวมถึงเอกลักษณ์บางอย่างที่เป็น ลักษณะเฉพาะหรือมีชื่อเสียงของจังหวัดนั้น ๆ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการจัดกิจกรรมนี้ก็คือ เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ สร้างความคุ้นเคยระหว่างกันให้มากขึ้น บางกิจกรรมครู ประจำชั้นก็ร่วมทำร่วมสนุกกับนักเรียน นอกจากจะเป็นการเสริมสร้างความสามัคคี ความเป็นกันเอง ระหว่างครูประจำชั้นกับนักเรียนแล้ว ยังเป็นการให้นักเรียนได้เห็นกลวิธีการสื่อสารโดยใช้ท่าทางหรือ คำพูดในลักษณะต่าง ๆ ผ่านตัวอย่างก็คือครูประจำชั้นขณะที่ร่วมทำกิจกรรมกับนักเรียน

ที่มาของการคิดและออกแบบกิจกรรมนี้ คือ จากการทำกิจกรรมประจำชั้นให้นักเรียนใบ้คำ เพื่อให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มทายว่าเป็นชื่อจังหวัดใดในประเทศไทย ผู้วิจัยในฐานะครูประจำชั้นพบว่า มี ปัญหาหลายอย่างที่สังเกตได้ ดังนี้

- (1) การแบ่งกลุ่มย่อย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่นั่งเฉยอยู่กับที่ ขาดความกระตือรือร้นที่จะหา กลุ่มของตัวเอง อาจเพราะความไม่รู้จักกันเนื่องจากที่ผ่านมาเรียนออนไลน์มาโดยตลอด สุดท้ายครูแก้ปัญหาให้โดยการแบ่งกลุ่มตามแถวที่นั่งในห้องเรียน
- (2) การหาหัวหน้ากลุ่ม พบว่าบางกลุ่มที่นักเรียนยังไม่มีความคุ้นเคยกัน ไม่มีนักเรียนคนใด กล้าแสดงออก กล้าอาสาที่จะรับผิดชอบเป็นหัวหน้ากลุ่ม และต่างนั่งเฉยอยู่กับที่ ไม่มีการปรึกษากันเพื่อหาหัวหน้ากลุ่ม จนท้ายที่สุดครูเป็นผู้กำหนดให้เอง
- (3) การใบ้คำ พบว่านักเรียนทั้งสองฝ่ายคือฝ่ายใบ้คำและฝ่ายทายคำ ต่างขาดทักษะการ สื่อสารไม่ว่าจะด้วยท่าทางหรือคำพูด และขาดความรู้รอบตัวเป็นอย่างมาก หลายท่าทาง หรือคำพูดที่ผู้ใบ้พยายามสื่อสารออกไป แต่สมาชิกกลุ่มกลับตอบไม่ได้ หรือบางทีผู้ใบ้เอง ก็ไม่สามารถสื่อสารหรือใบ้คำนั้นออกมาได้จนใช้สิทธิ์ผ่านไปหลายข้อ

และจากปัญหาที่พบนี้เองทำให้ผู้วิจัยคิดและออกแบบกิจกรรมประจำชั้น “รู้จัก 77 จังหวัดใน ประเทศไทย” ขึ้นมา เพื่อยากให้กิจกรรมนี้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้รอบตัว มากขึ้น ตลอดจนมีทักษะในการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกันผู้อื่น โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น กิจกรรมย่อยตามรายละเอียดดังนี้



กิจกรรมที่ 1 อุ่นเครื่องเช็คความรู้

กติกา

ให้นักเรียนพูดชื่อจังหวัดในประเทศไทยคนละหนึ่งชื่อ โดยห้ามซ้ำกับชื่อที่เพื่อนพูดไปแล้ว หากพูดซ้ำจะมีเวลาให้คิดเพื่อตอบใหม่ 10 วินาที หากหมดเวลาแล้วแต่นักเรียนยังตอบไม่ได้ จะถูกตัดสินจากการแข่งขัน

วิธีการ

1. นักเรียนทุกคนยืนเป็นวงกลม
2. เมื่อครูชี้แจงกติกาจนนักเรียนเข้าใจดีแล้ว ครูจะเป็นผู้เริ่มกิจกรรม โดยครูจะพูดชื่อจังหวัดในประเทศไทย จากนั้นนักเรียนที่อยู่ขวามือจะเป็นผู้เล่นกิจกรรมคนต่อไป และไล่ไปเรื่อย ๆ เป็นวงกลม
3. นักเรียนที่คิดคำตอบไม่ทันภายใน 10 วินาที จะถูกออกจากการแข่งขันต้องกลับเข้าไปนั่งประจำที่
4. นักเรียนที่เหลือคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะของห้อง และได้รับรางวัลจากกิจกรรมนี้



Game 1: อุ่นเครื่องเช็คความรู้

77 จังหวัดในประเทศไทย
เรารู้จักจังหวัดไหนกันบ้างเอ่ย

กติกา : ให้นักเรียน
บอกชื่อจังหวัดต่าง ๆ โดยห้าม
ซ้ำกัน ใครซ้ำโดนคัดออก ผู้ชนะ
คือคนสุดท้ายที่เหลือในเกม



กิจกรรมที่ 2 สามัคคี ม.1/5

กติกา

ครูประจำชั้นจะไปซื้อจังหวัดในประเทศไทยที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อโควิด-19 สูงสุด ให้ นักเรียนทั้งห้องช่วยกันทายคำตอบ หากนักเรียนทำได้ทั้งหมด 10 จังหวัด ภายในเวลา 2 นาที ถือว่า ทำกิจกรรมนี้สำเร็จ

วิธีการ

1. ครูกล่าวถึงสถานการณ์การแพร่กระจายของเชื้อโควิด-19 และเชื้อสายพันธุ์ใหม่ที่ชื่อว่า “เดลตาครอน (Deltacron)”ที่กำลังระบาดพร้อมกำชับให้นักเรียนดูแลตนเอง
2. ครูสอบถามนักเรียนว่าได้ติดตามข่าวสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ที่กระทรวงสาธารณสุขมีการประกาศจำนวนตัวเลขผู้ติดเชื้อสูงสุดใน 10 จังหวัดแรกของประเทศไทยให้ทราบในทุก ๆ วันหรือไม่ นักเรียนอาจตอบได้ติดตามหรือไม่ได้ติดตาม หากมีนักเรียนได้ติดตามข่าว ครูสอบถามเพิ่มเติมว่าปัจจุบันมีจังหวัดใดบ้างที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อมากที่สุด และชื่นชมนักเรียนที่ตอบได้โดยอาจให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนปรบมือให้เป็นรางวัล
3. จากนั้นนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมสามัคคี ม.1/5 โดยครูจะร่วมทำกิจกรรมพร้อมกับนักเรียน โดยครูจะเป็นผู้ใบ้คำซึ่งคำนั้นจะเกี่ยวกับชื่อจังหวัดในประเทศไทย และให้นักเรียนทายให้ถูกต้อง จะมีทั้งหมด 10 จังหวัด โดยเป็นจังหวัดที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อโควิด-19 สูงสุดในประเทศไทย ณ วันที่ทำกิจกรรม
4. หากภายในเวลา 2 นาที นักเรียนทั้งห้องสามารถช่วยกันทายคำตอบได้ถูกต้องทั้ง 10 จังหวัด ถือว่าภารกิจนี้สำเร็จ
5. ครูสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรมและแนะนำย้ำเตือนนักเรียนอีกครั้งเรื่องการป้องกันและดูแลตนเองเมื่อต้องเดินทางไปยังจังหวัดต่าง ๆ ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 นี้



กิจกรรมที่ 3 พลังชาย พลังหญิง

กติกา

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 รอบ ๆ ละ 2 นาที โดยผู้แข่งขันจะมีทั้งหมดสองกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะต้องช่วยหัวหน้ากลุ่มของตนเองทายคำใบ้ให้ถูกต้อง (ชื่อจังหวัดในประเทศไทย) โดยสามารถใบ้เป็นคำพูดหรือท่าทางก็ได้ แต่ในคำใบ้ห้ามมีพยางค์เสียงที่เป็นชื่อของจังหวัดซึ่งเป็นคำตอบอยู่ในนั้น

รอบที่ 1 หากตอบถูก ได้ข้อละ 1 คะแนน ส่วนรอบที่ 2 หากตอบถูก ได้ข้อละ 2 คะแนน เมื่อครบสองรอบ กลุ่มไหนได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

วิธีการ

1. ครูร่วมกิจกรรมกับนักเรียน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม
 - กลุ่ม 1 ครูประจำชั้นผู้ชายเป็นหัวหน้ากลุ่ม และนักเรียนชายเป็นสมาชิกของกลุ่ม
 - กลุ่ม 2 ครูประจำชั้นผู้หญิงเป็นหัวหน้ากลุ่ม และนักเรียนหญิงเป็นสมาชิกของกลุ่ม
2. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบว่ากิจกรรมนี้จะให้ฝ่ายชายได้เป็นผู้เสียสละให้ฝ่ายหญิงได้มีสิทธิเลือก ว่าจะเป็นผู้เล่นก่อนหรือให้ฝ่ายชายเล่นก่อน เพราะผู้หญิงเป็น Lady First
3. เมื่อนักเรียนชายยอมรับในสิ่งที่ครูชี้แจงข้างต้นแล้ว ครูอธิบายกติกาให้ทั้งห้องเข้าใจ ตรงกันคือแต่ละรอบจะมีเวลา 2 นาที โดยหัวหน้ากลุ่มเป็นผู้ใบ้คำ และให้นักเรียนซึ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มทายคำตอบ หากคำใบ้ใดไม่ทราบ หัวหน้ากลุ่มมีสิทธิผ่านได้
4. อีกฝ่ายที่ยังไม่ได้เล่น จะเป็นผู้จับเวลาและตรวจสอบว่าการใบ้คำเป็นไปตามกติกาหรือไม่ นั่นคือ ห้ามมีพยางค์เสียงที่เป็นชื่อของจังหวัดซึ่งเป็นคำตอบอยู่ในนั้น
5. รอบที่หนึ่ง ทายถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน เมื่อครบเวลา แต่ละฝ่ายสลับกันทำหน้าที่เมื่อเล่นครบทั้งสองฝ่ายให้รวมคะแนนไว้
6. รอบที่สอง ทายถูกจะได้ข้อละ 2 คะแนน โดยกติกาและวิธีการเหมือนเดิม
7. เมื่อเล่นครบทั้งสองกลุ่ม รวมคะแนนหาผู้ชนะจากกิจกรรมนี้



Game 3 : พลังชาย&พลังหญิง

กติกา :

1. แบ่งนักเรียนเป็นสองทีม (ชาย หญิง)
2. ครูเป็นหัวหน้าทีมชาย-หญิง และทำหน้าที่ใบ้
นักเรียนเป็นลูกทีม ทำหน้าที่ทาย
3. แต่ละรอบมีเวลา 2 นาที



กิจกรรมที่ 4 ที่นี่คือจังหวัดอะไร

กติกา

ครูมีภาพปริศนาให้ 1 ภาพ นักเรียนต้องตอบให้ได้ว่าสถานที่ในภาพดังกล่าวอยู่จังหวัดอะไร หากนักเรียนที่ตอบได้เป็นคนแรกนั้นเป็นสมาชิกของกลุ่มใด กลุ่มนั้นจะได้รับคะแนน

วิธีการ

1. แบ่งนักเรียนโดยการสุ่มออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน
2. ครูแชร์ภาพปริศนาที่สื่อถึงจังหวัดนั้น ๆ เช่น สถานที่ท่องเที่ยว ประเพณีสำคัญ อาหารขึ้นชื่อ ข้อมูลสำคัญต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับจังหวัดนั้น ๆ (ตัวอย่างภาพปริศนาที่เลือกมา เช่น ประเพณีผีตาโชน จังหวัดเลย ทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี เกาะแก้วพิสดาร จังหวัดระยอง เป็นต้น)
3. สมาชิกกลุ่มใดยกมือก่อน จะได้สิทธิ์ตอบ หากตอบถูกรับ 1 คะแนน
4. หากตอบผิด กลุ่มอื่นจะได้มีโอกาสตอบต่อ โดยเรียงตามลำดับการยกมือ
5. เมื่อครบกำหนดทุกภาพ ครูรวมคะแนน หากกลุ่มผู้ชนะรับรางวัล



Game 4 : ที่นี่คือจังหวัดอะไร

กติกา :

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 ทีม
2. ครูเปิดแผ่นป้ายคำไป
3. ทีมใดทายชื่อจังหวัดถูกต้องก่อน ได้คะแนน
4. เมื่อครบทุกแผ่นป้าย ทีมใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ



ที่มาของรูป : <https://thailanotourismdirectory.go.th/th/attraction/3546>

ทางรถไฟสายมรณะ จ.กาญจนบุรี

กิจกรรมที่ 5 ภาพนี้สื่อถึงจังหวัดใด (คำใบ้-คำผวน)

กติกา

ครูมีภาพปริศนาให้ 1 ภาพ นักเรียนต้องตอบให้ได้ว่าภาพที่เห็นสื่อถึงจังหวัดใด

วิธีการ

1. ก่อนอื่นครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจเรื่องการผวนคำว่ามีวิธีการอย่างไร ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมนี้จะมีทั้งคำใบ้จากรูปและคำใบ้ที่เป็นคำผวน และจากการทำกิจกรรมในภาคเรียนที่ผ่านมาทางออนไลน์พบว่านักเรียนหลายคนยังไม่เข้าใจเรื่องวิธีการในการผวนคำ ดังนั้น จึงนำมาอธิบายให้นักเรียนเข้าใจอย่างง่ายอีกครั้งก่อนเริ่มทำกิจกรรม
2. เมื่อนักเรียนเข้าใจเรื่องการผวนคำแล้ว ครูเริ่มการแข่งขัน ซึ่งแต่ละภาพปริศนานั้น คำตอบคือชื่อจังหวัดในประเทศไทย โดยภาพปริศนาดังกล่าวจะมีการใบ้บอกคำแต่ละพยางค์เสียงของคำตอบนั้น และบางภาพนอกจากจะต้องหาคำตอบให้ได้ว่าภาพนั้นสื่อถึงพยางค์เสียงใดบ้างแล้ว ยังต้องผวนคำให้ได้จึงจะได้คำตอบที่ถูกต้อง
3. แต่ละภาพปริศนาจะให้สิทธิ์นักเรียนที่ยกมือก่อนได้ตอบก่อน และเนื่องจากกิจกรรมนี้ค่อนข้างยากและมีความท้าทาย ครูจึงให้สิทธิ์พิเศษแก่นักเรียนทั้ง 7 คน ที่ตอบถูกต้องก่อนในแต่ละข้อ ด้วยการให้เป็นหัวหน้ากลุ่มสำหรับกิจกรรมถัดไปโดยอัตโนมัติ

Game 5 ภาพนี้...สื่อถึงจังหวัดใด



คิดให้เร็ว คิดให้ไว ตอบได้ มีรางวัล



ที่มาของรูป : <https://www.youtube.com/watch?v=GRCuFL2Ubz8>



ที่มาของรูป : <https://www.youtube.com/watch?v=GRCuFL2Ubzs>

ปัญหาที่พบในภาพรวมจากการทำกิจกรรมประจำชั้น : รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย

(1) เนื่องจากบางกลุ่มต้องอยู่ด้วยกันกับเพื่อนที่ไม่สนิท ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน นักเรียนยังไม่กล้าพูดคุยกันหรือสื่อสารกัน การตอบคำถามในช่วงแรกจึงเป็นไปอย่างช้า ๆ แต่พอผ่านไป 1-2 ครั้ง นักเรียนเริ่มปรับตัวเข้ากับกลุ่มได้มากขึ้น มีการปรึกษาและแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มกันมากขึ้น

(2) สมาชิกกลุ่มบางคนไม่ให้ความร่วมมือขณะทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ เช่น บางคนมาสายหรือบางคนนั่งเล่นโทรศัพท์มือถือ จึงอาจทำให้สมาชิกในกลุ่มนั้นเสียเปรียบ

(3) ในส่วนของกิจกรรมย่อยสุดท้ายภาพนี้สื่อถึงจังหวัดใด (คำใบ้-คำผวน) พบว่ามีนักเรียนหลายคนไม่เข้าใจเรื่องการผวนคำ ซึ่งอาจมาจากหลายสาเหตุด้วยกัน เช่น นักเรียนบางส่วนมาจากโรงเรียนนานาชาติจึงยังไม่เข้าใจภาษาไทยมากนัก ประกอบกับในวิชาภาษาไทยระดับชั้น ม.1 ที่เคยเรียนหัวข้อนี้ผ่านมาแล้วในภาคเรียนแรก แต่นักเรียนก็อาจยังไม่เข้าใจ ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการคิดคำตอบนาน บางครั้งเฉลยและอธิบายแล้วแต่ก็ยังไม่เข้าใจ และจากประเด็นนี้จึงทำให้นักเรียนบางส่วนอาจรู้สึกว่าการทำกิจกรรมนี้ค่อนข้างยากและไม่สนุกเท่าที่ควร นอกจากนี้เมื่อนักเรียนที่ตอบได้ รู้ว่าตนเองได้รับสิทธิ์เป็นหัวหน้ากลุ่มในกิจกรรมถัดไป บางคนก็ไม่อยากได้รับสิทธิ์นั้น เพราะเพื่อนสนิทของตนก็ตอบได้เช่นกัน ทำให้ต่างต้องเป็นหัวหน้ากลุ่ม ทั้ง ๆ ที่อยากอยู่กลุ่มเดียวกับเพื่อนสนิทมากกว่า ซึ่งครูได้อธิบายให้เข้าใจถึงเหตุผลว่าอยากให้นักเรียนเปิดโอกาสให้ตนเองได้รู้จักและลองทำกิจกรรมกับเพื่อนทุกคนในห้อง ซึ่งนักเรียนก็รับฟังและยอมรับด้วยดี

ภาพรวมผลการสะท้อนการเรียนรู้จากนักเรียน : รู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทย

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้ร่วมกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้

ภาพรวมของคำตอบ คือ รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ตลก และลุ้นไปกับการตอบคำถามของแต่ละทีม ได้ผ่อนคลายในตอนเช้า ได้ความรู้รอบตัวเรื่องจังหวัดที่ไม่เคยรู้มาก่อน ทำให้ตัวเองกล้าแสดงออกมากขึ้น และมีส่วนร่วมไปกับกิจกรรม

2. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างหลังร่วมกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้

ภาพรวมของคำตอบ คือ ได้ทำความรู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทยมากขึ้น รู้ว่าจังหวัดนั้น ๆ อยู่ในภาคใดของประเทศไทย รู้ว่าแต่ละภาคมีจังหวัดอะไรที่อยู่สุดเขตในแต่ละทิศ รู้จักจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ของแต่ละจังหวัดในด้านต่าง ๆ เช่น ประเพณี ประวัติศาสตร์ สถานที่ท่องเที่ยว คำขวัญประจำจังหวัด อาหารขึ้นชื่อ ได้รู้ข่าวสารรอบตัว เช่น จังหวัดที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อโควิด-19 มากที่สุดในประเทศไทย อีกทั้งได้เรียนรู้การผวนคำด้วย

3. นักเรียนมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้อะไรหรือไม่ อย่างไร

ภาพรวมของคำตอบ คือ ไม่มี เพราะรู้สึกว่าการทำทุกอย่างดีมากและสนุกแล้ว อยากให้เป็นแบบเดิมอีก แต่เปลี่ยนหัวข้อเป็นประเทศ หรือเปลี่ยนกลุ่ม โดยให้ได้จับกลุ่มเอง

4. นักเรียนอยากให้การจัดกิจกรรมประจำชั้นมีลักษณะและรูปแบบอย่างไรบ้าง

ภาพรวมของคำตอบ คือ ไม่มีความคิดเห็น เพราะรู้สึกว่าการทำกิจกรรมแบบนี้ดีอยู่แล้ว รู้สึกอบอุ่น ไม่เครียด ทุกคนสามารถมีส่วนร่วม สนุก และได้ความรู้ไปด้วย ซึ่งส่วนใหญ่เสนอให้เป็นรูปแบบเดิมแต่เปลี่ยนเป็นหัวข้อประเทศ นอกจากนี้ก็มีนักเรียนบางคนเสนอให้สามารถเลือกทีมเองได้ หรือเสนอหัวข้อที่ตนชื่นชอบ เช่น เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับดาราดาวไทย ดาราต่างประเทศ หนังสือ หรือซีรีส์ที่ตัวเองชอบ

กิจกรรมประจำชั้น : ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้

“ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้” เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่อยากพานักเรียนเปิดโลกกว้างรู้จักประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้มากขึ้น เป็นการต่อยอดจากกิจกรรมประจำชั้นเดิมที่พานักเรียนไปรู้จัก 77 จังหวัดในประเทศไทยมาแล้ว โดยเนื้อหาของกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้จะพานักเรียนรู้จักเรื่องราวต่าง ๆ บนโลกใบนี้ให้มากกว่าเดิม ตั้งแต่ทวีปต่าง ๆ จนถึงประเทศต่าง ๆ ในทุกทวีปบนโลกใบนี้ว่ามีประเทศอะไรบ้างที่น่าสนใจ ทั้งในเรื่องของเอกลักษณ์และสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนสื่อถึงประเทศนั้น ๆ ตลอดจนสถานที่หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงระดับโลกว่านักเรียนรู้หรือไม่ว่าเขาเป็นคนชาติอะไร นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวใกล้ตัวเกี่ยวกับอาหารชื่อดังระดับโลกที่นักเรียนก็อาจรู้จักหรือเคยลิ้มลองรสชาติมาแล้ว แต่อาจไม่เคยรู้ถึงข้อมูลที่น่าสนใจในส่วนที่ครูได้นำมาเสนอในกิจกรรมนี้ ซึ่งเป็นการสอดแทรกเรื่องราวความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความสนุกสนานทำกิจกรรมด้วยกัน

ที่มาของการคิดและออกแบบกิจกรรมนี้ นอกจากจะเป็นการต่อยอดจากกิจกรรมเดิมที่เป็นเรื่องราวจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทยตามที่ครูได้วางแผนไว้แล้ว อีกส่วนหนึ่งก็มาจากข้อเสนอแนะของนักเรียนจากการทำกิจกรรมประจำชั้นครั้งที่ผ่านมา ที่พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อยากให้ครูทำ

กิจกรรมแบบเดิมอีก เพราะสนุกและดีมาอยู่แล้ว แต่อาจปรับเปลี่ยนหัวข้อเป็นประเทศแทน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยในฐานะครูประจำชั้นจึงได้จัดกิจกรรมประจำชั้นที่ชื่อว่า “ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้” ขึ้นมา โดยเพิ่มเนื้อหาให้หลากหลายประเทศมากกว่าเดิม เพิ่มจำนวนข้อให้นักเรียนได้สนุกสนานและได้ความรู้มากขึ้น เพื่อตอบสนองความสุขและความต้องการของนักเรียนตามที่ได้สะท้อนความคิดเห็นให้ครูรับทราบ ทั้งนี้ กิจกรรมดังกล่าวนี้ได้แบ่งเป็นกิจกรรมย่อยตามรายละเอียดดังต่อไปนี้



ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้

Homeroom M.1/5
จัดทำโดยครูช-ครูปอหนี่



กิจกรรมที่ 1 อุ่นเครื่องเช็คความรู้

กติกา

ให้นักเรียนพูดชื่อประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้คนละหนึ่งชื่อ โดยห้ามซ้ำกับชื่อที่เพื่อนพูดไปแล้ว หากพูดซ้ำจะมีเวลาให้คิดเพื่อตอบใหม่ 10 วินาที หากหมดเวลาแล้วแต่นักเรียนยังตอบไม่ได้ จะถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากการแข่งขัน เพื่อหาผู้ชนะของห้อง

วิธีการ

1. นักเรียนทุกคนยืนเป็นวงกลม
2. ครูเป็นผู้เริ่มกิจกรรม โดยครูจะพูดชื่อประเทศขึ้นมาหนึ่งชื่อ จากนั้นนักเรียนที่อยู่ขวามือจะเป็นผู้เล่นกิจกรรมคนต่อไป และไล่ไปเรื่อย ๆ เป็นวงกลม
3. นักเรียนที่คิดคำตอบไม่ทันภายใน 10 วินาที จะถูกออกจากการแข่งขันต้องกลับเข้าไปนั่งประจำที่
4. นักเรียนที่เหลือคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะของห้อง ได้รับรางวัลจากกิจกรรมในครั้งนี้

Game 1 : อ่านเครื่องเช็คความรู้

กติกา :

1 คน 1 ชื่อประเทศ ห้ามซ้ำกับเพื่อน



กิจกรรมที่ 2 พาเพื่อนเข้าทีม

กติกา

นักเรียนทั้ง 7 คน ซึ่งเป็นผู้ชนะจากกิจกรรมประจำชั้นคาบที่แล้ว “ภาพนี้สื่อถึงจังหวัดอะไร (คำผวน)” จะเป็นหัวหน้าทีม มีสิทธิ์ในการเลือกสมาชิกเข้าทีมได้ 3 คน

วิธีการ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 ทีม (กลุ่ม) โดยมีสมาชิกทีมละ 4 คน
2. นักเรียนทั้ง 7 คน ที่เป็นผู้ชนะจากกิจกรรมประจำชั้นคาบที่แล้ว “ภาพนี้สื่อถึงจังหวัดอะไร (คำผวน)” จากครั้งที่แล้ว ทำหน้าที่เป็นหัวหน้าทีม มีสิทธิ์เลือกเพื่อนนักเรียนในห้องเข้าเป็นสมาชิกได้ตามความต้องการ
3. เมื่อแต่ละทีมได้สมาชิกครบตามกำหนดแล้ว ให้นั่งประจำที่ พร้อมเขียนรายชื่อสมาชิกทีมส่งครู
4. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบว่าต่อไปในช่วงที่ทำกิจกรรมประจำชั้น “ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้” ขอให้เรียนนั่งประจำทีมแบบนี้ จนกว่าการแข่งขันจะสิ้นสุด
5. ครูให้สมาชิกแต่ละทีมตั้งชื่อทีมของตนเองเพื่อเตรียมเริ่มกิจกรรมในคาบต่อไป

Game 2 : พาเพื่อนเข้าทีม

กติกา :

แบ่งทีมออกเป็น 7 ทีม ๆ ละ 4 คน โดยให้ผู้ชนะทั้ง 7 คน จากกิจกรรมที่แล้ว เลือกสมาชิกเข้าทีม



กิจกรรมที่ 3 Team Brainstorm

กติกา

ครูตั้งโจทย์คำถามเมื่อพูดถึงประเทศ... เราจะคิดถึงอะไรบ้าง นักเรียนแต่ละทีมช่วยกันระดมความคิดเขียนคำตอบให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที ทีมที่เขียนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

วิธีการ

1. นักเรียนนั่งเป็นทีมทั้ง 7 ทีม ตามที่ได้แบ่งทีมไว้ในกิจกรรมประจำชั้นคาบที่แล้ว
2. ครูแจกอุปกรณ์ให้นักเรียนทีมละ 1 ชุด ประกอบด้วย กระดานไวท์บอร์ดขนาดเล็ก ปากกาสำหรับเขียน และแปรงลบกระดาน
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมกิจกรรมให้นักเรียนเข้าใจ นั่นคือ ให้แต่ละทีมช่วยกันระดมความคิดเพื่อหาคำตอบว่า เมื่อพูดถึงประเทศ... เราจะคิดถึงอะไรบ้าง โดยแต่ละทีมต้องคิดคำตอบให้ถูกต้องและให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้คือ 5 นาทีเท่านั้นถึงจะเป็นผู้ชนะ
4. ครูยกตัวอย่างให้นักเรียนลองทำ โดยตั้งโจทย์ว่าหากพูดถึงประเทศไทย นักเรียนจะนึกถึงอะไรบ้าง และให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันตอบคำถาม เช่น พวงมาลัย ช้าง วัด มวยไทย เป็นต้น เมื่อเห็นว่านักเรียนทุกคนเข้าใจแนวทางการตอบคำถามแล้วจึงเข้าสู่การแข่งขันจริง
5. ครูเปิดสไลด์แสดงโจทย์ให้นักเรียนดู นั่นคือ เมื่อพูดถึงประเทศฝรั่งเศสจะนึกถึงอะไรบ้าง จากนั้นครูจับเวลา 5 นาที ให้สมาชิกแต่ละทีมช่วยกันระดมความคิดหาคำตอบ ทีมไหนเขียนคำตอบที่ถูกต้องได้มากที่สุดคือผู้ชนะ แต่ละคำตอบมี 1 คะแนน
6. ครูย้ำเตือนนักเรียนว่ากิจกรรมนี้จุดประสงค์คือให้สมาชิกแต่ละทีมช่วยกันระดมสมองหาคำตอบ ดังนั้นจึงไม่อนุญาตให้ใช้โทรศัพท์มือถือค้นหาคำตอบ
7. เมื่อครบกำหนดเวลา 5 นาที ครูเฉลยคำตอบของแต่ละกลุ่ม นับคะแนนรวม และประกาศผลทีมชนะ
8. ครูนำเสนอแนวคำตอบที่ครูเตรียมมา ซึ่งอาจจะเหมือนกับคำตอบของนักเรียน เช่น หอไอเฟล น้ำหอม กรุงปารีส นโปเลียน พระราชวังแวร์ซายส์ แฟชั่น ไวน์ หรือเป็นคำตอบที่นักเรียนยังไม่ได้ตอบ พร้อมชี้ให้นักเรียนเห็นว่า สิ่งของบางอย่างนี้เป็นสิ่งที่นักเรียนสามารถพบเห็นได้ในปัจจุบันหรือคุ้นเคยชื่อเป็นอย่างดี แต่นักเรียนอาจไม่รู้ว่ามาจากหรือมีความเกี่ยวข้องกับประเทศฝรั่งเศส เช่น ขนมมาการอง (Macaron) ยางรถยนต์มิชลิน (Michelin) เครื่องบินแอร์บัส (Airbus) ซึ่งมีโรงงานผลิตอยู่ที่ฝรั่งเศส แบรนดเครื่องสำอางค์ลอรีอัล (L'Oreal) กระเป๋าแบรนดเนมต่าง ๆ เช่น HERMES, CHANEL, LOUIS VUITTON, DIOR เครื่องประหารชีวิตกิโยติน (Guillotines) การแข่งขันจักรยานทางไกล ตูร์เดอฟร็องส์ (Tour de France) รถยนต์เปอโยต์ (Peugeot) เป็นต้น ดังนั้น กิจกรรมนี้จะพาพวกเราไปรู้จักประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้ให้มากขึ้นกว่าเดิม

Game 3 : Team Brainstorm

กติกา :

1. แต่ละทีมมีเวลา 5 นาที ช่วยกันคิดว่าอะไรบ้างที่สื่อถึงความเป็นประเทศนั้นๆ
2. เขียนใส่กระดาษไวท์บอร์ด (ภาษาไทย หรือ ภาษาอังกฤษก็ได้)
3. เมื่อครบเวลา ทีมใดได้คำตอบมากที่สุด เป็นผู้ชนะ



เมื่อพูดถึง “ฝรั่งเศส France” คิดถึงอะไรกันบ้าง



คิดให้เร็ว คิดให้ไว คิดให้ได้มากที่สุด



กิจกรรมที่ 4 ภาพต่อไปนี่สื่อถึงประเทศใด

กติกา

นักเรียนตอบคำถามว่าภาพที่เห็นในสไลด์ที่ครูเตรียมมาสื่อถึงประเทศใด นักเรียนที่เป็นสมาชิกของทีมโดยยกมือขึ้นก่อน ทีมนั้นจะได้สิทธิ์ตอบก่อน หากตอบถูกจะได้รับคะแนนตามความยากง่ายของข้อนั้น ซึ่งคะแนนจะอยู่ระหว่าง 1-2 คะแนน หากตอบผิดทีมนั้นจะหมดสิทธิ์การตอบในข้อนั้นทันที และให้นักเรียนจากทีมอื่นที่เหลือได้สิทธิ์ในการตอบตามลำดับความซ้ำเร็วในการยกมือ

วิธีการ

1. เมื่อนักเรียนนั่งประจำทีมของตนเองแล้ว ครูชี้แจงกติกาให้ชัดเจนว่ากิจกรรมนี้จุดประสงค์หลักคือให้ทุกคนในทีมปรึกษากันก่อนที่จะตอบคำถาม เพราะหากสมาชิกในทีมตอบผิดเพื่อนสมาชิกที่เหลือในทีมก็จะหมดสิทธิ์ตอบคำถามข้อนั้นทันที
2. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาแล้ว ครูเริ่มการแข่งขันโดยเปิดแผ่นป้ายปริศนา และให้สัญญาณเพื่อให้นักเรียนแข่งกันยกมือตอบคำถาม
3. นักเรียนคนใดยกมือก่อน ได้สิทธิ์ตอบก่อน ตอบถูกได้คะแนนตามกำหนดไว้ในแต่ละข้อ หากตอบผิดทั้งทีมจะหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้นอีก
4. หากทีมแรกตอบผิด ครูให้สัญญาณเพื่อให้ทีมที่เหลือแข่งกันยกมือ จนกว่าจะได้ผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้น ๆ ในแต่ละข้อครูจะสอดแทรกความรู้ที่เกี่ยวกับประเทศนั้น ๆ ให้นักเรียนได้รับทราบตามไปด้วย โดยในส่วนนี้เตรียมไว้ทั้งสิ้น 26 ข้อ

Game 4 : ภาพต่อไปนี่ สื่อถึงประเทศใด



กติกา

1. สมาชิกกลุ่มไหนยกมือก่อน ได้สิทธิ์ตอบก่อน
2. ถ้าตอบผิด ทั้งกลุ่มหมดสิทธิ์ในข้อนั้น (ถ้าไม่มั่นใจ ปรึกษาในกลุ่มก่อน)
3. ครูให้สัญญาณ กลุ่มที่เหลือ ยกมือใหม่

ตัวอย่างภาพในแผ่นป้ายปริศนาที่เป็นคำถาม-คำตอบสำหรับกิจกรรม



กิจกรรมที่ 5 Team Brainstorm ภาพต่อไปนี้สื่อถึงประเทศใด (ฉบับปรับปรุง)

กิจกรรมนี้ครูประจำชั้นได้ปรับปรุงกติกาใหม่แตกต่างจากกิจกรรมที่ 4 เนื่องจากขณะทำกิจกรรมที่ 4 ผู้วิจัยพบว่าช่วงที่สมาชิกแต่ละทีมแข่งกันยกมือ นักเรียนที่ยกมือได้ก่อนเป็นคนแรกส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชายและเป็นนักเรียนคนเดิมที่มีรูปร่างสูงใหญ่ที่สุดในห้อง จนสังเกตเห็นได้ว่านักเรียนทีมอื่นเริ่มรู้สึกท้อไม่ยอมแข่งขึ้นเพราะรู้ว่าไม่สามารถยกมือชนะเพื่อนได้ อีกทั้งในบางรอบของการแข่งขันครูอาจมองได้ไม่ทั่วถึงจึงทำให้ขาดความยุติธรรม ด้วยเหตุนี้จึงได้ปรับเปลี่ยนกติกาเป็นการให้ทุกทีมได้มีสิทธิ์ตอบโดยการเขียนคำตอบลงบนกระดานไวท์บอร์ดที่จัดเตรียมไว้ให้

กติกา

เมื่อครูเปิดแผ่นป้ายปริศนาแล้ว ทุกทีมจะมีเวลา 10 วินาที ช่วยกันระดมความคิดและเขียนคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ด หากตอบถูกจะได้คะแนนตามที่กำหนดในข้อนั้น ๆ ทั้งนี้ต้องสะกดคำให้ถูกต้องด้วยไม่ว่าจะเขียนเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ตาม

วิธีการ

1. เมื่อนักเรียนนั่งประจำทีมของตนเองแล้ว ครูชี้แจงกติกาให้ชัดเจนว่ากิจกรรมนี้ครูได้ปรับปรุงกติกาขึ้นใหม่ เพราะอยากให้มีความยุติธรรมมากขึ้น และอยากให้ทุกคนมีส่วนร่วมช่วยกันคิดและหาคำตอบ ดังนั้นขอให้ทุกคนตั้งใจและสนุกไปด้วยกัน
2. ตัวแทนแต่ละทีมรับอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้ คือ กระดานไวท์บอร์ดขนาดเล็ก ปากกาสำหรับเขียน และแปรงลบกระดาน
3. ครูเปิดแผ่นป้ายปริศนา และเริ่มจับเวลา 10 วินาที นักเรียนแต่ละทีมระดมความคิดช่วยกันหาคำตอบว่าภาพที่เห็นสื่อถึงประเทศใด และเขียนคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ดที่ได้รับระหว่างรอคำตอบครูย้าให้นักเรียนตรวจสอบการสะกดคำให้ถูกต้อง

4. เมื่อครบกำหนดเวลา ครูเฉลยพร้อมสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับที่มาของคำตอบ
5. ทีมใดตอบถูกพร้อมสะกดคำถูกต้อง จะได้รับคะแนนตามที่กำหนดในข้อนั้น ๆ
6. เมื่อครบ 29 ข้อ ครูรวมคะแนน และประกาศผลทีมชนะพร้อมให้รางวัล

Game 5 : Team Brainstorm

กติกา :

1. ครูเปิดแผ่นป้าย
2. แต่ละทีมมีเวลา 10 วินาที ช่วยกันคิด
3. เมื่อครบกำหนดเวลา ทุกทีมชูคำตอบ
4. ทีมใดตอบถูก ได้รับคะแนนตามที่กำหนด



ตัวอย่างภาพในแผ่นป้ายปริศนาที่เป็นคำถาม-คำตอบสำหรับกิจกรรม



ปัญหาที่พบในภาพรวมจากการทำกิจกรรมประจำชั้น : ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้

กิจกรรมประจำชั้นในหัวข้อเรื่องประเทศต่าง ๆ ในโลกนี้ ผู้วิจัยพบปัญหาเป็นส่วนน้อย เนื่องจากเป็นกิจกรรมประจำชั้นในหัวข้อที่นักเรียนส่วนใหญ่เสนอแนะว่าอยากร่วมอยากทำกิจกรรม หัวข้อนี้อยู่แล้ว ซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามการวางแผนจัดกิจกรรมที่ครูได้กำหนดไว้ ขณะทำกิจกรรมพบว่านักเรียนส่วนใหญ่สนุกและเต็มที่เป็นอย่างมาก แข่งกันยกมือ แข่งกันตอบคำถาม แสดงอารมณ์และความรู้สึกร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังให้ความสนใจรับฟังและเรียนรู้ข้อมูลที่ครูได้จัดเตรียมไว้สอดแทรกเป็นความรู้อย่างตั้งใจ โดยปัญหาที่พบเป็นส่วนน้อยคือปัญหาการแข่งขันยกมือ

ตอบคำถาม พบว่าด้วยสรีระทำให้นักเรียนชายมีความไวกว่านักเรียนหญิง นักเรียนชายบางคนจึงมักเป็นผู้ที่ยกมือได้เร็วที่สุด และเมื่อยกมือได้และตอบถูกติดกันหลายข้อ จึงทำให้ทีมอื่น ๆ เริ่มท้ออย่างเห็นได้ชัด ซึ่งครูได้แก้ไขปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้ทุกทีมมีโอกาสได้ตอบด้วยการเขียนคำตอบใส่กระดานไวท์บอร์ดที่จัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งทุกทีมก็พอใจและยอมรับกติกาใหม่นี้

ภาพรวมผลการสะท้อนการเรียนรู้จากนักเรียน : ประเทศต่าง ๆ บนโลกใบนี้

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้ร่วมกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้

ภาพรวมของคำตอบ คือ นักเรียนรู้สึกมีความสุขที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เพราะได้ทั้งความรู้ ความสนุกสนานปนกับความท้าทายและความตลก สิ่งสำคัญคือได้รู้จักและพูดคุยกับเพื่อนมากขึ้น

2. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างหลังร่วมกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้

ภาพรวมของคำตอบ คือ ได้รับความรู้รอบตัวใหม่ ๆ ทั้งในส่วนของทวีป ประเทศต่าง ๆ ทั้งที่รู้จักแล้วและไม่เคยรู้จักมาก่อน รวมถึงวัฒนธรรมทั่วโลก และยังได้รู้จักสิ่งที่สื่อถึงประเทศต่าง ๆ หรือสิ่งที่ขึ้นชื่อของประเทศนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ อาหาร สถานที่ บุคคลสำคัญ รวมถึงประวัติต่าง ๆ ของสิ่งเหล่านั้น นอกจากนี้ยังมีนักเรียนบางส่วนได้กล่าวว่าตนเองได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ

3. นักเรียนมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้หรือไม่ อย่างไร

ภาพรวมของคำตอบ คือ ส่วนใหญ่ไม่มีข้อเสนอแนะ เพราะรู้สึกสนุกและพึงพอใจกับกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้อยู่แล้ว นอกจากนี้นักเรียนบางคนได้แสดงความคิดเห็นว่ากิจกรรมครั้งนี้มีความยุติธรรมต่อทุกคน และสนุกมาก

4. นักเรียนอยากให้การจัดกิจกรรมประจำชั้นมีลักษณะและรูปแบบอย่างไรบ้าง

ภาพรวมของคำตอบ คือ ไม่ค่อยมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ส่วนใหญ่อยากให้จัดแบบเดิม เพียงแต่เปลี่ยนหัวข้อ หรือเป็นกิจกรรมอะไรก็ได้ที่สนุก ทุกคนเข้าถึงได้

กิจกรรมประจำชั้น : Stroop test เกมฝึกสมอง

เดิมที Stroop test เป็นเกมที่ช่วยบริหารสมองที่นำมาใช้กับผู้ใหญ่ที่เข้าสู่ช่วงวัยสูงอายุเพื่อฟื้นฟูความจำ หรือช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของสมองเพื่อป้องกันโรคอัลไซเมอร์ที่จะเกิดขึ้น โดยเกมนี้จะเป็นการให้ผู้ทดสอบอ่านออกเสียงตามสีที่เห็นซึ่งผู้ทดสอบจะต้องมีสติดูที่สีเป็นหลัก ไม่อ่านตามคำนั้น ๆ และหากทำได้ในเวลาที่รวดเร็วก็จะยิ่งดี จะเห็นได้ว่าเกมนี้ยังเป็นเกมที่ช่วยทดสอบความเร็วของสมองในการประมวลผลอีกด้วย เพราะจะเป็นการทำงานประสานกันของสมองทั้งสองซีก นั่นคือสมองซีกซ้ายจะรับรู้เรื่องตัวอักษร ส่วนสมองซีกขวาจะรับรู้เรื่องสี ปัจจุบันโรคอัลไซเมอร์พบได้

ทุกเพศทุกวัยไม่ใช่แค่เฉพาะวัยผู้สูงอายุอย่างที่เคยเข้าใจ จึงทำให้มีการนำเกมนี้มาใช้อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะรูปแบบของการให้อ่านตามสีที่เห็น แต่ในกิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นหลากหลายรูปแบบทั้งการอ่านตามสีที่เห็นไม่ว่าจะภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ การอ่านตามรูปที่เห็น การอ่านตามคำที่เห็น โดยเหตุผลที่นำกิจกรรมนี้มาประยุกต์เป็นกิจกรรมประจำชั้นนั้นมีหลายเหตุผลด้วยกัน ทั้ง (1) เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ “สี” ตรงกับช่วงกิจกรรมกีฬาสีของทางโรงเรียนที่กำลังเกิดขึ้นพอดี (2) เห็นว่าในห้องประจำชั้นมีนักเรียนหลายคนที่ต้องเดินทางออกจากบ้านและมาถึงโรงเรียนตั้งแต่เช้าตรู่ ประกอบกับในช่วงเวลากลางคืนนักเรียนบางคนก็อาจนอนติดด้วยสาเหตุต่าง ๆ นานา นำมาซึ่งการพักผ่อนไม่เพียงพอ ทำให้บางคนอาจง่วงนอนหรืองีบหลับในคาบเรียน ขาดความกระฉับกระเฉงและการตื่นตัวที่จะเรียนรู้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้เองผู้วิจัยจึงได้นำกิจกรรมดังกล่าวนี้มาจัดกระบวนการเป็นเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น เพื่อให้นักเรียนได้มีการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเริ่มเรียนในแต่ละวัน โดยเฉพาะการฝึกสมองให้ปลอดโปร่งให้สมองได้ตื่นตัวพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

ที่มาของการคิดและออกแบบกิจกรรมนี้ นอกจากผู้วิจัยจะเห็นว่าเพื่อการฝึกสมองนักเรียนแล้ว ยังเพื่อฝึกสมาธิของนักเรียนให้จดจ่อกับสิ่งที่เห็นด้วย เนื่องจากปัญหาการติดโทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมของนักเรียนก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ครูหลายคนพบเจอ ผู้วิจัยจึงอยากให้อีกกิจกรรมนี้สามารถดึงดูดนักเรียนให้มีสมาธิอยู่กับกิจกรรมได้ตั้งแต่ต้นจนจบ อย่างน้อยก็ช่วยให้นักเรียนได้พักสายตาจากหน้าจอสีฟ้าได้บ้าง ด้วยเหตุนี้ในกิจกรรมย่อยต่าง ๆ สิ่งจำเป็นที่นักเรียนแต่ละคนต้องใช้สำหรับทำกิจกรรม คือ “สายตาเพื่อการมอง” และ “สมองที่จะต้องมีความจำจดจำและแปลสารที่ได้รับออกมาเป็นคำพูด” ดังนั้น ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากิจกรรมประจำชั้น “Stroop Test เกมฝึกสมอง” ในช่วงเช้าก่อนเข้าเรียน จะเป็นการช่วยให้นักเรียนได้ตื่นตัว เตรียมพร้อม และมีสมาธิสำหรับการเรียนรู้ต่อไป

กิจกรรมที่ 1 การทดสอบตาบอดสี Color Blindness

กติกา

ครูขอความร่วมมือให้นักเรียนทุกคนซื่อสัตย์ต่อตนเองด้วยการอ่านหมายเลขแต่ละแผ่นป้ายตามที่สายตามองเห็นจริง ไม่ใช่อ่านออกเสียงตามเพื่อน

วิธีการ

1. ครูแนะนำนักเรียนให้รู้จักกับโรคตาบอดสีว่าเกิดจากอะไร และมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง โดยยกตัวอย่างจากสถานการณ์จริงที่ตนเองเคยพบมา เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการถนอมสายตา รวมถึงการทดสอบด้วยตัวเองแต่เนิ่น ๆ เพื่อการรักษาได้ทันเวลาที่
2. ครูชักจูงให้นักเรียนทำกิจกรรมนี้ด้วยความซื่อสัตย์ โดยการให้นักเรียนแต่ละคนอ่าน

ออกเสียงตัวเลขในแต่ละแผ่นป้ายที่ครูเปิดตามที่นักเรียนมองเห็น ไม่อ่านออกเสียงตามเพื่อน

3. ครูเริ่มเปิดแผ่นป้ายทีละแผ่นป้าย พร้อมเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

4. เมื่อครบทั้ง 12 แผ่นป้ายที่เตรียมไว้แล้ว ให้สรุปผลการอ่านตัวเลขของนักเรียนในห้องว่ามีใครอ่านผิดหรือไม่ อย่างไร

5. สุดท้ายครูแนะนำนักเรียนถึงวิธีการถนอมสายตา โดยเฉพาะการอยู่กับหน้าจอ โทรศัพท์มือถือมากจนเกินไป โดยยกตัวอย่างจากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน นั่นคือ ในการพักระหว่างคาบเรียนหรือขณะเรียนบางวิชาที่ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัก 5-10 นาที พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาดังกล่าวในการเล่นเกมนินโทรศัฟท์มือถือหรือแชทคุยกับเพื่อนมากกว่าจะให้สายตาได้พัก

หมายเหตุ :

แผ่นป้ายสำหรับการทดสอบในครั้งนี้ครูประจำชั้นใช้แผ่นทดสอบอิชิฮารา (Ishihara Plates) ซึ่งเป็นอีกหนึ่งวิธีการทดสอบตาบอดสีที่พบได้มากและได้รับความนิยมมาก โดยนำรูปแผ่นทดสอบนี้มาจากเว็บไซต์ของโรงพยาบาลจะนะ



กิจกรรมที่ 2 Stroop Test 1 อ่านออกเสียงตามสีที่เห็น (แบบคู่)

กติกา

นักเรียนตั้งสติ เมื่อครูให้สัญญาณ นักเรียนเริ่มอ่านตามสีที่เห็นในตัวหนังสือตั้งแต่คำแรก จนถึงคำสุดท้าย หากอ่านผิดให้เริ่มอ่านใหม่ตั้งแต่คำแรก ใครอ่านถึงคำสุดท้ายได้ก่อนเป็นผู้ชนะเพราะถือว่าใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

วิธีการ

1. ครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักว่า Stroop Test คืออะไร และมีประโยชน์อย่างไรบ้าง
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนเข้าใจ โดยเน้นเรื่องการอ่านตามสีที่เห็นใน

ตัวหนังสือ ไม่ใช่การอ่านคำ

3. ครูพานักเรียนทั้งห้องลองทำกิจกรรมพร้อมกันเพื่อตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจวิธีการถูกต้องหรือไม่

4. หากนักเรียนทั้งห้องเข้าใจวิธีการแล้ว ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนตามความสมัครใจ แล้วเป่ายี่สิบดูหาผู้ชนะ ผู้แพ้

5. ผู้ชนะจะเป็นฝ่ายจับเวลา ผู้แพ้จะเป็นผู้เริ่มอ่านก่อน

6. ครูเปิดแผ่นป้ายทดสอบและให้สัญญาณนับเพื่อเริ่มกิจกรรมพร้อมกันทั้งห้อง โดยผู้ที่เป็นฝ่ายชนะจากการเป่ายี่สิบดูเริ่มจับเวลา ผู้แพ้เริ่มอ่านคำที่เห็นไล่ไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่คำแรกถึงคำสุดท้าย หากอ่านคำใดผิดต้องเริ่มอ่านใหม่ตั้งแต่คำแรก

7. เมื่อฝ่ายแพ้อ่านถึงคำสุดท้ายให้ฝ่ายชนะกดหยุดเวลา และแคปหน้าจอเวลาเก็บไว้เป็นหลักฐาน

8. จากนั้นสลับกันทำหน้าที่ ครูเปิดแผ่นป้ายทดสอบอีกครั้ง และให้สัญญาณนับเพื่อเริ่มกิจกรรมพร้อมกัน

9. เมื่อเล่นครบทั้งสองฝ่าย ฝ่ายใดใช้เวลาน้อยกว่าเป็นฝ่ายชนะ

10. ครูตรวจสอบว่าในห้องใช้เวลาแต่ละรอบน้อยที่สุดและมากที่สุดเท่าไร และให้รางวัลผู้ชนะในรอบนั้น ๆ

11. เวลาที่เหลืออาจให้นักเรียนลองสลับคู่กันใหม่ โดยให้ผู้ชนะคู่กับผู้ชนะ ผู้แพ้คู่กับผู้แพ้ เพื่อหาผู้ชนะอันดับหนึ่งของห้องต่อไป หรือสลับคู่ใหม่แล้วแต่ความสมัครใจของนักเรียน







กิจกรรมที่ 3 Stroop Test 2 อ่านออกเสียงตามสีที่เห็น (แบบกลุ่ม)

กติกา

แต่ละรอบเมื่อครูให้สัญญาณ สมาชิกของแต่ละกลุ่มทุกคนจะเริ่มจับเวลาและอ่านตั้งแต่คำแรกไปจนถึงคำสุดท้าย จากนั้นหยุดเวลา แต่ละกลุ่มส่งผลการอ่านของสมาชิกที่ใช้เวลาน้อยที่สุดให้ครูทราบ เพื่อหาผู้ชนะ 3 อันดับแรกจาก 3 กลุ่มที่ใช้เวลาในการอ่านน้อยที่สุดของรอบนั้น ๆ

วิธีการ

1. นักเรียนจับกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 4 คน จำนวน 7 กลุ่ม
2. เมื่อครูให้สัญญาณ ทุกคนเริ่มจับเวลาของตัวเองและเริ่มอ่านออกเสียงตั้งแต่คำแรกจนถึงคำสุดท้าย โดยกำชับให้ทุกคนมีความซื่อสัตย์ในการทำกิจกรรม คือ ต้องอ่านทุกคำ ห้ามข้ามและหากคำไหนอ่านผิดก็ต้องเริ่มอ่านใหม่ตั้งแต่คำแรก
3. เมื่ออ่านถึงคำสุดท้าย ให้กดหยุดจับเวลา แล้วแคปหน้าจอไว้ เพื่อเป็นหลักฐาน
4. สมาชิกแต่ละกลุ่มแชร์ผลซึ่งกันและกัน และหาว่ากลุ่มของตนเองใครใช้เวลาน้อยที่สุด และน้อยที่สุดเท่าไร

5. แต่ละกลุ่มแจ้งผลให้ครูทราบ ครูประกาศผลสามกลุ่มแรกที่มีสมาชิกใช้เวลาอ่านน้อยที่สุด โดยอันดับสามได้ 1 คะแนน อันดับสองได้ 2 คะแนน และอันดับหนึ่งได้ 3 คะแนน
6. ครูบันทึกผลไว้ เพื่อรวมคะแนนกับรอบอื่น ๆ ของกิจกรรมต่อไป
7. จากนั้นเริ่มรอบอื่นต่อไปเรื่อย ๆ ทั้งนี้ทุกรอบก่อนแข่งขัน ครูควรซักซ้อมกับนักเรียนเพื่อให้เข้าใจตรงกันว่าในแต่ละคำที่ปรากฏคำตอบที่ถูกต้องคือสีใด เนื่องจากตำแหน่งที่นั่งภายในห้องเรียนของนักเรียนอาจมีผลทำให้มองเห็นสีแตกต่างกัน





กิจกรรมที่ 4 : Stroop Test 3 : High Level อ่านออกเสียงตามสีและสิ่งที่เห็น (แบบกลุ่ม)

กติกา

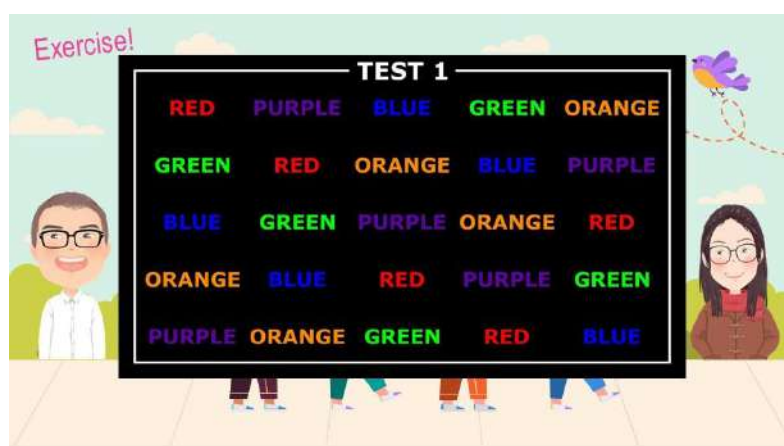
หลังจากที่นักเรียนเริ่มเข้าใจโจทย์และกติการาก่อนแล้ว กิจกรรมครั้งนี้จะเพิ่มระดับความยากขึ้นคือจะมีทั้งการอ่านตามสีที่เห็นแบบที่เคยผ่านมาแต่เป็นชุดคำภาษาอังกฤษ และการอ่านจากรูปสัตว์ที่เห็นเพิ่มเข้าไป ทั้งหมดจะแบ่งออกเป็น 4 รอบ แต่ละรอบยังคงกติกาเดิมคือเมื่อครูให้สัญญาณ สมาชิกของแต่ละกลุ่มทุกคนจะเริ่มจับเวลาและอ่านตั้งแต่คำแรกไปจนถึงคำสุดท้าย จากนั้นหยุดเวลา แต่ละกลุ่มส่งผลการอ่านของสมาชิกที่ใช้เวลาน้อยที่สุดให้ครูทราบ เพื่อหาผู้ชนะ 3 อันดับแรกจาก 3 กลุ่มที่ใช้เวลาในการอ่านน้อยที่สุดของรอบนั้น ๆ

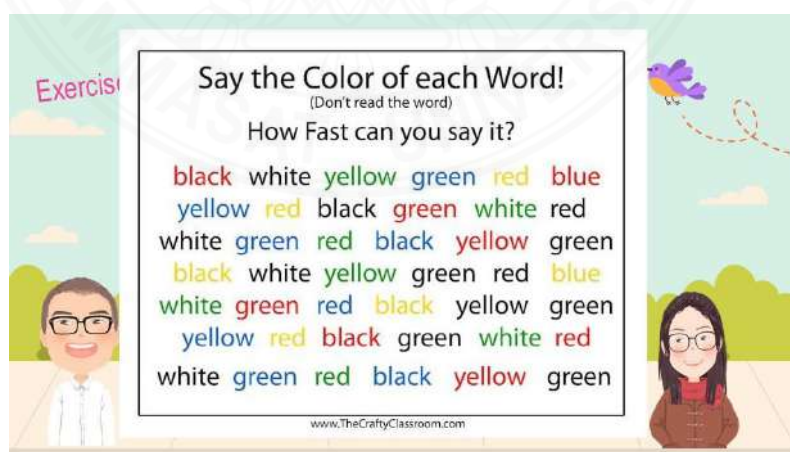
วิธีการ

1. ครูแจ้งผลรวมคะแนนที่ผ่านมาจากการทำกิจกรรม และชี้แจงกิจกรรมวันนี้ที่จะเพิ่มระดับความยากมากขึ้น หลังจากสองครั้งที่ผ่านมานักเรียนเริ่มมีความเข้าใจกติกาการแข่งขันแล้ว
 2. เมื่อนักเรียนพร้อมและนั่งตามกลุ่มที่จัดไว้แล้ว ครูกำชับให้ทุกคนข้อสัตย์ทำตามกติกาที่ตกลงกันไว้ คือ ต้องอ่านทุกคำ ห้ามข้าม และเมื่ออ่านคำใดผิด ต้องเริ่มอ่านใหม่ตั้งแต่คำแรกไปจนถึงคำสุดท้าย
 3. ครูให้สัญญาณเริ่ม ทุกคนจับเวลาของตัวเองและเริ่มอ่านออกเสียงไปเรื่อย ๆ
 4. เมื่ออ่านถึงคำสุดท้าย ให้กดหยุดจับเวลา แล้วแคปหน้าจอไว้เพื่อเป็นหลักฐาน
 5. สมาชิกแต่ละกลุ่มแชร์ผลซึ่งกันและกัน และหาว่ากลุ่มของตนเองใครใช้เวลาอ่านน้อยที่สุดและน้อยที่สุดเท่าไร
 6. แต่ละกลุ่มแจ้งผลให้ครูทราบ ครูประกาศผลสามกลุ่มแรกที่มีสมาชิกใช้เวลาอ่านน้อยที่สุด โดยอันดับสามได้ 1 คะแนน อันดับสองได้ 2 คะแนน และอันดับหนึ่งได้ 3 คะแนน
 7. ครูบันทึกผลไว้ เพื่อรวบรวมคะแนนกับรอบอื่น ๆ ของกิจกรรมต่อไป
 8. จากนั้นเริ่มรอบต่อไปเรื่อย ๆ ทั้งนี้ทุกรอบจะมีความแตกต่างกันตามโจทย์ที่ได้รับ
 - รอบที่สอง คือ การอ่านสีตามคำภาษาอังกฤษ
 - รอบที่สาม คือ การอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามรูปสัตว์ที่เห็น
 - รอบที่สี่ คือ การอ่านตามสีที่ปรากฏในตัวหนังสือภาษาอังกฤษ
- ทั้งนี้ ในทุกรอบก่อนแข่งขัน ครูควรซักซ้อมกับนักเรียนทั้งห้องเพื่อให้เข้าใจตรงกันว่าสีหรือรูปที่เห็นตรงกับคำว่าอะไร เนื่องจากตำแหน่งที่นั่งของนักเรียนอาจทำให้มองเห็นสีต่างกัน หรือกรณีรูปสัตว์ก็อาจมีมุมมองหรือคำตอบที่ต่างกันไป จึงควรสร้างความเข้าใจให้ตรงกันก่อนการแข่งขันในแต่ละรอบ

9. สรุปผลการแข่งขันที่ผ่านมา แจ้างผลกลุ่มที่ชนะ 3 อันดับแรกให้นักเรียนทราบ พร้อมให้รางวัล

10. ครูชื่นชมนักเรียนที่ให้ความสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน ที่สำคัญคือชื่นชมนักเรียนที่มีความซื่อสัตย์ในการอ่านออกเสียงคำต่าง ๆ และจับเวลาตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก ๆ สำหรับการทำกิจกรรมนี้





กิจกรรมที่ 5 Stroop Test 4 เกมฝึกสมอง (ทั้งห้องร่วมกัน)

กติกา

แต่ละรอบเมื่อครูให้สัญญาณ สมาชิกของแต่ละกลุ่มทุกคนจะเริ่มจับเวลาและอ่านตั้งแต่คำแรกไปจนถึงคำสุดท้าย จากนั้นหยุดเวลา แต่ละกลุ่มส่งผลการอ่านของสมาชิกที่ใช้เวลาน้อยที่สุดให้ครูทราบ เพื่อหาผู้ชนะ 3 อันดับแรกจาก 3 กลุ่มที่ใช้เวลาในการอ่านน้อยที่สุดของรอบนั้น ๆ

วิธีการ

1. ครูชี้แจงว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมร่วมกันทั้งครูและนักเรียน โดยจะมีทั้งหมด 6 รอบ เรียงลำดับจากง่ายไปยาก คือ (1) อ่านตัวหนังสือ (2) อ่านสีในตัวหนังสือ (3) อ่านสีพื้นหลัง (4) อ่านภาษาอังกฤษ (5) อ่านเป็นประโยคภาษาไทย และ (6) อ่านเป็นประโยคภาษาอังกฤษ
2. ก่อนเริ่มรอบที่ 1-4 ครูและนักเรียนทำความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับสีที่เห็นหรือคำที่ต้องตอบ เนื่องจากตำแหน่งที่นั่งของนักเรียนจะมีผลต่อการมองเห็นสีแตกต่างกัน
3. เมื่อครูให้สัญญาณ ทั้งครูและนักเรียนทั้งห้องร่วมทำกิจกรรมพร้อมกัน โดยสักรอบนี้อาจไม่ต้องการจับเวลา แต่ขอความร่วมมือให้นักเรียนทุกคนช่วยกันอ่านออกเสียงตามสีที่เห็น

4. เมื่อจบแต่ละรอบ ครูลองสำรวจว่าใครถูกหมดบ้าง พร้อมชมเชยและให้กำลังใจนักเรียน
5. สำหรับรอบที่ 5 การอ่านประโยคภาษาไทย ครูให้ทั้งห้องช่วยกันลองอ่านและจับเวลาของตนเองไว้ขณะอ่านด้วย
6. ครูให้สัญญาณนับเริ่ม นักเรียนแต่ละคนกดจับเวลาและเริ่มอ่านประโยคของตนเอง เมื่อนักเรียนอ่านครบทุกคน ครูซักถามใครใช้เวลาเท่าไรบ้าง หาผู้ที่อ่านได้เร็วสุด 3 คนแรกของห้อง และให้รางวัลหรือคำชมเชย
7. ครูชักชวนนักเรียนทั้งห้องร่วมกันอ่านประโยคภาษาไทยพร้อมกันอีกครั้ง
8. รอบที่ 6 การอ่านประโยคภาษาอังกฤษซึ่งนักเรียนแต่ละคนอาจมีความถนัดทางภาษาเฉพาะด้านต่างกัน ครูอาจขออาสาสมัครที่อยากลองอ่าน และให้นักเรียนลองอ่านให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง
9. ครูชื่นชมนักเรียนที่ให้ความสนใจในการทำกิจกรรม Stroop test เกมฝึกสมอง เป็นอย่างเต็มที่ตลอด โดยเฉพาะการซื้อสัตย์กับตนเองซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำกิจกรรมนี้
10. สุดท้ายครูแนะนำให้นักเรียนนำเกมนี้ไปเล่นกับครอบครัวซึ่งสามารถเล่นได้กับทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย นอกจากจะช่วยบริหารสมองของผู้เล่นแล้ว ยังช่วยสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัวอีกด้วย



หมายเหตุ : ที่มาของสไลด์ประกอบกิจกรรมนี้มาจาก <https://www.teachdentshare.com/>



หมายเหตุ : ที่มาของสไลด์ประกอบกิจกรรมนี้มาจาก <https://www.teachdentshare.com/>

กิจกรรมประจำชั้น : ความรู้ทั่วไป

กิจกรรมที่ 1 ทายสัตว์อะไรเอ่ย

กติกา

ครูสุ่มเลขที่นักเรียนด้วยการจับสลากหมายเลขที่จัดเตรียมไว้ นักเรียนที่ถูกสุ่มจะได้รับสิทธิ์เลือกเปิด 1 แผ่นป้าย จากนั้นให้ร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันคิดว่าหลังแผ่นป้ายคือสัตว์อะไรเอ่ย หากตอบถูกในแผ่นป้ายแรกจะได้รับ 3 คะแนน หากตอบผิดสิทธิ์จะตกไปอยู่ที่กลุ่มอื่น กลุ่มไหนตอบถูกตั้งแต่การเปิดแผ่นป้ายแรกจะได้รับ 3 คะแนน หากไม่มีกลุ่มใดตอบถูกก็จะสุ่มเพื่อหา นักเรียนที่ได้รับสิทธิ์เปิดแผ่นป้ายต่อไป หากตอบถูกจะได้รับ 1 คะแนน

วิธีการ

1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกันเองตามความสมัครใจ โดยแบ่งเป็น 7 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน
2. ครูจับสลากเพื่อสุ่มเลขที่นักเรียน หากตรงกับเลขที่ของนักเรียนคนใด นักเรียนคนนั้นจะได้รับสิทธิ์เลือกเปิดหนึ่งแผ่นป้ายจากทั้งหมด 12 แผ่นป้าย ซึ่งแต่ละแผ่นป้ายอาจมีหรือไม่มีภาพของสัตว์นั้น ๆ ซ่อนอยู่ด้านหลังก็ได้
3. จากนั้นทั้งกลุ่มต้องช่วยกันทายว่าจากภาพที่เห็นคือสัตว์อะไรเอ่ย
4. หากตอบถูกตั้งแต่แผ่นป้ายแรกจะได้รับ 3 คะแนน หากตอบผิด ครูสุ่มเลขที่ถัดไป โดยนักเรียนที่ครูสุ่มเลขที่ได้อยู่กลุ่มใด กลุ่มนั้นจะมีสิทธิ์ตอบคำถาม และเวียนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีกลุ่มที่ตอบถูก
5. กลุ่มที่ตอบถูกในแผ่นป้ายแรกจะได้รับ 3 คะแนน หากไม่มีกลุ่มใดตอบถูก ก็จะเปิดแผ่นป้ายต่อไป แต่คะแนนข้อนั้นจะเหลือ 1 คะแนน

6. เมื่อทำกิจกรรมครบทั้ง 3 รูปภาพแล้ว ได้แก่ (1) กระจ่าง (2) ผีเสื้อ และ (3) ยีราฟ
ครูรวมคะแนนและประกาศผลกลุ่มที่ชนะ



1	2	3
4	3	6
7	8	9
10	11	12



หมายเหตุ : ที่มาของสไลด์ประกอบกิจกรรมนี้มาจาก <https://www.teachdentshare.com/>

กิจกรรมที่ 2 เกมช้างหลังภาพ สำนวนไทยอะไรเอ๋ย

กติกา

นักเรียนที่ถูกครูสุ่มเลขที่จะได้รับสิทธิ์เลือกเปิด 1 แผ่นป้าย จากนั้นให้ร่วมกับสมาชิก
ภายในกลุ่มช่วยกันคิดว่าภาพที่เห็นสื่อถึงสำนวนไทยอะไรเอ๋ย หากตอบถูกจะได้รับ 3 คะแนน หาก
ตอบผิดสิทธิ์จะตกไปอยู่ที่กลุ่มอื่น กลุ่มไหนตอบถูกจากแผ่นป้ายแรกได้รับ 3 คะแนน หากไม่มีกลุ่มใด
ตอบถูกก็จะสุ่มเพื่อหานักเรียนที่ได้รับสิทธิ์เปิดแผ่นป้ายต่อไป หากตอบถูกจะได้รับ 1 คะแนน

วิธีการ

1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกันเองตามความสมัครใจ โดยแบ่งเป็น 7 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน
2. ครูจับสลากเพื่อสุ่มเลขที่นักเรียน หากตรงกับเลขที่ของนักเรียนคนใด นักเรียนคนนั้นจะได้รับสิทธิ์เลือกเปิดหนึ่งแผ่นป้ายจากทั้งหมด 20 แผ่นป้ายต่อหนึ่งสำนวนไทย ซึ่งแต่ละแผ่นป้ายจะเป็นภาพเรื่องราวเกี่ยวกับสำนวนในข้อนั้น ๆ
3. จากนั้นทั้งกลุ่มต้องช่วยกันทายว่าจากภาพที่เห็นสื่อถึงสำนวนไทยอะไรเอ่ย
4. หากตอบถูกทันทีในแผ่นป้ายแรก จะได้รับ 3 คะแนน หากตอบผิด ครูสุ่มเลขที่ถัดไป โดยนักเรียนที่ครูสุ่มเลขที่ได้อยู่กลุ่มใด กลุ่มนั้นจะมีสิทธิ์ตอบคำถาม และเวียนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีกลุ่มที่ตอบถูก
5. กลุ่มที่ตอบถูกในแผ่นป้ายแรกจะได้รับ 3 คะแนน หากไม่มีกลุ่มใดตอบถูก ก็จะเปิดแผ่นป้ายต่อไป แต่คะแนนข้อนั้นจะเหลือ 1 คะแนน
6. เมื่อทำกิจกรรมครบทั้ง 5 สำนวนแล้ว ได้แก่ (1) เซ็นครกขึ้นภูเขา (2) จับปลาสองมือ (3) วัวหายล้อมคอก (4) มือไม่พาย เอาเท้าราน้ำ และ (5) ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่ ครูรวมคะแนนและประกาศผลกลุ่มที่ชนะ



หมายเหตุ : ที่มาของสไลด์ประกอบกิจกรรมนี้มาจาก <https://www.teachdentshare.com/>

กิจกรรมที่ 3 ภาษาไทยหรรษา คำที่ขึ้นต้นว่า “มะ”

กติกา

ให้นักเรียนแต่ละคนพูดหรือพิมพ์คำภาษาไทยที่ขึ้นต้นว่า “มะ” ซึ่งจะต้องสะกดคำให้ถูกต้องและห้ามซ้ำกับเพื่อน โดยนักเรียนที่พูดหรือพิมพ์เป็นคำสุดท้าย เมื่อครูนับ 1-3 แล้วยังไม่มีเพื่อนมาพูดหรือพิมพ์คำอื่นต่อ จะถือว่าเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนี้

วิธีการ

1. ให้นักเรียนแต่ละคนพูดหรือพิมพ์คำภาษาไทยที่ขึ้นต้นว่า “มะ” ส่งเข้ามาในช่องแชท โดยนักเรียนจะต้องสะกดคำให้ถูกต้อง และหากคำไหนที่ครูหรือเพื่อน ๆ สงสัยในความหมาย นักเรียนที่พูดหรือพิมพ์คำนั้นจะต้องอธิบายความหมายหรือหารูปประกอบส่งมาให้ดูได้
2. แต่ละคนจะพูดหรือพิมพ์ส่งเข้ามาที่คำก็ได้ ไม่จำกัดจำนวน แต่ทั้งนี้ห้ามซ้ำกับคำที่เพื่อนพูดหรือพิมพ์มาก่อนหน้านั้น
3. นักเรียนคนใดที่พูดหรือพิมพ์เข้ามาแล้วไม่มีเพื่อนพูดหรือพิมพ์ส่งคำอื่น ๆ เข้ามาอีก ครูจะเริ่มนับ 1-3 หากนับถึง 3 แล้วไม่มีคำที่ขึ้นต้นว่า “มะ” จากเพื่อนคนอื่น ๆ พูดหรือพิมพ์ส่งเข้ามา จะถือว่าเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนี้

กิจกรรมที่ 4 ภาษาไทยหรรษา คำที่ขึ้นต้นว่า คำที่ขึ้นต้นว่า “กะ” และ “กระ”

กติกา

ให้นักเรียนแต่ละคนพูดหรือพิมพ์คำภาษาไทยที่ขึ้นต้นว่า “กะ” และ “กระ” ซึ่งจะต้องสะกดคำให้ถูกต้องและห้ามซ้ำกับเพื่อน โดยนักเรียนที่พูดหรือพิมพ์เป็นคำสุดท้าย เมื่อครูนับ 1-3 แล้วยังไม่มีเพื่อนมาพูดหรือพิมพ์คำอื่นต่อ จะถือว่าเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนี้

วิธีการ

1. ให้นักเรียนแต่ละคนพูดหรือพิมพ์คำภาษาไทยที่ขึ้นต้นว่า “กะ” และ “กระ” ส่งเข้ามาในช่องแชท โดยนักเรียนจะต้องสะกดคำให้ถูกต้อง และหากคำไหนที่ครูหรือเพื่อน ๆ สงสัยในความหมาย นักเรียนที่พูดหรือพิมพ์คำนั้นจะต้องอธิบายความหมายหรือหารูปประกอบส่งมาให้ดูได้
2. แต่ละคนจะพูดหรือพิมพ์ส่งเข้ามาที่คำก็ได้ ไม่จำกัดจำนวน แต่ทั้งนี้ห้ามซ้ำกับคำที่เพื่อนพูดหรือพิมพ์มาก่อนหน้านั้น
3. นักเรียนคนใดที่พูดหรือพิมพ์เข้ามาแล้วไม่มีเพื่อนพูดหรือพิมพ์ส่งคำอื่น ๆ เข้ามาอีก ครูจะเริ่มนับ 1-3 หากนับถึง 3 แล้วไม่มีคำที่ขึ้นต้นว่า “กะ” และ “กระ” จากเพื่อนคนอื่น ๆ พูดหรือพิมพ์ส่งเข้ามา จะถือว่าเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนี้

ภาพรวมผลการสะท้อนการเรียนรู้จากนักเรียน (รวมทุกครั้งที่ผ่านมา)

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้ร่วมกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้

ภาพรวมของคำตอบ คือ นักเรียนรู้สึกว่าการแต่ละกิจกรรมมีความสนุกสนานและท้าทายใน

ตัวของมัน ทำให้ได้ตื่นตัวในตอนเช้าและได้รับความรู้รอบตัวใหม่ ๆ อีกทั้งเมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ก็ทำให้ได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

2. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างหลังร่วมกิจกรรมประจำชั้นในครั้งนี้

ภาพรวมของคำตอบ คือ ได้รู้จักเพื่อน ได้เรียนรู้การทำงานกลุ่มกับเพื่อน ได้ฝึกความรับผิดชอบในการตื่นตอนเช้า ได้เรียนรู้อะไรหลาย อย่างจากกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งเรื่องจังหวัดในประเทศไทย เรื่องประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก วัฒนธรรมของแต่ละประเทศ รวมถึงคำศัพท์ใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังได้ฝึกสมองในตอนเช้า เช่น ตอนทำกิจกรรม Stroop Test

3. นักเรียนมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมประจำชั้นครั้งนี้หรือไม่ อย่างไร

ภาพรวมของคำตอบ คือ ทุกกิจกรรมไม่มีข้อเสนอแนะ ทุกกิจกรรมเตรียมมาดีอยู่แล้ว ได้ความรู้และมีความสุขด้วย

4. นักเรียนอยากให้การจัดกิจกรรมประจำชั้นมีลักษณะและรูปแบบอย่างไรบ้าง

ภาพรวมของคำตอบ คือ นักเรียนชอบตามแบบที่ครูทำไว้อยู่แล้ว คือเป็นกิจกรรมที่ได้รวมกลุ่มกับเพื่อน เพราะได้คุยกับเพื่อนมากขึ้น แต่อาจหาหัวข้ออื่น ๆ มาทำกิจกรรมอีก และเพิ่มคะแนนมากขึ้น



ภาคผนวก ง

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและแนวทางการสนทนากลุ่ม

แนวทางการเข้าร่วมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

สำหรับการวิจัยเรื่อง “การเรียนรู้ผ่านเกมในคาบกิจกรรมประจำชั้น”

วันพุธที่ 20 เมษายน 2565

เวลา 09.00-11.30 น.

ทาง Zoom meeting

ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมสนทนากลุ่ม

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.รัชชัญญ์ ภูษาแก้ว โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยม
3. อาจารย์อริชชาติ โรจนะหัสติน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
4. อาจารย์ ดร.ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนครคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
5. นายพนัส บุญวัฒนสุนทร ปฏิบัติราชการแทนผู้อำนวยการสำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน สพฐ
6. ดร.ทวีโชค พงษ์ดี ผู้อำนวยการสำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา
7. นางจิรภัทร์ สุกางโสง โรงเรียนบางมด (ตันเปาว์วิทยาคาร)
8. นายยุทธศักดิ์ ชัยแก้ว โรงเรียนเทศบาล 1 (สังขวิทย์)

ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม

1. กิจกรรมประจำชั้นมีความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนอย่างไร
2. การเรียนรู้ผ่านเกมมีผลต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างไร
3. การจัดกิจกรรมประจำชั้นด้วยการใช้เกมเป็นฐานมีประโยชน์อย่างไรบ้าง
4. แนวทางในการจัดกิจกรรมประจำชั้นเพื่อการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนควรเป็นอย่างไร

ประวัติโดยย่อผู้วิจัย

1. ชื่อ -นามสกุล : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ แสงอรุณ
2. สถานที่ติดต่อ
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
E-mail : Keatisak.sa@lsed.tu.ac.th
3. ประวัติการศึกษา

ปีจบ	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษา	สาขาเอก	ชื่อสถาบัน
2557	ปริญญาเอก	ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต	พัฒนศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2551	ปริญญาโท	ครุศาสตรมหาบัณฑิต	พัฒนศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2548	ปริญญาตรี	ครุศาสตรบัณฑิต	ประถมศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติโดยย่อผู้ร่วมวิจัย

1. ชื่อ -นามสกุล : อาจารย์ชุตินา เข้มเจริญ
2. สถานที่ติดต่อ
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
E-mail : chutima.kh@lsed.tu.ac.th
3. ประวัติการศึกษา

ปีจบ	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษา	สาขาเอก	ชื่อสถาบัน
2558	ปริญญาโท	Master of Art	Linguistics & Applied Linguistics	Dalian University of Technology
2548	ปริญญาตรี	การศึกษาบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1)	วิทยาศาสตร์-เคมี	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ