

การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้
นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่
(ศิริเกตุประชาวิทย์)

The enhancing social behavior by Applying Gamification with computer
multimedia for students grade 1 of Ban KhanHug Nonyai (Siriket Prachawit)
School

นางสาวจิราภา สุทธิประภา¹ นางสาวณิชา สาคร² นายทรงศักดิ์ สองสนิท³

¹ สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 0882310856 nuoonuyna@gmail.com

² สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 0850006979 Ann_ann411@hotmail.com

³ สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 0885730443 Songsak0440@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) จำนวน 17 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยแบบปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย 2) แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน 3) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ ที่ความ สรุปล และรายงานผลในรูปแบบการบรรยาย 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านการร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และด้านการแบ่งปัน อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : พฤติกรรมด้านสังคม, เกมิฟิเคชัน, นิทานมัลติมีเดีย

Abstract

This research aimed 1) to study The enhancing social behavior by Applying Gamification with computer multimedia on the subject of Guidance department The target group was 17 for students grade 1 of Ban KhanHug Nonyai (Siriket Prachawit) School, Roi-Et Province. The research design followed classroom action research procedure. The categories of tool were used in the study included 1) Gamification with computer multimedia lesson plans on the subject of "Guidance department" 2) a student enhancing social behavior checklist, 3) Student Behavior Record. The data were analyzed through two separate procedures, i.e., the qualitative data by means of analyzing, interpreting, summarizing and reporting in a descriptive form and the quantitative data by mean of arithmetic mean and standard deviation.

The findings showed as follows:

1. The learning activities by applying Gamification with computer multimedia which consisted of 5 steps of learning process emphasized students interacting with classmates. Encourage students to cooperate. Help And sharing It also makes students more fun to study. at infrequent level in the first cycle (" \bar{X} " = 1.50, S.D. = 0.018) students behave themselves sometimes, in the second cycle (" \bar{X} " = 1.59, S.D. = 0.019) at the level that students behave themselves sometimes, but with an average increase, in the third cycle (" \bar{X} " = 1.82, S.D. = 0.033) at the level that students behave themselves sometimes, but with an average increase, in the fourth cycle (" \bar{X} " = 2.18, S.D. = 0.09), until increased step up to self-level behavior in Fifth cycle (" \bar{X} " = 2.52, S.D. = 0.002)

Keywords : behavior, Gamification, Multimedia Tales

1. บทนำ

1.1 ระบุสภาพปัญหา และความต้องการในการพัฒนา

พฤติกรรมทางสังคมเป็นการแสดงออกทางสังคมในการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมที่สอดคล้องกับแผนที่สังคมได้รับ พฤติกรรมแสดงออกบ่งบอกให้เห็นถึงเจตคติและค่านิยมเฉพาะของบุคคลนั้น ผู้ที่มีการพัฒนาการทางด้านสังคมดีจะมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเช่นเดียวกับตนเอง (กุลยา ตันติผลาชีวะ .2554) พฤติกรรมทางสังคมด้านบวกจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดี เมื่อเด็กได้กระทำไปแล้ว ส่งผลสร้างความพอใจและเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการสร้างคุณค่าในตัวเอง การที่เด็กมีความสัมพันธ์อันดีจะช่วยให้เด็กเป็นที่รักของเพื่อนๆ เกิดความมั่นใจในตนเองและผู้อื่น สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข บรรณานาที่ จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นเพิ่มขึ้น พฤติกรรมทางสังคมอาจเป็นลักษณะของการแสดงออกต่อผู้อื่น ด้วยการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ จนนำมาซึ่งความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น รู้จักการแบ่งปันและการให้ตลอดจนการเสียสละ เหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นตามลำดับการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมที่แสดงต่อผู้อื่น เด็กจึงเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้นทั้งบุคคลภายในครอบครัวและภายนอกครอบครัว (อริสา โสคำภา 2551) ธรรมชาติของเด็กมักยึดตนเองเป็นศูนย์กลางจะแสดงออกตามความต้องการของตนเองซึ่งเสมือนยังไม่รู้จักควบคุมอารมณ์ ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและความรู้สึกของผู้อื่น การแสดงออกในระยะแรกอาจมีปัญหาเกี่ยวกับการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น เมื่อเด็กมีอายุเพิ่มมากขึ้นและมีโอกาสที่จะได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น รวมทั้งได้รับการปลูกฝังลักษณะที่เหมาะสมตามกฎเกณฑ์ตามสังคม เด็กจะสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และเรียนรู้ 2 บทบาทหน้าที่ของตนเองได้ดีขึ้น การที่เด็กมีพฤติกรรมทางด้านสังคมไม่เหมาะสม เช่น ก้าวร้าว ขาดความรับผิดชอบ ทำตามใจตนเอง ฯลฯ จะทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ยากและอาจก่อให้เกิดปัญหา ความรุนแรงต่อไปในอนาคตได้ แต่ถ้าเด็กได้รับการอบรมปลูกฝังพฤติกรรมที่เหมาะสมตามกฎเกณฑ์ของสังคม จะส่งผลให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ และเรียนรู้บทบาทของตนเองเพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม การพัฒนาทางสังคมสำหรับเด็กวัยนี้ต้องฝึกให้เกิดความไว้วางใจในผู้อื่นเมื่ออยู่ร่วมกันทำงานและเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ มีความรับผิดชอบในการทำงานต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นอย่างง่าย ๆ ให้เด็กเข้าใจข้อตกลง กฎเกณฑ์

ต่างๆ ฝึกให้เด็กรู้จักอดทนรอคอยให้ถึงโอกาสของตนทำให้เด็กจับฟังผู้อื่น ชื่นชมผู้อื่น (เยาวยา เดชะคุปต์. 2554)

กระบวนการปรับตัวทางสังคม (Socialization process) เป็นกระบวนการสำคัญที่เด็กจะเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติตัวในสังคมที่ถูกต้อง การปรับตัวนี้เพื่อให้บุคคลอื่นยอมรับตนเองและอยู่ร่วมสังคมกับบุคคลอื่นได้ กระบวนการนี้ เด็กจะค่อยๆ เรียนรู้ไปตลอดชีวิต นับตั้งแต่วัยทารก โดยเด็กจะเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์กับแม่และขยายไปสู่บุคคลรอบข้าง เด็กจะเรียนรู้ภาษา การแสดงความรู้สึกต่อคนอื่น รู้จักการช่วยเหลือตนเอง รู้จักข้อตกลงทางสังคม การเรียนรู้แต่ละช่วงวัยมีผลต่อการประพฤติปฏิบัติอีกวัยหนึ่ง เด็กวัยเรียนหรือวัยประถมจะมีพัฒนาการทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงจากเด็กปฐมวัย เด็กวัยประถมจะมีพัฒนาการทางสังคมเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากเพื่อนและสภาพสิ่งแวดล้อม เด็กวัยนี้ไปโรงเรียนจึงมีความเข้าใจภาษามากขึ้น และจะเริ่มลดการยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลาง ผลจากการพัฒนาการดังกล่าวจะทำให้เด็กสามารถสร้างสังคมกับบุคคลอื่น และอยู่ในสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น แต่ขณะเดียวกันเด็กวัย 6-9 ปี จะไม่สนใจผู้ใหญ่เหมือนเด็กปฐมวัย การตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และธรรมชาติของเด็กวัยประถม ถือเป็นหัวใจสำคัญของการอบรมเลี้ยงดูและการให้การศึกษาแก่เด็กในวัยนี้ การเล่นเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็ก เนื่องจากการเล่นเกมทำให้เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์แล้ว เนื้อหาในเกมยังสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมที่ดั่งงามอันเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนของเด็ก การฟังนิทานนอกจากจะทำให้เด็กมีความสนุกสนาน และผ่อนคลายอารมณ์แล้ว นิทานยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางภาษา โดยเฉพาะทักษะการฟัง การพูด การกล้าแสดงออก การคิดและจินตนาการที่กว้างไกล รวมถึงการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับเด็กจากการฟังนิทานที่มีเนื้อหาสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมที่ดั่งงามจากการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในนิทานที่เด็กได้ฟัง เด็กจะมีความเชื่อศรัทธา และพร้อมที่จะปฏิบัติตามบทบาทของตัวละครนั้นๆ ซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็กที่มักจะมีการเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆ จากการเลียนแบบบุคคลที่เด็กรักและศรัทธาและเชื่อถือ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura Social Learning Theory) ที่เชื่อว่าเด็กเรียนรู้พฤติกรรมจากการใช้ตัวแบบ สัญลักษณ์และทุกสิ่งทุกอย่างในสังคม (Learning through modeling) ซึ่งเกิดจากการรับรู้พฤติกรรมและสามารถแสดงพฤติกรรมหรือกระทำตามตัวแบบนั้นได้ นิทานมีอิทธิพลต่อเด็กมาก เด็กต้องการความน่าสนใจและประโยชน์ที่ได้จากการฟังนิทานในด้านของการสร้างสรรค์จินตนาการ ความคิด ความเข้าใจ ความฝันและการรับรู้ให้กับเด็ก ตัวละครแต่ละตัวในนิทานจะสร้างจินตนาการในสมองเด็ก (เกริก ยूनพันธ์, 2539) จึงจำเป็นอย่างมากที่จะปรับเปลี่ยนการเล่านิทานธรรมดาให้ก้าวเข้าสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการนำเอานิทานมัลติมีเดียเข้ามาใช้เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจของนิทานในเรื่องนั้นๆ นิทานมัลติมีเดียจึงเป็นกิจกรรมที่มีความจำเป็นสำหรับเด็กในการสร้างเสริมเด็กได้ในทุกเรื่องรวมถึงการสร้างนิสัยรักการอ่าน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการตามวัยทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาให้เกิดขึ้นกับเด็กได้อีกด้วย โดยมีเกมซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีตามที่ต้องการ ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่สามารถจูงใจนักเรียนได้ (Grambs, 1970) ครูผู้สอนจึงสามารถนำเกมมาใช้ดำเนินกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถจัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา โดยเฉพาะได้ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมในกลุ่มของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นโดยการนำเอาเทคนิควิธีการต่างๆ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกัน โดยใช้

การแข่งขันค่อยๆปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทำให้เกิดความพยายามในการทำกิจกรรมร่วมกันนอกจากนี้การแข่งขันยังช่วยให้ให้นักเรียนใช้ความพยายามเพื่อหาทางให้การทำงานหรือการเรียนรู้ประสบผลสำเร็จมากขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่กำลังได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจนั้น คือแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดที่จะถูกนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษาโดยใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เกมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมมากขึ้น (Glover, 2013) โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ทำให้กิจกรรมนั้นมีรูปแบบเหมือนเกม ความสนุกสนานหรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมนั้นจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่อไปการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนรู้ต่างกับการเรียนโดยมีเกมเป็นฐานตรงที่ เกมิฟิเคชันสอดแทรกแนวคิดของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ซึ่งแม้ไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรงแต่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเหมือนการเล่นเกมที่ ขณะที่การเรียนโดยมีเกมเป็นฐานให้ความสำคัญกับการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมผู้เล่นจะได้เรียนรู้เนื้อหาสาระของการเรียนในหัวข้อนั้นด้วยพร้อมๆกับการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับผู้อื่นซึ่งจะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว Yu-kai Chou(2013) กล่าวว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมิฟิเคชัน สามารถดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมและจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองโดยการนำกลศาสตร์ของเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงสอดคล้องกับ Foreman(2013) ซึ่งกล่าวว่ารูปแบบของเกมนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง เกมให้ประสบการณ์ที่เห็นภาพอย่างละเอียดซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว คุณสมบัติของเกมทำให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมหรือการสอนแบบบรรยายนั้นกลายเป็นเรื่องน่าเบื่อการบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน และแบบฝึกหัดในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้น่าสนใจมีความน่าสนใจและมีความสามารถที่จะดึงดูดนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมทางสังคมในการมีส่วนร่วมกับการเรียนได้เป็นไปตามแนวทางการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่สามพุทธศักราช 2553 ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้นอันเกิดจากแรงจูงใจภายในตนเองของนักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน หรืออาจจะกล่าวได้อีกนัยหนึ่งก็คือการนำเกมเข้ามาเกี่ยวข้องกับโลกของความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน โดยอาศัยหลักการของเกมการเล่นที่มีความสนุกสนาน ท้าทายและน่าติดตามผสมผสานกันไป โดยองค์ประกอบของแนวคิดเกมิฟิเคชัน ได้แก่ 1) คะแนนสะสม (Points) เป็นการสะสมแต้มคะแนนที่ได้กำหนดไว้จากการร่วมทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความสำเร็จจากการใช้งาน 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เปรียบเสมือนสิ่งที่ยกย่องถึงความสำเร็จบางอย่าง ซึ่งจะได้รับสิ่งพิเศษเหล่านี้ก็ต่อเมื่อปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดไว้หรืออาจเป็นเงื่อนไขเพิ่มเติมในการได้มา 3) ระดับชั้น (Level) เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะเนื่องจากเกมจะมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ หากสามารถเอาชนะได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจขึ้นภายในตัวเอง 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับของผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันของผู้ร่วมเล่นในเกม 5) ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่จะต้องชกชวนเพื่อนรอบข้างให้มาร่วมทำกิจกรรม เพราะส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ยากเกินกว่าที่คนเดียวจะสามารถทำได้สำเร็จ องค์ประกอบตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่กล่าวมาข้างต้นนั้นอยู่บนพื้นฐานของหลักพฤติกรรมศาสตร์และจิตวิทยาของมนุษย์ที่

มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่นเพื่อให้ผู้ที่ใช้งานสามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อและมีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรม (วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง, 2556) ซึ่งหากนำมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนแล้วย่อมจะส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เนื่องจากมีการนำเสนอที่คล้ายกับการเล่นเกมในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นด้วย กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมายวางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียนทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน โดยเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะครอบคลุม 3 ด้าน คือ 1. ด้านการศึกษา 2. ด้านการงานอาชีพ 3. ด้านชีวิตและสังคม โดยในด้านชีวิตและสังคมมีเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นรักสิ่งแวดล้อม มีคุณภาพทางอารมณ์ มีเจตคติที่ดีต่อการมีชีวิตที่ดี มีคุณภาพ มีทักษะ และสามารถปรับตัวให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์) โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมิพีเคชั่นร่วมกับนิทานมัลติมีเดียในการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนร่วมกับการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติกับผู้อื่น นำมาซึ่งการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในที่สุด อันจะส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นมีปฏิสัมพันธ์ที่จะสามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์)

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 การวิจัยในครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1990 อ้างถึงใน อีรุณี เอกะกุล, 2553) มาเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้อบรมตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น โดยใช้วงจร PAOR 4 ขั้นตอนคือ ขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติการ (Act) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) และขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) เพื่อวางแผนการสอนตลอดทั้ง 5 สัปดาห์

3.2 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 17 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนทั้งหมด 17 คน โดยใช้วิธีการเลือกอย่างเจาะจง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านคานทักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 17 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย วิชาแนะแนว

3.3.2 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย

3.3.3 แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

3.4 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

3.4.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

3.4.1.1 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาจุดประสงค์ซึ่งสร้างหลักสูตรของโรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ฯ ในรายวิชาแนะแนว คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ เลือกหน่วยการเรียนรู้จากหลักสูตรจำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 กายและใจ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การมีส่วนร่วม

3.4.1.2 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้น จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาจัดทำแผน โดยประกอบด้วยการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ
- 2) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
- 3) การปฏิบัติภารกิจ
- 4) ขั้นเชื่อมโยงความรู้
- 5) ขั้นสรุปการสอน

3.4.1.3 จัดทำแผนการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลาในการสอนในห้องเรียน คาบละ 50 นาที จำนวน 5 คาบ ทั้งหมด 250 นาที

3.4.1.4 นำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดีย เสนอต่อครูผู้ร่วมวิจัย และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิควิธี และพิจารณาให้ข้อคิดเห็น ดูความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

3.4.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจพิจารณามาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม ในระหว่างการดำเนินการในแต่ละวงรอบ

3.4.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/2560 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ฯ

3.4.2 การสร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ดังนี้

3.4.2.1 ศึกษาทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม การสังเกตและการบันทึกพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก

3.4.2.2 ศึกษาแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน (สุภารัตน์ จันทะนาม, 2558)

3.4.2.3 สร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยขั้นตอนการบันทึกพฤติกรรมแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนแรก เป็นการบันทึกเหตุการณ์หรือ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ขั้นตอนที่สอง เป็นการบันทึกความรู้สึกและความคิดเห็นส่วนตัว

ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตีความและแปลความหมาย รวมถึงการสรุปพฤติกรรมของนักเรียน

3.4.2.4 นำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย เสนอต่อครูผู้ร่วมวิจัย และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องของแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ด้านความเหมาะสมของภาษาที่ใช้

3.4.2.5 นำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ที่ผ่านการตรวจพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม ในระหว่างการดำเนินการในแต่ละวงรอบ

3.4.2.6 นำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/2560 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ฯ

3.4.3 การสร้างแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ดังนี้

3.4.3.1 ศึกษาวิธีการวัดพฤติกรรมนักเรียน จากทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน

3.4.3.2 กำหนดขอบข่ายของลักษณะที่แสดงถึงการมีพฤติกรรมด้านสังคมในเชิงบวก ตามลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของ เฮิร์ลลอค (Hurlock, 1964) ซึ่งปรับปรุงจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของ อริสรา โสภาคำ (2551) โดยมีขอบเขตการสังเกต 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

- 1) ด้านการร่วมมือ
- 2) ด้านการช่วยเหลือ
- 3) ด้านการแบ่งปัน

แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนนี้จะครอบคลุมพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียนแต่ละบุคคลในระหว่างการทำกิจกรรมภายในห้องเรียน คือ พฤติกรรมที่แสดงออกด้านการร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และด้านการแบ่งปัน มีลักษณะการประเมินแบบ 3 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยจะเป็นข้อคำถามที่แสดงพฤติกรรมในแต่ละด้านของผู้เรียนที่แสดงออกมา

3.4.3.3 สร้างแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนจำนวน 15 ข้อ มีลักษณะการประเมินโดยการสังเกตของพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยใช้เกณฑ์การวัดระดับพฤติกรรม 3 ระดับดังนี้

- ระดับคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้วยตนเองทุกครั้ง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้วยตนเองบางครั้ง
ระดับคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมเมื่อมีผู้อื่นบอก

3.4.4.4 นำแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญเพื่อวัดความตรงของเนื้อหาการสังเกต โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะจากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของประเด็นที่จะสังเกตและเกณฑ์การประเมิน ได้ค่า $IOC = 0.96$

3.4.4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญและเลือกประเด็นการสังเกตที่มีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้เวลาในการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง 50 นาที จำนวน 5 สัปดาห์ รวมเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสิ้น 250 นาที ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางแสดงระยะเวลาการจัดเก็บข้อมูล

กิจกรรม	ระยะเวลา									
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1.สังเกตและศึกษาสภาพปัญหาในการเรียนการสอน	↔									
2.ศึกษาค้นคว้าเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	↔									
3.ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน	↔									
4. ปฏิบัติการวงรอบที่ 1	↔									
5. ปฏิบัติการวงรอบที่ 2	↔									
6. ปฏิบัติการวงรอบที่ 3	↔									
7. ปฏิบัติการวงรอบที่ 4	↔									
8. ปฏิบัติการวงรอบที่ 5	↔									
9. สรุปผลการวิจัย	↔									

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือ คือ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเพื่อจัดเก็บข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้อภิเคราะห์และประเมินผล

การวิเคราะห์ข้อมูลในระหว่างการปฏิบัติการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

3.5.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

เป็นข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยโดยจะเก็บรวบรวมข้อมูลหลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละวงรอบ แล้วนำข้อมูลที่ได้อภิเคราะห์ ตีความ แล้วรายงานในรูปแบบของการบรรยาย

3.5.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการมาวิเคราะห์หาค่าระดับการทำงานเป็นทีมโดยคำนวณหา ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาจาก คะแนนค่าเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 3 ระดับดังนี้

ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.00	หมายถึง เกิดพฤติกรรมทุกครั้ง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง เกิดพฤติกรรมขึ้นบางครั้ง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง เกิดพฤติกรรมขึ้นเมื่อมีผู้อื่นบอก

4. ผลการวิจัย

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นโดยใช้นิทานมัลติมีเดียโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการPAOR จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้แบ่งวงรอบในการสะท้อนผลจากการปฏิบัติการออกเป็น 5 วงรอบปฏิบัติการ มาสรุปผลการปฏิบัติการ ดังนี้

วงรอบปฏิบัติการที่ 1 พฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในแต่ละด้าน ในภาพรวมมีระดับการแสดงพฤติกรรมเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง โดยมีพฤติกรรมด้านการช่วยเหลือที่ยังต้องมีผู้อื่นบอกให้กระทำ ปัญหาที่พบในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 คือ นักเรียนใช้เวลาในบางขั้นตอนมากเกินไปทำให้ปฏิบัติการธรรมดาไม่ทันเวลาและเรื่องการใช้งาน อินเทอร์เน็ตขัดข้องใช้งานได้บ้างไม่ได้บ้าง แนวทางแก้ไขปัญหาคือ กำหนดเวลาในแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนบริหารเวลาได้อย่างเหมาะสมและก่อนการเรียนการสอนครูจะต้องโหลดนิทานมัลติมีเดียมาใช้วิธีการเปิดแบบออฟไลน์เพื่อแก้ไขปัญหาอินเทอร์เน็ตขัดข้อง

ตารางที่ 2 แสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม วงรอบการปฏิบัติการที่ 1

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{x} ผู้วิจัย	\bar{x} ผู้ช่วยวิจัย	รวม	S.D.	
.1ด้านการร่วมมือ	1.49	1.52	1.51	0.02	บางครั้ง
.2ด้านการช่วยเหลือ	1.46	1.52	1.49	0.04	เมื่อมีผู้อื่นบอก
.3ด้านการแบ่งปัน	1.51	1.52	1.52	0.01	บางครั้ง
รวม	1.49	1.52	1.50	0.02	บางครั้ง

วงรอบปฏิบัติการที่ 2 พฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในแต่ละด้าน ในภาพรวมมีระดับการแสดงพฤติกรรมเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง แต่มีพฤติกรรมด้านสังคมที่สูงขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ปัญหาที่พบในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 คือ นักเรียนบางคนแอบเล่นหรือไม่สนใจในการทำกิจกรรมใบงานแบบรายบุคคล ซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหาคือ ผู้วิจัยลดการทำกิจกรรมใบงานแบบรายบุคคลแล้วให้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มมากขึ้น

ตารางที่ 3 แสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม วงรอบการปฏิบัติการที่ 2

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{x} ผู้วิจัย	\bar{x} ผู้ช่วยวิจัย	รวม	S.D.	
.1ด้านการร่วมมือ	1.60	1.60	1.60	0	บางครั้ง
.2ด้านการช่วยเหลือ	1.53	1.62	1.58	0.1	บางครั้ง
.3ด้านการแบ่งปัน	1.61	1.6	1.61	0.01	บางครั้ง
รวม	1.58	1.61	1.59	0.02	บางครั้ง

วงรอบปฏิบัติการที่ 3 พฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในแต่ละด้าน ในภาพรวมมีระดับการแสดงพฤติกรรมเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง แต่มีพฤติกรรมด้านสังคมที่สูงขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ 2 ปัญหาที่พบในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 คือ เมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนมากขึ้น จะมีนักเรียนบางคนที่ไม่ให้ความร่วมมือและไม่สนใจทำกิจกรรมช่วยเพื่อน เพราะไม่ได้ตั้งใจฟังนิทานมัลติมีเดีย จึงทำให้ไม่สามารถตอบคำถามผู้วิจัยได้ ซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหาคือ ผู้วิจัยทำการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยการตั้งคำถามเพื่อสอบถามในระหว่างการดูนิทานมัลติมีเดีย ให้นักเรียนตั้งใจดูและสามารถตอบคำถามและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับเพื่อนได้

ตารางที่ 4 แสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม วงรอบการปฏิบัติการที่ 3

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{x} ผู้วิจัย	\bar{x} ผู้ช่วยวิจัย	รวม	S.D.	
.1ด้านการร่วมมือ	1.93	1.85	1.89	0.06	บางครั้ง
.2ด้านการช่วยเหลือ	1.81	1.79	1.80	0.01	บางครั้ง
.3ด้านการแบ่งปัน	1.79	1.75	1.77	0.03	บางครั้ง
รวม	1.84	1.80	1.82	0.03	บางครั้ง

วงรอบปฏิบัติการที่ 4 พฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในแต่ละด้าน ในภาพรวมมีระดับการแสดงพฤติกรรมเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง แต่มีพฤติกรรมด้านสังคมที่สูงขึ้นจากวงรอบปฏิบัติการที่ ปัญหาที่พบใน 3 วงรอบปฏิบัติการที่ 3 คือ กิจกรรมในชั้นปฏิบัติการกิจยาวนานเกินไป จึงทำให้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมไม่เพียงพอ ซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหาคือ ผู้วิจัยลดการทำกิจกรรมแล้วตั้งข้อคำถามเพื่อสอบถามความเข้าใจของนักเรียน

ตารางที่ 5 แสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม วงรอบการปฏิบัติการที่ 4

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{x} ผู้วิจัย	\bar{x} ผู้ช่วยวิจัย	รวม	S.D.	
.1ด้านการร่วมมือ	2.28	2.19	2.24	0.06	บางครั้ง
.2ด้านการช่วยเหลือ	2.15	2.19	2.17	0.03	บางครั้ง
.3ด้านการแบ่งปัน	2.14	2.15	2.15	0.01	บางครั้ง
รวม	2.19	2.18	2.18	0.01	บางครั้ง

วงรอบปฏิบัติการที่ 5 พฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนในแต่ละด้าน ในภาพรวมมีระดับการแสดงพฤติกรรมเกิดขึ้นโดยที่นักเรียนสามารถปฏิบัติด้วยตนเองได้ทุกครั้ง หลังจากจบการปฏิบัติการวงรอบที่ 5 แสดงออกถึงความรู้สึกรักการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ในความร่วมมือ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

ตารางที่ 6 แสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม วงรอบการปฏิบัติการที่ 5

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{x} ผู้วิจัย	\bar{x} ผู้ช่วยวิจัย	รวม	S.D.	
.1ด้านการร่วมมือ	2.56	2.51	2.54	0.04	ปฏิบัติด้วยตนเอง
.2ด้านการช่วยเหลือ	2.52	2.53	2.53	0.01	ปฏิบัติด้วยตนเอง

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ด้านการประเมิน	ระดับพฤติกรรม				แปลผล
	\bar{x} ผู้วิจัย	\bar{x} ผู้ช่วยวิจัย	รวม	S.D.	
.3ด้านการแบ่งปัน	2.48	2.51	2.50	0.02	ปฏิบัติด้วยตนเอง
รวม	2.52	2.52	2.52	0.00	ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากผลการปฏิบัติการสามารถแสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมตามวงรอบการปฏิบัติการที่ 1-5 ได้ดังนี้

ตารางที่ 7 แสดงผลการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม วงรอบการปฏิบัติการที่ 1-5

ด้าน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทำงานเป็นทีมของนักเรียน									
	วงรอบที่ 1		วงรอบที่ 2		วงรอบที่ 3		วงรอบที่ 4		วงรอบที่ 5	
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
1. ด้านการร่วมมือ	1.51	0.02	1.6	0	1.89	0.06	2.24	0.06	2.54	0.04
2. ด้านการช่วยเหลือ	1.49	0.04	1.58	0.06	1.80	0.01	2.17	0.03	2.53	0.01
3. ด้านการแบ่งปัน	1.52	0.01	1.61	0.01	1.77	0.03	2.15	0.01	2.5	0.02
รวม	1.50	0.02	1.59	0.02	1.82	0.03	2.18	0.01	2.52	0.00

จากการศึกษาการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์)นั้น จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้หนานมัลติมีเดียทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมด้านสังคมเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ จากระดับการเกิดพฤติกรรมเกิดขึ้นเป็น บางครั้ง ในวงรอบปฏิบัติการที่1 (" \bar{x} " = 1.50, S.D. = 0.018) วงรอบปฏิบัติการที่ 2 (" \bar{x} " = 1.59, S.D. = 0.019) วงรอบปฏิบัติการที่ 3 (" \bar{x} " = 1.82, S.D. = 0.033) และวงรอบปฏิบัติการที่ 4 (" \bar{x} " = 2.18, S.D. = 0.09) เพิ่มขึ้นไปสู่ระดับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นด้วยตนเองทุกครั้ง ในวงรอบปฏิบัติการที่5 (" \bar{x} " = 2.52, S.D. = 0.002)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นโดยใช้หนานมัลติมีเดียทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านสังคมที่ดีขึ้นโดยเน้นในด้านการร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือ และด้านการแบ่งปัน อีกทั้งนักเรียนยังมีความสุข สนุกสนาน มีความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียน เป็นผลเกี่ยวเนื่องให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ดีและยังส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นในรายวิชาอื่นๆ อีกด้วย

5. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1.1 ควรทำการศึกษาผลของการเสริมสร้างพฤติกรรมอื่นๆ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมฟิเคชั่น

5.1.2 ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฟิเคชั่นโดยใช้ขั้นตอนมัลติมีเดียไปใช้กับ นักเรียนในช่วงชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง

6. กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ เต็มเมืองชัย ประธานกรรมการควบคุมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาพัน กรรมการควบคุมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.มานิต อาษานอก กรรมการควบคุมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.วณิชชา สาคร ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ อาจารย์ ดร.พงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์ อาจารย์อนุสรณ์ ฤทธิสินแก่น อาจารย์พีระพร รัตนาเกียรติ์ อาจารย์ปัญญาพัฒน์ ชันทอง และคุณครูธงศิริ หาวิเศษ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือ รวมทั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา เนื้อหา และให้คำแนะนำตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมืองานวิจัยนี้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คุณครูสมปอง โสภากุทก ที่กรุณาเป็นผู้ร่วมวิจัยและเป็นครูพี่เลี้ยงให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนร่วมดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จลุล่วง

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่(ศิริเกตุประชาวิทย์) ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล จนทำให้วิทยานิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณมารดาและพี่สาว ที่สนับสนุนและให้กำลังใจจนงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด และเป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

7. การนำไปสู่การปฏิบัติได้

ผลจากการวิจัยพบจุดอ่อนคือลักษณะของเกมที่ใช้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบเดียวกันจึง อาจทำให้นักเรียนเกิดความสนใจน้อยลง วิธีการแก้ไขคือคิดหาวิธีการใช้เกมแบบใหม่ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงกระตุ้นมากยิ่งขึ้น

8. การอ้างอิง

กุลยา ตันติผลาชีวะ) .2547 ก .(การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย.กรุงเทพฯ เอ็ดดิสัน เพรสโปรดัก .

กุลยา ตันติผลาชีวะ) .2541, เมษายน .(การเล่นนิทาน.วารสารการศึกษาปฐมวัย .2(2): 10 – 19.

.....(2549). พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมของเด็กวัย 6-12 ปี.วารสารสาธารณสุขและการพัฒนา . 4(2), 89-99.

เกริก ยუნพันธ์) .2539). การเล่นนิทาน พิมพ์ครั้งที่ .2. กรุงเทพฯ.สุริยาสาส์น :

จุฑามาศ มีสุข .(2558) .การเสริมสร้างพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชั่น

สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ทฤษฎีของแอริคสัน) .2560), กันยายน 20. [online]. Available :

<https://sites.google.com/site/psychologybkf1/home/citwithya-phathnakar/thvsdi-cit-sangkham-khxng-xi-rik-san>.

ทฤษฎีงานพัฒนาการตามวัยของโรเบิร์ต เจ ฮาวิกเฮิร์ท) .2560), กันยายน 20. [online]. Available:

http://gamlovenew.blogspot.com/2015/11/blog-post_8.html.

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา) .2560), กันยายน 20. [online].

Available:<https://sites.google.com/site/thvsdiphathnakardekpthmway/thvsdi-thi-keiywkhxng-kab-phathnakar-dek-pthmway/thvsdi-kar-reiyn-ru-thang-sangkham-social-learning-theory-khxng-baen-dura>.

พิชญา โขคพล) .2558). การเสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด

เทคนิคเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนผดุงนารี .วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

เยาวพา เตชะคุปต์. (2542). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : แม็ค.

ศุภกร ธีรมงคลจิต) .2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชันเพื่อ

เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา

บัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิกร กรมทอง) .2559). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

นักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษ

วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวาปีปทุม .วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต,

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

สุวิทย์ มูลคำ ; และอรทัย มูลคำ) .2545). 20 วิธีการจัดการเรียนรู้.ภาพพิมพ์ :กรุงเทพฯ .

อริสา ไสคำภา.(2551) .พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานอีสป

ประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง :กรุงเทพฯ .(การศึกษาปฐมวัย).ม.ปริญญาโทนิพนธ์ กศ .

.ครินทรวิโรฒบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีน

Foreman, J. (2012). Next Generation Educational Technology versus the Lecture.

EDUCAUSE Review, 38(4), July.

Yu-kai, C. (2013). What is Gamification. Retrieved 7 October, 2015, from

<http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-isgamification/#.VJLOi9LhCuk>

VJLOi9LhCuk

9. ประวัตินักวิจัย



ชื่อ นามสกุล นางสาวจิราภา สุทธิประภา

หน่วยงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ความเชี่ยวชาญ คอมพิวเตอร์ศึกษา