

ชื่อเรื่อง การแก้ปัญหาการไม่มีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อในรูปแบบเกมดิจิทัล

ส่วนที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญ

1.บทนำ

1.1 สภาพที่คาดหวัง

นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนตลอดทั้งคาบเรียน เพราะการมีส่วนร่วมในการเรียนจะทำให้ นักเรียนมีสมาธิและเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น ทั้งยังเป็นการฝึกกระเปียบวินัยในตนเองและช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

1.2 บริบทที่ศึกษา

นักเรียนในห้องเรียนมีนักเรียนคละความสามารถ นักเรียนแต่ละคนมีสมธิในการเรียนแตกต่างกัน วิธีการจัดการเรียนการสอนตามปกติเป็นการบรรยายโดยใช้สื่อPowerPoint นักเรียนมีความเกรงใจคุณครูแต่กลัวที่จะซักถามในสิ่งที่ตนเองสงสัย

1.3 สภาพปัญหา

ในคาบเรียนนักเรียนบางคนไม่มีส่วนร่วมในการเรียนทำกิจกรรมอื่นขณะที่ครูสอนเช่น เล่นเกม ของเหม่อลอยครูกับเพื่อน ทำงานวิชาอื่น ไม่ฟังสิ่งที่ครูสอน อาจจะเป็นเพราะสื่อการสอนของครูไม่น่าสนใจ ไม่เข้าใจเนื้อหา วิธีการแก้ไขในอดีต เช่นการทำการตักเตือน คิดกิจกรรมที่นักเรียนต้องลงมือทำ ใช้สื่อการสอนประเภทคือ เช่นสื่อวีดิทัศน์ การจับกลุ่มบัดดีเพื่อให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

1.4 ปัญหาวิจัย

การแก้ไขปัญหาการไม่มีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบเกม เพราะปัจจุบันทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้โดยง่าย อีกทั้งการใช้ในรูปแบบเกมสามารถกระตุ้นความสนใจ การแข่งขัน การมีส่วนร่วมของนักเรียนได้ ซึ่งสามารถช่วยให้นักเรียนอยากที่จะเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนเพิ่มขึ้น

2.คำถาม/วัตถุประสงค์การวิจัย

- หลังจากใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบของเกมแล้ว นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นหรือไม่
- เพื่อเปรียบเทียบระดับการมีส่วนร่วมในการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบของเกม

3.นิยามศัพท์

การมีส่วนร่วมในการเรียน คือ พฤติกรรมที่แสดงออกเกี่ยวกับการให้ความร่วมมือ ความตั้งใจ ความรับผิดชอบ การวางตนในความรูสึกอารมณ์และเจตคติร่วมกับกิจกรรมที่ทำ

4.ประโยชน์ที่จะได้รับ

- หลังจากใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบของเกมนักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น
- ได้วิธีที่จะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้นคือการใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบเกม

ส่วนที่ 2 การออกแบบวิธีการแก้ปัญหา

1. การศึกษาแนวคิด ความเชื่อของการออกแบบวิธีการแก้ปัญหของงานวิจัย

การแก้ไขปัญหาการไม่มีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้การช่วยเหลือระหว่างกลุ่มบัดดี้ และการเสริมแรง คือครูให้นักเรียนจับคู่กันในชั้นเรียนในการร่วมกันทำกิจกรรมการเรียนการสอน เลือกเรียนรู้คั่นคว้าและเลือกวิธีการวัดประเมินผลการเรียนตามความพอใจของตนเอง โดยครูและเพื่อนร่วมกันออกแบบกระบวนการที่หลากหลายร่วมกัน ค่ะแนที่ได้ทั้งสองคนจะได้เท่ากันคือคะแนนมาเฉลี่ยกัน ให้ช่วยกันในการทำกิจกรรมต่างๆ แบบฝึกหัด แบบทดสอบ คั่นคว้า อื่นๆ และให้ส่งงานตรงต่อเวลาก็จะได้คะแนนพิเศษ ผลการวิจัยพบว่าสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

การจับกลุ่มบัดดี้ ถ้าครูเป็นคนจับให้อาจจะทำให้มีการไม่พอใจในคู่บัดดี้ของตนซึ่งอาจจะทำให้ส่งผลเสียต่อการเรียนมากกว่าเดิม เช่น ไม่อาจเรียนวิชานี้เพราะต้องคู่กับคนนี้ หรือถ้ามีการเอาเปรียบกันในเรื่องการทำงานการที่นักเรียนได้คะแนนเท่ากันแต่นักเรียนมีความมุ่งมั่น พยายามไม่เท่ากันอาจจะเป็นการบั่นทอนจิตใจซึ่งคู่บัดดี้ หรือในทางกลับกันการมีคู่บัดดี้จะทำให้ให้นักเรียนพอกันเรียน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อาจจะทำให้เรียนมั่นใจ มากกว่าการทำงานหรือเรียนรู้คนเดียว

ในการใช้เกมดิจิทัลจะมีการเก็บคะแนนรายบุคคลแต่จะมีการให้คะแนนกลุ่มพิเศษในกลุ่มที่ได้ที่ 1 2 และ 3

2. การออกแบบวิธีแก้ปัญหาในงานวิจัยของนิสิต

2.1 สาเหตุของปัญหา

- การจัดกิจกรรม รูปแบบการสอนหรือสื่อที่มีความไม่น่าสนใจ เนื้อหาเยอะและยากเกินไป

2.2 วิธีการแก้ปัญหา

- การใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบของเกม

2.3 เหตุผล/ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบวิธีแก้ปัญหา

- การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากการบรรยาย ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว เป็นรูปแบบการเรียนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ สามารถใช้การเรียนการสอนแบบผสมผสาน ระหว่างการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ (On-site) ร่วมกับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (On-line) ดังนั้นเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความ สนุกควบคู่กับการเรียน ผู้จัดทำจึงอยากพัฒนาสื่อต่างๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้เกม เป็นสื่อในการจัดการ เรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มี การสอดแทรกความรู้ผ่าน กิจกรรมการเล่นเกมที่ช่วย ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามศักยภาพด้วยการออกแบบเกมให้ สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรม รวมทั้งความสนใจของผู้เรียน

2.4 ขั้นตอน/กระบวนการใช้วิธีการแก้ปัญหา

- ใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบของเกมร่วมกับการเรียนการสอนในห้องเรียน

2.5 สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์ที่ต้องใช้

- โทรศัพท์,แท็บเล็ต,คอมพิวเตอร์

2.6 ตัวอย่างวิธีการแก้ปัญหา

- ในคาบเรียนจะมีการใช้เกมดิจิทัล จากนั้นในทุกสัปดาห์จะมีการร่วมคะแนนรายบุคคลและรายกลุ่ม โดยการแบ่งกลุ่มแบบสุ่มซึ่งจะมีคะแนนพิเศษให้กับกลุ่มที่ได้ที่ 1 2 และ 3

2.7 กรอบแนวคิด

การใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบของเกมมีผลต่อการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียน

ส่วนที่ 3 การออกแบบการวิจัย

1.แบบแผนการวิจัยที่ใช้

E O1 X O2

2. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม ที่เรียนวิชาชีววิทยา ภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2566 จำนวน 40 คน

3.ตัวแปรวิจัย

- ตัวแปรต้น การใช้เกมดิจิทัล
- ตัวแปรตาม การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

4.เครื่องมือ

- แบบบันทึกหลังสอน
- แบบบันทึกการสังเกตการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียน

5.วิธีการเก็บข้อมูล

- ใช้เวลา 1 ภาคเรียน
- เดือนพฤษภาคม ถึง เดือน กันยายน
- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนก่อนและหลังใช้เกมดิจิทัล

6.การวิเคราะห์ข้อมูล

-ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

1. ในหัวข้อบทนำ ไม่ต้องแยกหัวข้อย่อย 1.1-1.4 ครับ แต่ให้สุพิชญา เขียนเป็นเรียงความให้มีเนื้อหาดังกล่าวต่อกันไปเลยครับ และสามารถใช้การย่อหน้าเพื่อแบ่งประเด็นย่อยต่าง ๆ ภายในหัวข้อบทนำได้ครับ นอกจากนี้ยังอยากให้เหตุผลสนับสนุนที่หนักแน่นกว่านี้ว่าการนำสื่อดิจิทัลมาใช้มีแนวโน้มสูงที่จะแก้ปัญหาเด็กกลุ่มนี้ได้เห็นผล โดยอาจยกตัวอย่างผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประกอบได้ครับ
2. แยกการเขียนคำถาม และวัตถุประสงค์การวิจัยให้อยู่คนละหัวข้อครับ สุพิชญา
3. ขาดหัวข้อขอบเขตการวิจัย นอกจากนี้รูปแบบการเขียนยังไม่ถูกต้องนะครับ ควรยึดการเขียนโครงร่างตามหัวข้อที่อยู่ในใบงานนะครับ (ใบงานสามารถดูได้ในประมวลรายวิชาครับ)
4. ลองทบทวนนิยามของการมีส่วนร่วมในการเรียนให้ชัดเจนและรัดกุมมากขึ้นครับ
5. เพิ่มการทบทวนเอกสาร งานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะในเรื่องการออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่อเกมดิจิทัลในชั้นเรียนที่จะช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียน นอกจากนี้ควรมีการทบทวนเกี่ยวกับตัวแปรการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียน ซึ่งเป็นตัวแปรตามของการวิจัยนี้ด้วยครับ
6. ในหัวข้อวิธีดำเนินการวิจัย ในส่วนเครื่องมือวิจัยควรเพิ่มรายละเอียดโดยสังเขปเกี่ยวกับสื่อเกมดิจิทัลที่สุพิชญาจะใช้ในการวิจัย และหากมีการพัฒนาสื่อดังกล่าวด้วยนักวิจัยเอง ควรมีการระบุถึงวิธีที่จะใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของสื่อดังกล่าวด้วย
7. ควรให้รายละเอียดมากกว่านี้ว่า ในแบบสังเกตพฤติกรรม เราจะสังเกตพฤติกรรมอะไรของนักเรียนบ้างที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วม ควรในรายละเอียดของแบบสังเกตดังกล่าวด้วยว่ามีลักษณะอย่างไร การให้คะแนนเป็นอย่างไร นอกจากนี้ก็ควรทบทวนอีกครั้งว่าการใช้แบบสังเกตเพียงอย่างเดียวจะให้ผลการวัดที่ครอบคลุมมิติของตัวแปรทั้งหมดตามที่ได้นิยามไว้หรือไม่ และอย่าลืมระบุถึงวิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยครับ
8. การวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อได้แก่ตามข้อ 1 - 7 แล้ว อาจลองทบทวนอีกครั้งว่า การใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพียง 2 ค่าเพียงพอสำหรับการตอบคำถามวิจัยนี้ได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่ การวิจัยนี้ควรมีนำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพมาประกอบด้วยหรือไม่