



การปรับพฤติกรรมผลงานของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกม
ในกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4
โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา

รายงานวิจัยฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567



การปรับพฤติกรรมผลงานของนักเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม
ในกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4
โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา

รายงานวิจัยฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่องานวิจัย	การปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยการใช้บอร์ดเกมในกิจกรรมแนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา
ผู้วิจัย	นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา, นายประเวศ บุญราศรี, ดร.เกรียงศักดิ์ รัฐกุล
สาขาวิชา	จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
ปี	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) แก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ และ 2) ศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนหลังการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องกระตุ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน โดยสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยบอร์ดเกมและแบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงาน การเก็บข้อมูลดำเนินการทุกสัปดาห์โดยให้นักเรียนทำงานและส่งภายในคาบ โดยนักเรียนที่ส่งงานทันจะได้รับสิทธิ์เล่นบอร์ดเกม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยและค่าเฉลี่ยร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานสูงขึ้น และ 2) พฤติกรรมการส่งงานเพิ่มขึ้นต่อเนื่องในช่วง 3 สัปดาห์ หลังใช้บอร์ดเกม โดยจำนวนการส่งงานในสัปดาห์ที่ 1 มีนักเรียนส่งงาน 31 คน (ค่าเฉลี่ย 4.68, 76.75%) สัปดาห์ที่ 2 เพิ่มขึ้นเป็น 35 คน (ค่าเฉลี่ย 4.95, 82.46%) และสัปดาห์ที่ 3 มีนักเรียนส่งงาน 37 คน (ค่าเฉลี่ย 5.31, 88.60%) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมส่งเสริมพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ : (บอร์ดเกม, พฤติกรรมการส่งงาน, กิจกรรมแนะแนว)

Researcher Modifying the behavior of students' assignment submission by using board games in the guidance subject of Mathayom 5/4 students at Nawamintharachuthit School, Thaksin, Songkhla Province

Researcher Saowalak panta, Prawet bunrasri, Dr.Kriangsak Rattakul

Year 2024

Abstract

This research aimed to 1) solve the problem of not submitting assignments of Mathayom 5/4 students at Nawamintharachuthit Thaksin School and 2) study the progress of students' assignment submission behavior after using board games as a stimulus. The sample group consisted of 35 Mathayom 5/4 students in the first semester of the academic year 2024, selected by purposive sampling. The research instruments consisted of board games and an observation form for assignment submission behavior. Data collection was conducted every week by having students complete assignments and submit them within the class period. Students who submitted their assignments on time were given the right to play the board game. Data analysis used mean and percentage statistics.

The results of the research found that 1) students had higher assignment submission behaviors and 2) assignment submission behaviors continuously increased over the 3 weeks after using board games. In the first week, 31 students submitted their assignments (mean 4.68, 76.75%), the number increased to 35 students in the second week (mean 4.95, 82.46%), and 37 students submitted their assignments in the third week (mean 5.31, 88.60%), indicating that the use of board games significantly promoted students' submission behavior.

Keyword : (Board games, Homework submission behavior, Guidance activities)

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยเรื่อง การปรับปรุงพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยการใช้บอร์ดเกมในกิจกรรม
แนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 มีเป้าหมายหลักเพื่อปรับปรุงพฤติกรรมการส่งงานของ
นักเรียน รายงานวิจัยฉบับนี้สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ นายประเวศ บุญราศรี ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา อำนวยความสะดวกและ
ช่วยเหลือ ให้ความรู้ ข้อเสนอแนะ ข้อควรปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนกระทั่งการวิจัยครั้งนี้
สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ดร.เกรียงศักดิ์ รัฐกุล ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา ให้ความช่วยเหลือ ข้อเสนอแนะ
ข้อควรปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนกระทั่งการวิจัยครั้งนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
วิจัย พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางแก้ไขเพื่อให้งานมีความสมบูรณ์ที่สุด

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คุณครูและนักเรียนโรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ที่ได้ให้ความ
ร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้คงเป็นประโยชน์สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่
สนใจศึกษาต่อไป หากรายงานฉบับนี้มีความผิดพลาดประการใด นักวิจัยต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	3
กรอบแนวความคิดของการวิจัย	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
1. ความหมาย	4
- บอร์ดเกม	4
- พฤติกรรมการไม่ส่งงาน	4
2. ทฤษฎีของแรงจูงใจ (Theories of motivation)	5
3. ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคลีแลนด์ McClelland	6
4. ทฤษฎีการเสริมแรง	8
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	10
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	10
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	10

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การรวบรวมข้อมูล	12
การรวบรวมข้อมูล	12
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	13
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	21
สรุปผลการวิจัย	21
อภิปรายผลการวิจัย	21
ข้อเสนอแนะ	22
บรรณานุกรม	24
ภาคผนวก	25
ภาคผนวก ก. หลักฐานการเผยแพร่ผลงานวิจัย	26
ภาคผนวก ข. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	28
ภาคผนวก ค. แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	30
ภาคผนวก ง. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	34
ประวัติผู้วิจัย	41

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ในสัปดาห์ที่ 1.....	14
4.2 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ในสัปดาห์ที่ 2.....	16
4.3 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ในสัปดาห์ที่ 3.....	18
4.4 ผลการศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น เป็นเวลา 3สัปดาห์.....	20

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
กรอบแนวคิดการดำเนินการวิจัย	3
หลักฐานการเผยแพร่ผลงานวิจัย	27
แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	31
บอร์ดเกม	35
แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4	36

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนการสอนกิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือให้นักเรียนรู้จัก เข้าใจตนเอง และสิ่งแวดล้อม สามารถจัดการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงการพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ ทั้งด้านสติปัญญา ความสามารถ และความถนัดของแต่ละบุคคล และการที่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีต่อสังคม รู้จักการปรับตัวในสภาพแวดล้อมใหม่ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนจึงต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องรู้จัก เข้าใจตนเองและสภาพแวดล้อม มีความสามารถในการปรับตัว มีการตั้งเป้าหมายทั้งด้านการเรียน อาชีพ ส่วนตัวและสังคม สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาตนเองได้ ทั้งนี้รวมถึงจะต้องมีความรับผิดชอบในการทำงานหรือส่งงาน

จากการเรียนการสอนในกิจกรรมแนะแนว รหัสวิชา ก32901 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 สายการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยมีเกณฑ์การประเมิน คือ เวลาเข้าเรียนคิดเป็นร้อยละ 80 ของเข้าเวลาเรียนทั้งหมด พฤติกรรมในชั้นเรียน และงานที่มอบหมายให้นักเรียนทำส่ง โดยครูผู้สอนได้กำหนดให้นักเรียนทำงานส่งภายในคาบเรียน นอกจากคะแนนในส่วนของงานแล้ว ยังเป็นการประเมินความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เป้าหมายทางการเรียน ความสนใจของการเรียนอาชีพ หรือความสามารถ ความถนัด ทักษะการแก้ไขปัญหาของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการวัดพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนอีกด้วย หากนักเรียนไม่ได้ทำงานตามที่ได้รับมอบหมายก็จะทำให้ไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งจากการสังเกตพฤติกรรมส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 พบว่ามีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ไม่ส่งงานที่ได้รับมอบหมายหรือส่งงานไม่ตรงตามที่กำหนด

จากปัญหาการไม่ส่งงานหรือส่งงานไม่ตรงตามที่กำหนดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ทำให้ส่งผลต่อการผ่านเกณฑ์ประเมินได้ ผู้วิจัยจึงคิดวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการนำบอร์ดเกมมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากโรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ได้มีการจัดตั้งกิจกรรมชุมนุมบอร์ดเกมขึ้น ซึ่งบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบและให้ความสนใจ ผู้จัดทำจึงได้เลือกบอร์ดเกม โดยนักเรียนที่ทำงานเสร็จและส่งงานตามกำหนดจะสามารถเลือกเกมที่ตนเองอยากเล่นได้ ซึ่งจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนส่งงานให้ทันตามกำหนด

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการไม่ส่งงานของนักเรียน มีความสำคัญควรได้รับการแก้ไขด้วย การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะศึกษาว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถแก้ไขพฤติกรรมส่งงานของนักเรียนได้หรือไม่ และจากการวิจัยครั้งนี้จะให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 มีพฤติกรรมส่งงานมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
2. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น

สมมติฐานการวิจัย

พฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ สูงขึ้นหลังการใช้บอร์ดเกม

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตประชากร

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จำนวน 38 คน

ขอบเขตตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ บอร์ดเกม

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 มีเนื้อหาในการวิจัยดังนี้ คือ

- สัปดาห์ที่ 1 จัดการเรียนการสอนเรื่อง ความรับผิดชอบของฉันทัน ใช้บอร์ดเกม Werewolf บอร์ดเกม Werewolf เป็นเกมที่มีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย เหมาะกับผู้เล่นจำนวน 5 คนขึ้นไป สูงสุด 75 คน ซึ่งเกมนี้จะจำลองสถานการณ์ คือแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ฝ่ายมนุษย์ และฝ่ายมนุษย์หมาป่า แต่ละฝ่ายจะชนะได้จะต้องกำจัดอีกฝ่ายได้หมด แต่ถ้าหากมนุษย์มีจำนวนเท่ากับหมาป่าฝ่ายมนุษย์จะเป็นฝ่ายแพ้ เป็นเกมที่จะต้องใช้ไหวพริบและทักษะการพูด
- สัปดาห์ที่ 2 จัดการเรียนการสอนเรื่อง รู้เท่าทันความเครียด ใช้บอร์ดเกม UNO บอร์ดเกม UNO เป็นบอร์ดเกมที่มีวิธีการเล่นที่หลากหลายสามารถปรับแต่งได้ จะใช้จำนวนผู้เล่น 2-10 คน ไพ่ 1 สำรับ โดยการเล่นผู้เล่นที่ไพ่หมดมือก่อนเป็นฝ่ายชนะ โดยการทิ้งไพ่จะต้องให้ไพ่นั้นมีสี เลข หรือสัญลักษณ์ที่ตรงกันกับไพ่ข้างบนสุด หากไม่มีไพ่ที่สามารถทิ้งได้ให้จั่วไพ่จากกอง 1 ใบ หากไพ่ที่จั่วตรงกันสามารถทิ้งไพ่ลงได้ เมื่อเหลือไพ่ในมือ 1 ใบในมือให้พูด UNO ถ้าหากไม่พูดจะต้องจั่วไพ่เพิ่ม หากไม่มีใครจับได้ก็สามารถเล่นจนจบได้

- สัปดาห์ที่ 3 จัดการเรียนรู้การสอนเรื่อง เรื่อง(ไม่)ลับสำหรับวัยรุ่น ใช้บอร์ดเกม BINGO บอร์ดเกม BINGO เป็นเกมที่มีรูปแบบหลากหลาย ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ซึ่งจะยกตัวอย่างการเล่น BINGO โดยมีเลข 1-75 คือ ผู้เล่นจะต้องสุ่มกระดาดขาบิงโก และหมุนวงล้อสุ่มตัวเลขทีละ 1 ลูก ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีผู้ชนะ ซึ่งผู้ชนะจะต้องได้ตัวเลขเรียงต่อกันเป็นแนวยาว แนวใดแนวหนึ่ง หรือแนวทแยง 5 ช่องเรียงกัน

ขอบเขตเวลาและสถานที่

วันที่ 5 – 23 สิงหาคม 2567 ณ โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

นิยามศัพท์เฉพาะ

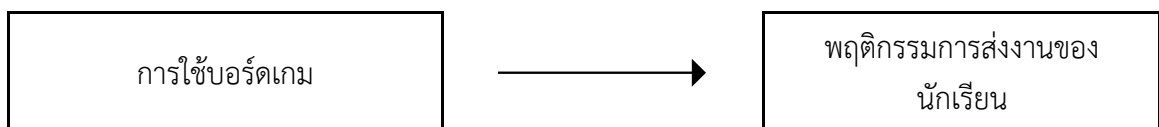
บอร์ดเกม คือ เกมกระดานเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น โดยมีวัตถุประสงค์ อุปกรณ์รูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงกฎกติกาในการเล่นที่มีความยากง่าย หรือมีความซับซ้อนแตกต่างกัน สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น

พฤติกรรมที่ไม่ส่งงาน คือ การที่นักเรียนไม่ทำงาน หรือส่งงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ตรงตามกำหนด ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 มีพฤติกรรมส่งงานมากขึ้น
2. ครูสามารถใช้ผลการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่นๆได้

กรอบแนวคิดของการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม ในกิจกรรม
แนะแนว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา
โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

ความหมาย

บอร์ดเกม

Chutima Kaenpetch (2564) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์และกติกาที่ออกแบบมาโดยเฉพาะ โดยต้องมีผู้เล่นขั้นต่ำสองคนขึ้นไปหรือขึ้นอยู่กับกฎของเกมนั้น ๆ มีตั้งแต่กติกาการเล่นง่าย ๆ เล่นได้ห้าถึงหกคน ไปจนถึงการใช้กลยุทธ์ซับซ้อนที่ผู้เล่นต้องวางแผนเพื่อร่วมมือหรือแข่งขันกัน

ฐิติพล ขำประถม (2558) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เครื่องที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์ ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะเกมนั้น ๆ

ONLYWONDER (2566) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกม คือ เกมกระดานที่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่น รวมถึงกติกาที่ออกแบบมาเฉพาะการเล่นเกมนั้น ส่วนประกอบเบื้องต้นที่ใช้งานในบอร์ดเกมก็จะมีทั้งแผ่นกระดาน, ตัวหมาก, ลูกเต๋า, การ์ด และอุปกรณ์เพิ่มเติมอื่นขึ้นอยู่กับความพิเศษของแต่ละเกม โดยที่สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือบางเกมอาจรองรับได้หลายคน

สรุปได้ว่า **บอร์ดเกม** คือ เกมกระดานเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น โดยมีวัสดุ อุปกรณ์ รูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงกติกาในการเล่นที่มีความยากง่าย หรือมีความซับซ้อนแตกต่างกัน สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น

พฤติกรรมกรรมการไม่ส่งงาน

จินตนา สิทธิพลวรรณ (2564) ได้กล่าวว่า การที่นักเรียนไม่ส่งงานตามที่ครูมอบหมายให้ในแต่ละคาบเรียน และส่งผลให้นักเรียนต้องเสียคะแนนของงานชิ้นนั้นๆ

สรุปได้ว่า **พฤติกรรมกรรมการไม่ส่งงาน** หมายถึง การที่นักเรียนไม่ทำงาน หรือส่งงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ตรงตามกำหนด ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินได้

ทฤษฎีของการจูงใจ (theories of motivation)

ชาคริต เชื้อนสูงค์ (2560) ได้อธิบายไว้ว่า

ความหมายของแรงจูงใจ

สำหรับโลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า”เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ไมเคิล คอมแจน (Domjan 1996: 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรม การกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจูงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสรุปได้ว่าการจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจูงใจให้กระทำหรือตื่นรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีไม่ใช่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจ

แรงจูงใจต่อพฤติกรรมของบุคคลในแต่ละสถานการณ์

แรงจูงใจจะทำให้แต่ละบุคคลเลือกพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป พฤติกรรมที่เลือกแสดงนี้ เป็นผลจากลักษณะในตัวบุคคล สภาพแวดล้อมดังนี้

- 1.ถ้าบุคคลมีความสนใจในสิ่งใดก็จะเลือกแสดงพฤติกรรม และมีความพอใจที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ รวมทั้งพยายามทำให้เกิดผลเร็วที่สุด
- 2.ความต้องการจะเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ทำกิจกรรมต่างๆเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น
- 3.ค่านิยมที่เป็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ เช่นค่านิยมทางเศรษฐกิจ สังคม ความงาม จริยธรรม วิชาการ เหล่านี้จะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแรงขับของพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น
- 4.ทัศนคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็มีผลต่อพฤติกรรมนั้น เช่น ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน ก็จะทำงานด้วยความทุ่มเท
- 5.ความมุ่งหวังที่ต่างระดับกัน ก็เกิดแรงกระตุ้นที่ต่างระดับกันด้วย คนที่ตั้งระดับความมุ่งหวังไว้สูงจะพยายามมากกว่าผู้ที่ตั้งระดับความมุ่งหวังไว้ต่ำ
- 6.การแสดงออกของความต้องการในแต่ละสังคมจะแตกต่างกันออกไป ตามขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของสังคมของตน ยิ่งไปกว่านั้นคนในสังคมเดียวกัน ยังมีพฤติกรรมในการแสดงความต้องการที่ต่างกันอีกด้วยเพราะสิ่งเหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ของตน
- 7.ความต้องการอย่างเดียวกัน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันได้
- 8.แรงจูงใจที่แตกต่างกัน ทำให้การแสดงออกของพฤติกรรมที่เหมือนกันได้

9.พฤติกรรมอาจสนองความต้องการได้หลายทางและมากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่นตั้งใจทำงาน เพื่อไว้ขึ้นเงินเดือนและได้ชื่อเสียงเกียรติยศ ความยกย่องและยอมรับจากผู้อื่น

ลักษณะของแรงจูงใจ

แรงจูงใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1.แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives)

แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการฯลฯสิ่งต่างๆดังกล่าวนี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวรเช่นคนงานที่เห็นองค์การคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัวเขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ และองค์การบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการก็ไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดีแต่ด้วยความผูกพันพนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

2.แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives)

แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น
ที่มาของแรงจูงใจ

แรงจูงใจมีที่มาจากหลายสาเหตุด้วยกันเช่น อาจจะเนื่องมาจากความต้องการหรือแรงขับหรือสิ่งเร้า หรืออาจเนื่องมาจากการคาดหวังหรือจากการเก็บกดซึ่งบางที่เจ้าตัวก็ 모르ตัว จะเห็นได้ว่าการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเนื่องจากพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อน แรงจูงใจอย่างเดียวกันอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน แรงจูงใจต่างกันอาจเกิดพฤติกรรมที่เหมือนกันก็ได้ดังนั้นจะกล่าวถึงที่มาของแรงจูงใจที่สำคัญพอสังเขปดังนี้

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคลีแลนด์ McClelland

จินตนา สิทธิพลวรเวช (2564) ทฤษฎีนี้เน้นอธิบายการจูงใจของบุคคลที่กระทำการเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการความสำเร็จมีได้หวังรางวัลตอบแทนจากการกระทำของเขา ซึ่งความต้องการความสำเร็จนี้ในแง่ของการทำงานหมายถึงความต้องการที่จะทำงานให้ดีที่สุดและทำให้สำเร็จผลตามที่ตั้งใจไว้ เมื่อตนทำอะไรสำเร็จได้ก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้ทำงานอื่นสำเร็จต่อไป หากองค์การใดที่มีพนักงานที่แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จำนวนมากก็จะเจริญรุ่งเรืองและเติบโตเร็ว

ในช่วงปีค.ศ. 1940s นักจิตวิทยาชื่อ David I. McClelland ได้ทำการทดลองโดยใช้แบบทดสอบการรับรู้ของบุคคล (thematic apperception test (tat) เพื่อวัดความต้องการของมนุษย์ โดยแบบทดสอบTAT เป็นเทคนิคการนำเสนอภาพต่างๆ แล้วให้บุคคลเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่เขาเห็น จากการศึกษาวิจัยของแมคคลีแลนดได้สรุปคุณลักษณะของคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีความต้องการ 3 ประการที่ได้จากแบบทดสอบTAT ซึ่งเขาเชื่อว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมของบุคคลได้ดังนี้

1.ความต้องการความสำเร็จ (need for achievement (nach) เป็นความต้องการที่จะทำสิ่งต่างๆให้เต็มที่และดีที่สุดเพื่อความสำเร็จ จากการศึกษาวิจัยของ McClelland พบว่า บุคคลที่ต้องการความสำเร็จ (nach) สูง จะมีลักษณะชอบการแข่งขัน ชอบงานที่ท้าทาย และต้องการได้รับข้อมูลป้อนกลับเพื่อประเมินผลงานของตนเอง มีความชำนาญในการวางแผน มีความรับผิดชอบสูง และกล้าที่จะเผชิญกับความล้มเหลว

2.ความต้องการความผูกพัน (need for affiliation (naff) เป็นความต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่น ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อบุคคลอื่น บุคคลที่ต้องการความผูกพันสูงจะชอบสถานการณ์การร่วมมือมากกว่าสถานการณ์การแข่งขัน โดยจะพยายามสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

3.ความต้องการอำนาจ (need for power (npower) เป็นความต้องการอำนาจเพื่อมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะแสวงหาวิถีทางเพื่อให้ตนมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับหรือยกย่อง ต้องการความเป็นผู้นำ ต้องการทำงานให้เหนือกว่าบุคคลอื่น และจะกังวลเรื่องอำนาจมากกว่าการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาพบว่าพนักงานที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมักต้องการจะทำงานในลักษณะ 3 ประการดังนี้

- 1.งานที่เปิดโอกาสให้เขารับผิดชอบเฉพาะส่วนของเขา และเขามีอิสระที่จะตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- 2.ต้องการงานที่มีระดับยากง่ายพอดี ไม่ง่ายหรือยากจนเกินไปกว่าความสามารถของเขา
- 3.ต้องการงานที่มีความแน่นอนและต่อเนื่องซึ่งสร้างผลงานได้และทำให้เขามีความก้าวหน้าในงานเพื่อจะพิสูจน์ตนเองถึงความสามารถของเขาได้

ทฤษฎีการเสริมแรง

คาลอส บลูสุภา (2564) ได้กล่าวว่า Skinner ให้ความสนใจกับผลกรรม (Consequences) 2 ประเภท ได้แก่ ผลกรรมที่เป็นตัวเสริมแรง (Reinforcement) ที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำอยู่นั้นมีอัตราเพิ่มขึ้น ในขณะที่ผลกรรมที่เป็นตัวลงโทษ (Punishment) ที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำนั้นจะลดลงหรือยุติลง กล่าวคือ หากเราได้รับแรงเสริมพฤติกรรมที่เรากำลังแสดงอยู่นั้นจะมีอัตราที่เพิ่มขึ้น เช่น นักเรียนแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน คุณครูจึงให้ชมนักเรียน นักเรียนจึงแสดงความคิดเห็นเพิ่มมากขึ้นในห้องเรียน ในทางตรงกันข้ามหากเราได้รับการลงโทษพฤติกรรมที่เรากระทำจะลดลงหรือยุติลง เช่น นักเรียนแสดงความคิดเห็นโดยใช้คำหยาบในห้องเรียน คุณครูจึงดุนักเรียน ทำให้นักเรียนยุติการแสดงความคิดเห็นอย่างหยาบคายในห้องเรียน

การแสดงพฤติกรรมของบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมหรือสิ่งกระตุ้น มีทั้งพฤติกรรมที่พึงประสงค์ (พฤติกรรมที่ต้องการ) และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ (พฤติกรรมที่ไม่ต้องการ) โดยสามารถปรับ ให้ลด เพิ่ม หรือยุติ ด้วยการเสริมแรงและการลงโทษ ซึ่งแบ่งออกเป็นหลายรูปแบบดังตารางต่อไปนี้

การลงโทษทาง + (การให้สิ่งที่ไม่ชอบ) เป็นการให้สิ่งที่ไม่พึงประสงค์ (ไม่ชอบ) แก่เป้าหมาย เมื่อเขาแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมา เช่น นักเรียนพูดหยาบคายในห้องเรียน คุณครูจึงลงโทษด้วยการตำหนิ การลงโทษทางบวก จะทำให้พฤติกรรมที่เราไม่ชอบนั้นลดลงหรือยุติไป

การเสริมแรงทาง + (การให้สิ่งที่ชอบ) เป็นการให้สิ่งที่พึงประสงค์ (ชอบ) แก่เป้าหมาย เมื่อเขาแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ออกมา เช่น คุณครูพูดชมเชย หรือให้ขนมแก่นักเรียน เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน การเสริมแรงทางบวกจะไปกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรม (ที่เราให้รางวัลไป) ออกมามากขึ้น

การเสริมแรงทาง - (การถอนสิ่งที่ไม่ชอบ) เป็นการถอนสิ่งที่เป้าหมายไม่พึงประสงค์ (ไม่ชอบ) ออกไป เมื่อเขาแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ออกมา เช่น คุณพ่อลดเวลาการทำความสะดวกสบายบ้านให้ลูก เนื่องจากลูกขยันทำการบ้าน การเสริมแรงทางลบโดยการเอาสิ่งที่ไม่ชอบออกไป จะไปกระตุ้นให้ลูกแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ออกมา อย่างไรก็ตามเวลานำไปใช้จะต้องให้เขาเรียนรู้เองว่าหากเขาใช้เวลาทำการบ้าน เรียนรู้ อ่านหนังสือมากขึ้น เวลาในการทำความสะดวกสบายบ้านจะลดลง

การลงโทษทาง - (การถอนสิ่งที่ชอบ) เป็นการที่เราถอนสิ่งที่เป้าหมายพึงประสงค์ (ชอบ) ออกไป เมื่อเขาแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมา เช่น นักเรียนเล่น Smart Phone ในห้องเรียน คุณครูจึงยึดเอาไปเก็บไว้จนหมดคาบเรียน การลงโทษทางลบ จะไปกระตุ้นให้นักเรียนยุติหรือลดการเล่น Smart Phone ในคาบนั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คุณานนท์ สุขเกษม (2561) ได้จัดทำงานวิจัยเรื่อง การรับพฤติกรรมภาระงานให้ตรงต่อเวลา โดยใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก ในวิชากราฟิกสามมิติ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผลการวิจัยพบว่า การหลังการใช้การเสริมแรงทางบวกโดยการให้รางวัลและคะแนนพิเศษ การส่งงานของนักศึกษาตรงต่อเวลาสูงขึ้นขึ้นกว่าก่อนได้รับการเสริมแรงทางบวก

จันทิมา คุณวัฒน์ (2563) ได้จัดทำงานวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาพฤติกรรมที่ไม่ส่งงาน การบ้านวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โดยใช้การเสริมแรง โดยใช้สัญญาเงื่อนไข จากการวิจัยพบว่า ปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ หรือสิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นได้ คือ การทำงานที่ขาดระเบียบวินัยและความรับผิดชอบในการส่งงาน ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมภาระงานของนักเรียนหลังปรับพฤติกรรมสูงกว่าก่อนปรับพฤติกรรม เนื่องจากนักเรียนพึงพอใจที่ได้รับรางวัลหรือคำชมเชยเป็นการเสริมแรง

จินตนา สิทธิพลวรเวช (2564) ได้จัดทำงานวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมภาระงานของนักศึกษา โดยใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผลจากการวิจัยพบว่า เมื่อใช้วิธีการสร้างแรงจูงใจ (การยิ้ม การชมเชย การให้คะแนนเก็บ) จะกระตุ้นให้นักศึกษามีพฤติกรรมมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบมากกว่าการเสริมแรงทางลบ (การหักคะแนน) ส่งผลให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหา ไม่ลอกการบ้าน มาเรียนตรงต่อเวลา และมีคะแนนเก็บมากขึ้น ซึ่งจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักศึกษามีคะแนนหลังปรับพฤติกรรมสูงกว่าก่อนปรับพฤติกรรม

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ได้ศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

ปิยะพงษ์ งามลาโสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนบอร์ดเกม เรื่องนิราศภูเขาทอง นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์และการสังเกตการเล่น พบว่า ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยเฉพาะร่วมตอบคำถาม สะท้อนความรู้สึกและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมในเชิงบวก ให้ความสนใจก่อนการเล่น และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้นหลังจากการเล่น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงาน และเพื่อศึกษาความก้าวหน้า พฤติกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้ บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น

โดยผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 2. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ
 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
 4. การวิเคราะห์ข้อมูล
- โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จำนวน 38 คน

2. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1.1 บอร์ดเกม

เป็นเกมกระดานเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น โดยมีวัสดุ อุปกรณ์รูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงกฎกติกาในการเล่นที่มีความยากง่าย หรือมีความซับซ้อนแตกต่างกัน สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น ซึ่งบอร์ดเกมที่นำมาใช้มีจำนวน 3 บอร์ดเกม ได้แก่ 1.บอร์ดเกม Werewolf 2.บอร์ดเกม UNO 3.บอร์ดเกม BINGO

2.1.2 แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 เป็นการสังเกตพฤติกรรมการส่งงานและการทำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นรายบุคคล มีหัวข้อพฤติกรรมที่สังเกตจำนวน 6 ข้อ ดังนี้ 1.นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน 2.นักเรียนมีความตื่นตัวในการซักถามข้อสงสัย 3.นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง 4.นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน 5.นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม 6.นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา

2.2 ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.2.1 บอร์ดเกม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาบอร์ดเกม ตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน และการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนโดยใช้การเสริมแรงทางบวก
2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม ศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกมที่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ
3. กำหนดตัวอย่างบอร์ดเกมที่จะให้ใช้ในงานวิจัย เป้าหมายของเกม วัสดุและอุปกรณ์ในการเล่น รูปแบบของการเล่นเกม
4. ศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกม บอร์ดเกม Werewolf บอร์ดเกม UNO บอร์ดเกม BINGO
 - บอร์ดเกม Werewolf เป็นเกมที่มีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย เหมาะกับผู้เล่นจำนวน 5 คนขึ้นไป สูงสุด 75 คน ซึ่งเกมนี้จะจำลองสถานการณ์ คือแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ฝ่ายมนุษย์ และฝ่ายมนุษย์หมาป่า แต่ละฝ่ายจะชนะได้จะต้องกำจัดอีกฝ่ายได้หมด แต่ถ้าหากมนุษย์มีจำนวนเท่ากับหมาป่าฝ่ายมนุษย์จะเป็นฝ่ายแพ้ เป็นเกมที่จะต้องใช้ไหวพริบและทักษะการพูด
 - บอร์ดเกม UNO เป็นบอร์ดเกมที่มีวิธีการเล่นที่หลากหลายสามารถปรับแต่งได้ จะใช้จำนวนผู้เล่น 2-10 คน ไพ่ 1 สำรับ โดยการเล่นผู้เล่นที่ไพ่หมดมือก่อนเป็นฝ่ายชนะ โดยการทิ้งไพ่จะต้องให้ไพ่นั้นมีสี เลข หรือสัญลักษณ์ที่ตรงกันกับไพ่ข้างบนสุด หากไม่มีไพ่ที่สามารถทิ้งได้ให้จั่วไพ่จากกอง 1 ใบ หากไพ่ที่จั่วตรงกันสามารถทิ้งไพ่ลงได้ เมื่อเหลือไพ่ในมือ 1 ใบในมือให้พูด UNO ถ้าหากไม่พูดจะต้องจั่วไพ่เพิ่ม หากไม่มีใครจับได้ก็สามารถเล่นจนจบได้
 - บอร์ดเกม BINGO เป็นเกมที่มีรูปแบบหลากหลาย ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ซึ่งจะยกตัวอย่างการเล่น BINGO โดยมีเลข 1-75 คือ ผู้เล่นจะต้องสุ่มกระดาดขาบิงโก และหมุนวงล้อสุ่มตัวเลขทีละ 1 ลูก ไปเรื่อย จนกว่าจะมีผู้ชนะ ซึ่งผู้ชนะจะต้องได้ตัวเลขเรียงต่อกันเป็นแนวยาว แนวใดแนวหนึ่ง หรือแนวทแยง 5 ช่องเรียงกัน
5. กำหนดบอร์ดเกมที่ใช้ในการเสริมแรงในแต่ละคาบ โดยให้นักเรียนเล่นเกมหลังจากที่ทำงานเสร็จเท่านั้น

2.2.2 แบบสังเกตพฤติกรรม

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม
2. วิเคราะห์พฤติกรรมที่ควรประเมิน และกำหนดเป็นข้อความในการประเมิน โดยแบ่งข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมเป็น 6 พฤติกรรม ดังนี้ 1.นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน 2.นักเรียนมีความตื่นตัวในการซักถามข้อสงสัย 3.นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง 4.นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน 5.นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นเกม 6.นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา

3. เกณฑ์การประเมินมี 2 ระดับ คือ ผ่าน และ ไม่ผ่าน(ผ่าน = 1คะแนน, ไม่ผ่าน = 0คะแนน)
4. สร้างแบบสังเกตพฤติกรรม โดยสร้างเป็นข้อความที่เป็นรายการประเมิน โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 2 เกณฑ์ คือ ผ่าน และ ไม่ผ่าน
5. นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณา
6. ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และใช้สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยตามแบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง ดำเนินการทดลองกับประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา จำนวน 38 คน โดยมีรายละเอียดของการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 แบบสังเกตพฤติกรรม

1. ผู้วิจัยจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ใช้เวลาจัดการเรียนการสอนคาบละ 50 นาที เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและทำกิจกรรมใช้เวลา 30 นาที และหลังจากนั้นเป็นการมอบหมายงานในชั้นเรียน โดยมีเนื้อหาการสอนดังนี้
 - สัปดาห์ที่ 1 จัดการเรียนการสอนเรื่อง ความรับผิดชอบของฉันทน์ ใช้บอร์ดเกม Werewolf
 - สัปดาห์ที่ 2 จัดการเรียนการสอนเรื่อง รู้เท่าทันความเครียด ใช้บอร์ดเกม BINGO
 - สัปดาห์ที่ 3 จัดการเรียนการสอนเรื่อง เรื่อง(ไม่)ลับสำหรับวัยรุ่น บอร์ดเกม UNO
2. ผู้วิจัยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมประเมินนักเรียนเป็นรายบุคคล ระหว่างการจัดการเรียนการสอน การทำกิจกรรม การส่งงาน และการเล่นเกมใช้

3.2 แบบบันทึกการส่งงาน

1. หลังจากการมอบหมายงาน ผู้วิจัยบันทึกการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ที่ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อย ลงในสมุดบันทึกการส่งงาน นักเรียนจะสามารถเล่นเกมที่ได้จัดเตรียมไว้ในคาบเรียนสัปดาห์นั้นๆได้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความก้าวหน้าพฤติกรรมกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น ด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาและศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมที่ไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลาโดยผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น

ตอนที่ 1 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกับนักเรียน จำนวน 38 คน ด้วยเครื่องมือที่เป็น แบบสังเกตพฤติกรรม ได้ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4.1 ตารางที่ 4.2 และตารางที่ 4.3 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ในสัปดาห์ที่ 1

นักเรียนคนที่	1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน (1)	2. นักเรียนมีความตื่นตัวในคำถาม (1)	3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง (1)	4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกรรมในเวลาเรียน (1)	5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม (1)	6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา (1)	รวม (6)
1	1	1	0	0	1	1	4
2	1	0	1	1	1	1	5
3	1	1	1	1	1	1	6
4	1	1	1	0	1	1	5
5	1	1	1	1	1	1	6
6	1	0	1	1	0	1	4
7	1	0	1	1	1	1	5
8	1	1	1	1	1	1	6
9	1	1	1	0	1	1	5
10	1	1	1	0	1	1	5
11	1	0	1	1	1	1	5
12	1	0	1	0	1	1	4
13	1	1	0	0	1	1	4
14	0	1	1	1	1	1	5
15	1	1	1	1	1	1	6
16	1	1	0	1	1	1	5
17	1	0	1	1	1	1	5
18	1	0	1	1	0	0	3
19	0	1	1	1	1	0	4
20	1	1	1	1	1	1	6
21	1	0	1	1	1	1	5
22	0	1	0	1	1	0	3

นักเรียนคนที่	1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน (1)	2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม (1)	3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ที่น้อยลง (1)	4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน (1)	5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม (1)	6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา (1)	รวม (6)
23	1	0	1	0	1	1	4
24	1	1	1	0	1	1	5
25	0	1	1	1	1	1	5
26	1	1	1	1	1	1	6
27	1	1	1	0	1	1	5
28	1	1	0	1	1	1	5
29	1	0	0	1	1	1	4
30	1	0	1	1	1	1	5
31	1	0	0	0	1	1	3
32	1	1	0	1	1	0	4
33	0	1	1	0	1	0	3
34	1	1	1	1	1	1	6
35	1	1	1	1	1	1	6
36	1	1	1	1	1	1	6
37	0	1	1	1	0	0	3
38	0	1	0	1	0	0	2
รวม							178
ค่าเฉลี่ย							4.68
ร้อยละ							76.75

จากตารางที่ 4.1 พบว่า การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ในสัปดาห์ที่ 1 จากผลการประเมินมีนักเรียนส่งงานจำนวน 31 คน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.68 และมีค่าร้อยละเท่ากับ 76.75

ตารางที่ 4.2 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4
โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ในสัปดาห์ที่ 2

นักเรียนคนที่	1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน (1)	2. นักเรียนมีความตื่นตัวในคำถาม (1)	3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง (1)	4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกรรมในเวลาเรียน (1)	5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม (1)	6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา (1)	รวม (6)
1	1	1	0	1	1	1	5
2	1	0	1	1	1	1	5
3	1	1	1	1	1	1	6
4	1	1	1	0	1	1	5
5	1	1	1	1	1	1	6
6	1	0	1	1	0	1	4
7	1	0	1	1	1	1	5
8	0	1	1	1	1	0	4
9	1	1	1	0	1	1	5
10	1	1	1	1	1	1	6
11	1	0	1	1	1	1	5
12	1	1	1	1	1	1	6
13	1	1	0	0	1	1	4
14	1	1	1	0	1	1	5
15	0	1	1	1	1	0	3
16	1	1	0	1	1	1	5
17	1	0	1	1	1	1	5
18	1	0	1	1	0	1	4
19	1	1	1	1	1	1	6
20	1	1	1	1	1	1	6
21	1	0	1	1	1	1	5
22	0	1	0	1	1	1	4

นักเรียนคนที่	1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน (1)	2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม (1)	3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ที่น้อยลง (1)	4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน (1)	5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม (1)	6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา (1)	รวม (6)
23	1	1	1	0	1	1	5
24	1	1	1	0	1	1	5
25	0	1	1	1	1	1	5
26	1	0	1	1	1	1	5
27	1	1	1	0	1	1	5
28	1	1	0	1	1	1	5
29	1	0	0	1	1	1	4
30	1	1	1	1	1	1	6
31	1	1	0	0	1	1	4
32	1	1	0	1	1	1	5
33	1	1	1	0	1	1	5
34	1	1	1	1	1	1	6
35	1	1	1	1	1	1	6
36	1	1	1	1	1	1	6
37	0	1	1	1	0	1	4
38	1	0	1	1	0	0	3
						รวม	188
						ค่าเฉลี่ย	4.95
						ร้อยละ	82.46

จากตารางที่ 4.2 พบว่า การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ในสัปดาห์ที่ 2 จากผลการประเมินมีนักเรียนส่งงานจำนวน 35 คน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.95 และมีค่าร้อยละเท่ากับ 82.46

ตารางที่ 4.3 ผลการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4
โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ในสัปดาห์ที่ 3

นักเรียนคนที่	1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน (1)	2. นักเรียนมีความตื่นตัวในคำถาม (1)	3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง (1)	4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกรรมในเวลาเรียน (1)	5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม (1)	6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา (1)	รวม (6)
1	1	1	1	1	1	1	6
2	1	0	1	1	1	1	5
3	1	1	1	1	1	1	6
4	1	1	1	1	1	1	6
5	1	1	1	1	1	1	6
6	1	0	1	1	1	1	5
7	1	0	1	1	1	1	5
8	0	1	1	1	1	1	5
9	1	1	1	0	1	1	5
10	1	1	0	1	1	0	4
11	1	0	1	1	1	1	5
12	1	1	1	1	1	1	6
13	1	1	1	1	1	1	6
14	1	1	1	0	1	1	5
15	0	1	1	1	1	1	5
16	1	1	1	1	1	1	5
17	1	0	1	1	1	1	5
18	1	0	1	1	1	1	5
19	1	1	1	1	1	1	6
20	1	1	1	1	1	1	6
21	1	0	1	1	1	1	5
22	0	1	0	1	1	1	4

นักเรียนคนที่	1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน (1)	2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม (1)	3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ที่น้อยลง (1)	4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน (1)	5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม (1)	6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา (1)	รวม (6)
23	1	1	1	1	1	1	6
24	1	1	1	0	1	1	5
25	0	1	1	1	1	1	5
26	1	0	1	1	1	1	5
27	1	1	0	1	1	1	5
28	1	1	0	1	1	1	5
29	1	0	1	1	1	1	5
30	1	1	1	1	1	1	6
31	1	1	1	0	1	1	5
32	1	1	1	1	1	1	6
33	1	1	1	0	1	1	5
34	1	1	1	1	1	1	6
35	1	1	1	1	1	1	6
36	1	1	1	1	1	1	6
37	0	1	1	1	1	1	5
38	1	0	1	1	1	1	5
						รวม	202
						ค่าเฉลี่ย	5.31
						ร้อยละ	88.60

จากตารางที่ 4.3 พบว่า การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ในสัปดาห์ที่ 1 จากผลการประเมินมีนักเรียนส่งงานจำนวน 37 คน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 5.31 และมีค่าร้อยละเท่ากับ 88.60

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลความก้าวหน้าพฤติกรรมกรรมการส่งงาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น เป็นเวลา 3 สัปดาห์

	จำนวนการส่งงาน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
สัปดาห์ที่ 1	31	4.68	76.75
สัปดาห์ที่ 2	35	4.95	82.46
สัปดาห์ที่ 3	37	5.31	88.60

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลความก้าวหน้าของพฤติกรรมกรรมการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้นการส่งงานเป็นเวลา 3 สัปดาห์ โดยในสัปดาห์ที่ 1 มีนักเรียนส่งงานจำนวน 31 คน ค่าเฉลี่ยการส่งงานอยู่ที่ 4.68 คิดเป็นร้อยละ 76.75 สัปดาห์ที่ 2 จำนวนการส่งงานเพิ่มขึ้นเป็น 35 คน ค่าเฉลี่ยการส่งงานที่ 4.95 คิดเป็นร้อยละ 82.46 และในสัปดาห์ที่ 3 จำนวนการส่งงานเพิ่มขึ้นอีกเป็น 37 คน ค่าเฉลี่ยการส่งงานอยู่ที่ 5.31 คิดเป็นร้อยละ 88.60 ผลลัพธ์ชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้นช่วยส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการส่งงานของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

บทที่ 5

สรุป การสะท้อนผล และการนำผลการวิจัยไปใช้

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงาน และศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงาน หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้น โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ประจำปีการศึกษา 2567 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ อำเภอเมือง จังหวัด สงขลา จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกนักเรียนห้องที่มีพฤติกรรมไม่ส่งงาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) บอร์ดเกม ซึ่งเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานมากขึ้น มีจำนวน 3 บอร์ดเกม ได้แก่ บอร์ดเกม Werewolf บอร์ดเกม UNO บอร์ดเกม BINGO และ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนในชั้นเรียน และดำเนินการวิเคราะห์ ข้อมูล ทำได้โดย การใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปและนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ มีพฤติกรรมการส่งงานสูงขึ้น
2. ผลการศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น ผลจากการวิจัยตลอด 3 สัปดาห์ เห็นได้ว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้นช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

การสะท้อนผล

จากผลการวิจัยสามารถสะท้อนผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

การใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้นช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า บอร์ดเกม เป็นการเสริมแรงทางบวกให้กับนักเรียน เมื่อใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้น จึงทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการส่งงานที่มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ คุณานนท์ สุขเกษม (2561) งานวิจัยเรื่อง การรับพฤติกรรมการส่งงานให้ตรงต่อเวลาโดยใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก ในวิชาการาฟิสิกสามมิติ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ, จันธิมา คุณวัฒน์ (2563) งานวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาพฤติกรรมการไม่ส่งงาน การบ้านวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โดยการใช้การเสริมแรง โดยใช้สัญญาเงื่อนไข, จินตนา สิทธิพลวรเวช (2564) งานวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักศึกษา โดยใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก, ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) งานวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้, ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย

จากผลการวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยสะท้อนผลร่วมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องดังนี้ 1) เพื่อนครู เพื่อนครูให้ความเห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน และรู้สึกถึงความท้าทายในการส่งงานตามกำหนดเวลา พฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนดีขึ้นอย่างชัดเจน ข้อเสนอแนะจากเพื่อนครูคือ ควรพัฒนาบอร์ดเกมให้หลากหลายและสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการกระตุ้นนักเรียน

2) นักเรียน นักเรียนหลายคนรายงานว่าบอร์ดเกมช่วยให้พวกเขาเข้าใจเนื้อหามากขึ้นและรู้สึกมีแรงจูงใจในการทำงานตามกำหนด การแข่งขันในบอร์ดเกมยังช่วยสร้างความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบต่อตนเอง ปัญหาที่พบคือบางนักเรียนยังขาดทักษะการทำงานร่วมกัน ซึ่งแนวทางแก้ไขคือการออกแบบกิจกรรมในบอร์ดเกมที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มมากขึ้น

3) ผู้บริหาร ผู้บริหารสนับสนุนการใช้บอร์ดเกมในห้องเรียน เนื่องจากเห็นความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในพฤติกรรมของนักเรียน นอกจากนี้ยังเชื่อว่าการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อการสอนที่สร้างสรรค์จะส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ข้อเสนอแนะจากผู้บริหารคือการส่งเสริมการพัฒนาเครื่องมือและการฝึกอบรมครูเพิ่มเติมในด้านการใช้สื่อการสอนรูปแบบใหม่ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน

4) ผู้ปกครอง ผู้ปกครองให้ข้อสังเกตว่านักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานและส่งงานตรงเวลามากขึ้น ผู้ปกครองบางคนรายงานว่าบอร์ดเกมช่วยเสริมความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเมื่อมีการนำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกลับไปทำที่บ้าน ข้อเสนอแนะจากผู้ปกครองคือการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกมและแนวทางการสนับสนุนการเรียนรู้จากที่บ้านมากขึ้น

แนวปฏิบัติที่ควรดำเนินการเพื่อให้ประสบความสำเร็จคือการพัฒนากิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

การนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำผลการวิจัยไปใช้ในการวางแผนพัฒนาผู้เรียนครั้งต่อไป

1.1 จากการนำบอร์ดเกมไปใช้พบว่า การนำบอร์ดเกมที่มีความน่าสนใจ มีผลต่อการกระตุ้นพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน หากนักเรียนไม่มีความสนใจในบอร์ดเกมนั้นๆ อาจทำให้บอร์ดเกมไม่ช่วยส่งเสริมหรือกระตุ้นการส่งงานได้มากนัก การเลือกบอร์ดเกมมาใช้ ควรเลือกให้สอดคล้องกับความสนใจส่วนมากของนักเรียน

1.2 ผู้วิจัยควรมีการออกแบบบอร์ดเกมให้มีความน่าสนใจ โดยอาจมีการนำเนื้อหาในแต่ละแผนการเรียนนั้นๆ แทรกเข้าไปในบอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น

1.3 คู่มือบอร์ดเกม นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพื่อให้ผู้ที่เล่นเกมสามารถทำความเข้าใจได้ คู่มือจะต้องมีรายละเอียดครบถ้วน ภาพประกอบที่สอดคล้องกับบอร์ดเกม ใช้ภาษาในการอธิบายได้ถูกต้องและเข้าใจง่ายไม่กำกวม มีความเหมาะสมกับผู้เล่น

2. การนำผลการวิจัยไปใช้ในการวางแผนพัฒนาผู้เรียนสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้อง

ควรศึกษาวิธีการบอร์ดเกมไปใช้ร่วมกับในวิธีการสอนแบบอื่นๆ เช่น การสอน สาดิต การสอนแบบใช้เกม หรือการสอนแบบโครงงาน เป็นต้น หากสามารถเพิ่มความรูปแบบการเล่นหรือเทคนิคการเล่นได้มากขึ้น ก็จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนมากขึ้นไปด้วย

บรรณานุกรม

- คาลอส บุญสุภา. (2564). ทฤษฎีการเสริมแรง. สืบค้นจาก <https://sircr.blogspot.com/2021/05/bfskinner.html>
- คุณานนท์ สุขเกษม. (2561). การรับพฤติกรรมการทำงานให้ตรงต่อเวลาโดยใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก ในวิชาการฝึกสามมิติ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/kNQRw>
- จันธิมา คุณวัฒน์. (2563). การแก้ปัญหาพฤติกรรมไม่ส่งงาน การบ้านวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี โดยการใช้การเสริมแรงโดยใช้สัญญาเงื่อนไข. สืบค้นจาก http://pkn.ac.th/workteacher-detail_13818
- จินตนา สิทธิพลวระเวช (2564) การปรับพฤติกรรมไม่ส่งงานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ โดยใช้วิธีเสริมแรงทางบวก. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/6XTgq>
- ชาคริต เชื้อนสว่างค์. (2560). ทฤษฎีของแรงจูงใจ (theories of motivation). สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/617749>
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. สืบค้นจาก https://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681?fbclid=IwY2xjawFOLBVleHRuA2FlbQIxMAABHVY-HereaqC_M-fl87V28am8zX_FUNsbgyTs1Ry0o9cobuHTm-tppJn-iA_aem_HYdN5GFqvDtkRwktSicNO
- ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับบัณฑิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/N0QvV>
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สืบค้นจาก https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2020/TU_2020_6019030292_13917_16698.pdf
- Chutima Kaenpetch. (2564). บอร์ดเกมสำหรับเด็กคืออะไร? ทำไมเด็กยุคใหม่ต้องเล่น. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/bl2Em>
- ONLYWONDER. (2566). บอร์ดเกม คือ อะไร ทำไมถึงได้รับความนิยม และมีเกมไหนบ้างที่น่าสนใจ. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/GukcU>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

หลักฐานการเผยแพร่ผลงานวิจัย



ใบรับรองการรายงานผลวิจัยในชั้นเรียน
 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน : การปรับพฤติกรรมผลงานของนักเรียน โดยการใช้บอร์ดเกมในกิจกรรม
 แนะนำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

ชื่อ-สกุลผู้วิจัย : นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา

ลงชื่อ *เสาวลักษณ์*

(นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา)

นักศึกษาสาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

...11... / กันยายน... / 2567...

ลงชื่อ *เกียรติก้อง*

(อ.ดร.เกียรติก้อง รัฐกุล)

อาจารย์นิเทศก์

...11... / กันยายน / 2567

การรายงานผลวิจัยในชั้นเรียน เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
 สาขาวิชาการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ภาคผนวก ข.
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นายประเวศ บุญราศรี
ตำแหน่ง ครู
สถานที่ทำงาน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา
สตูล
2. ดร.เกรียงศักดิ์ รัฐกุล
ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
3. นางสาวดรุณวรรณ นิลพันธ์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยครู วิชาแนะแนว
สถานที่ทำงาน อบจ.สงขลาพิทยานุสรณ์

ภาคผนวก ค.

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบประเมินหาค่าความสอดคล้องของข้อความกับแบบสังเกตพฤติกรรม
เรื่อง การปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกม
รายวิชาแนะแนว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
2. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกม คือ เกมกระดานเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น โดยมีวัสดุ อุปกรณ์รูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงกฎ กติกาในการเล่นที่มีความยากง่าย หรือมีความซับซ้อนแตกต่างกัน สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น

พฤติกรรมการไม่ส่งงาน คือ การที่นักเรียนไม่ทำงาน หรือส่งงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ตรงตามกำหนด ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินได้

คำชี้แจง

ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าประเด็นคำถามต่อไปนี้มีความสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนหรือไม่ ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการประเมินโดยกำหนดประเด็นคำถาม ดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

-1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าประเด็นคำถามไม่สอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

ประเด็นคำถาม	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน	✓			
2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม	✓			การตอบ / ลงข้อสงสัย
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง	✓			
4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน	✓			
5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม	✓			
6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา	✓			

ลงชื่อ..... ชรัสพร ผู้เชี่ยวชาญ
 (ชรัสพร ชูวงศ์)
 ตำแหน่ง..... ครู
 วันที่ 30 เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

แบบประเมินหาค่าความสอดคล้องของข้อความกับแบบสังเกตพฤติกรรม
เรื่อง การปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกม
รายวิชาแนะแนว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
2. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกม คือ เกมกระดานเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น โดยมีวัสดุ อุปกรณ์รูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงกฎ กติกาในการเล่นที่มีความยากง่าย หรือมีความซับซ้อนแตกต่างกัน สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น

พฤติกรรมการไม่ส่งงาน คือ การที่นักเรียนไม่ทำงาน หรือส่งงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ตรงตามกำหนด ซึ่งส่งผล ให้นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินได้

คำชี้แจง

ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าประเด็นคำถามต่อไปนี้มีความสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน หรือไม่ ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการประเมินโดยกำหนดประเด็นคำถาม ดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

-1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าประเด็นคำถามไม่สอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

ประเด็นคำถาม	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน	/			
2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม	/			
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง	/			
4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน	/			
5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม	/			
6. นักเรียนมีพฤติกรรมส่งงานตรงต่อเวลา	/			

ลงชื่อ.....*เกรียงศักดิ์*.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....*ดร.เกรียงศักดิ์ ธีรกุล*.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินหาค่าความสอดคล้องของข้อความกับแบบสังเกตพฤติกรรม
เรื่อง การปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกม
รายวิชาแนะแนว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
2. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าพฤติกรรมการส่งงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ หลังการใช้บอร์ดเกมเป็นตัวกระตุ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกม คือ เกมกระดานเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น โดยมีวัสดุ อุปกรณ์รูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงกฎ กติกาในการเล่นที่มีความยากง่าย หรือมีความซับซ้อนแตกต่างกัน สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น

พฤติกรรมการไม่ส่งงาน คือ การที่นักเรียนไม่ทำงาน หรือส่งงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ตรงตามกำหนด ซึ่งส่งผล ให้นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินได้

คำชี้แจง

ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าประเด็นคำถามต่อไปนี้มีความสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน หรือไม่ ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการประเมินโดยกำหนดประเด็นคำถาม ดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

-1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าประเด็นคำถามไม่สอดคล้องกับการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

ประเด็นคำถาม	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน	✓			
2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม		✓		
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์น้อยลง	✓			นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่น โทรศัพท์ลดน้อยลง
4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน	✓			
5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม	✓			
6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา	✓			

ลงชื่อ..... *Op.L* ผู้เชี่ยวชาญ

(..... *นางสาวอุษณีย์ นิลพันธ์*)

ตำแหน่ง..... *ครูสอนแนะแนว*

วันที่..... *๕*เดือน..... *กุมภาพันธ์* พ.ศ. *๒๕๖๕*

ภาคผนวก ง.
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

บอร์ดเกม



แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน

แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 1)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือ		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	นายมะชาฟาวี อีแอด	✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓
2	นายวิศพล สุขสวัสดิ์	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
3	นายอัสนัน เอียดเจริญ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
4	นายกิตติศักดิ์ ราชเมืองขวาง	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
5	นายภัทรพงศ์ มีชัยชนะ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
6	นายณัฐพล ชนะโรค	✓			✓	✓		✓			✓	✓	
7	นายจิรพงศ์ คงแก้วเคลื่อนไหว	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
8	นายณัฐกรณ์ คำสง	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
9	นายธนกฤต มานะขำนิ	✓		✓		✓			✓		✓		✓
10	นายณกต ชันสองแก้ว	✓		✓		✓			✓		✓		✓
11	นายวีรภัทร เจริญศรี	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
12	นายวีรภาพ เจริญศรี	✓			✓	✓			✓		✓		✓
13	นายศักรินทร์ สามสุวรรณ	✓		✓			✓		✓		✓		✓
14	นายอัลดดา หวังนุรักษ์		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
15	นายอรธนนท์ ทองกอบ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
16	นางสาวธัญชนก ศรีสุโข	✓		✓			✓		✓		✓		✓
17	นางสาวปิยณัฐวิทย์ จอมสุริยะ	✓			✓	✓		✓		✓		✓	

แบบสังเกตพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 1)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือ		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
18	นางสาวภาทิพ รอดสวัสดิ์	✓			✓	✓		✓			✓		✓
19	นางสาวศุภิกา ทองสุวรรณ		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
20	นางสาวหทัยชนก ทูนผล	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
21	นางสาวนิชชา แก้วสีสุข	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
22	นางสาวจิตติกันต์ คงชู		✓	✓			✓		✓				✓
23	นางสาวนัชพร สุขสันต์	✓			✓	✓			✓		✓		✓
24	นางสาวอินธิญา เจริญวรรณ	✓		✓		✓			✓		✓		✓
25	นางสาวชญาดา สุนทรพฤกษ์		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
26	นางสาวนุชชาดา ไชยวรรณ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
27	นางสาวกานต์พิชชา จิตมานะ	✓		✓		✓			✓		✓		✓
28	นางสาวจิตราณัฐ ชุนบุรี	✓		✓			✓		✓		✓		✓
29	นางสาวณ ขวัญตะวัน ทองชูช่วย	✓			✓	✓			✓		✓		✓
30	นางสาวเบญญาภา สาบวช	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
31	นางสาวปิยธกัญญา จันทร์ทองโชติ	✓			✓		✓		✓		✓		✓
32	นางสาวปณณวีร์ เพ็ชรช่วย	✓		✓		✓		✓		✓			✓
33	นางสาวศศินันท์ ไชยจรรย์		✓	✓		✓			✓				✓

แบบสังเกตพฤติกรรมภาระงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 1)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือ		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
34	นางสาวสุชัยญา รัตนะ	/		/		/		/		/		/	
35	นางสาวอภิชาดา สายงาม	/		/		/		/		/		/	
36	นางสาวอัญชิสรา ไชยทอง	/		/		/		/		/		/	
37	นางสาวอารีรัตน์ งามแสง		/	/		/		/			/		/
38	นางสาวสิรินทรา สุขสม		/	/			/	/			/		/

ลงชื่อ.....*เสาวลักษณ์*.....ผู้สังเกต

(นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา)

7 สิงหาคม 2567

แบบสังเกตพฤติกรรมภาระงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 2)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือ		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	นายมะชาพั่ว อีแอด	/		/		/		/		/		/	
2	นายวิศพล สุขสวัสดิ์	/		/		/		/		/		/	
3	นายอัสวิน เอียดเจริญ	/		/		/		/		/		/	
4	นายกิตติศักดิ์ ราชเมืองขวาง	/		/		/		/		/		/	
5	นายนิทพงษ์ มีชัยชนะ	/		/		/		/		/		/	
6	นายณัฐพล ชนะโรค	/		/		/		/		/		/	
7	นายจิรพงศ์ คงแก้วเคลื่อน	/		/		/		/		/		/	
8	นายณัฐกรณ์ คำสง		/	/		/		/		/		/	
9	นายอนุกฤต มานะธานี	/		/		/		/		/		/	
10	นายณฤต จันสองแก้ว	/		/		/		/		/		/	
11	นายวีรภัทร เจริญศรี	/		/		/		/		/		/	
12	นายวีรภาพ เจริญศรี	/		/		/		/		/		/	
13	นายศักรินทร์ สามสุวรรณ	/		/		/		/		/		/	
14	นายอัลดา หวังนุรักษ์	/		/		/		/		/		/	
15	นายอรรถนันท ทองออบ		/	/		/		/		/		/	
16	นางสาวอัญชนก ศรีสุกใส	/		/		/		/		/		/	
17	นางสาวปัญญาวิทย์ จอมสุริยะ	/		/		/		/		/		/	

แบบสังเกตพฤติกรรมภาระงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 2)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการตามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ที่น้อยลง		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
18	นางสาวภาทิพ รอดสวัสดิ์	✓			✓	✓		✓			✓	✓	
19	นางสาวศุภิศา ทองสุวรรณ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
20	นางสาวหทัยชนก พูนผล	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
21	นางสาวณัชชา แก้วสีสุข	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
22	นางสาวฐิติกานต์ คงชู		✓	✓			✓	✓		✓		✓	
23	นางสาวอนัชพร สุขสันต์	✓		✓		✓			✓	✓		✓	
24	นางสาวอินธิญา เจียรวรรณ	✓		✓		✓			✓	✓		✓	
25	นางสาวชญาดา สุนทรพฤกษ์		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
26	นางสาวบุษนา ไชยวรรณ	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
27	นางสาวกานต์พิชชา จิตมานะ	✓		✓		✓			✓	✓		✓	
28	นางสาวจิตราบุษ ขุนบุรี	✓		✓			✓	✓		✓		✓	
29	นางสาวณ ชวีอุตะวัน ทองชูช่วย	✓			✓	✓		✓		✓		✓	
30	นางสาวบุญญาภา สาบวช	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
31	นางสาวปวีณาณัฐ จันทร์ทองโชติ	✓		✓			✓		✓	✓		✓	
32	นางสาวปณิธิวีร์ เพชรช่วย	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
33	นางสาวศศิรินทร์ ไชยจารีย์	✓		✓		✓			✓	✓		✓	

แบบสังเกตพฤติกรรมภาระงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 2)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการตามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ที่น้อยลง		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
34	นางสาวสุชัญญา รัตนะ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
35	นางสาวอภิษฎา สวยงาม	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
36	นางสาวอัญชิสรา ไชยทอง	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
37	นางสาวอารีรัตน์ งามแสง		✓	✓		✓		✓			✓		✓
38	นางสาวสิรินทรา สุขสม	✓			✓	✓		✓			✓		✓

ลงชื่อ..... วิมลจันทร์ ผู้สังเกต

(นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา)

..... 14 สิงหาคม 2567

แบบสังเกตพฤติกรรมผลงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 (สัปดาห์ที่ 3)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต											
		1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการส่งงาน		2. นักเรียนมีความตื่นตัวในการถามคำถาม		3. นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือ		4. นักเรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมในเวลาเรียน		5. นักเรียนให้ความสนใจในการเล่นบอร์ดเกม		6. นักเรียนมีพฤติกรรมส่งงานตรงต่อเวลา	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
34	นางสาวสุชัญญา รัตนะ	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
35	นางสาวอภิญา สวยงาม	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
36	นางสาวอัญชิสา ไชยทอง	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
37	นางสาวอารีรัตน์ งามแสง		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
38	นางสาวสิรินทรา สุขสม	✓			✓	✓		✓		✓		✓	

ลงชื่อ..... นางสาวอภิญา ผู้สังเกต

(นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา)

๑1 สิงหาคม ๒๕๖7



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นามสกุล นางสาวเสาวลักษณ์ พันตา

ประวัติการศึกษา

ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนบ้านไพรวัน ตำบลไพรวัน อำเภอตากใบ จังหวัดนราธิวาส

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนตากใบ ตำบลเจ๊ะเห อำเภอตากใบ จังหวัดนราธิวาส

ปัจจุบันศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สาขาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

ปัจจุบันศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สาขาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ช่องทางการติดต่อ

เบอร์โทร : 0808623660

Email : sowwalak@gmail.com

Id line : 080823660