

การพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแนะแนว

เรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัล

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก)

อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

โดย

นางสาวมูรณี เจะโด รหัสนักศึกษา 654194025

วิชาเอก จิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว

เสนอ

อาจารย์ฐาปนวัฒน์ สุขปาละ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้

เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

คำนำ

การศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียน เนื่องจากการมีส่วนร่วมนั้นมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะทางวิชาการและทักษะชีวิตได้อย่างเหมาะสม การมีส่วนร่วมที่ดีของนักเรียนในชั้นเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน มีความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีทั้งกับเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม พบว่านักเรียนบางกลุ่มยังขาดความมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของนักเรียน การไม่เข้าร่วมกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมน้อยในชั้นเรียน อาจเกิดจากหลายปัจจัย เช่น ความสนใจในเนื้อหาที่เรียน ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือรูปแบบการสอนที่ไม่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน ส่งผลให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนไม่เต็มประสิทธิภาพ

จากปัญหาดังกล่าว การวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาวิธีการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ม.1) ในวิชาที่เกี่ยวกับการแนะแนว โดยใช้วิธีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน เพื่อกระตุ้นความกระตือรือร้นและส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องในชั้นเรียน

ผลการวิจัยคาดว่าจะช่วยให้นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนดีขึ้น มีแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะทางวิชาการและทักษะชีวิตได้อย่างสมดุล นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสามารถเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และสนับสนุนการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างยั่งยืน

ผู้จัดทำโดย

นางสาวมูรณี เจะโด

28 กรกฎาคม 2568

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

บทนำ.....1

ความเป็นมาและความสำคัญของเนื้อหา.....1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....2

ขอบเขตการวิจัย.....2

ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง.....2

ขอบเขตด้านเนื้อหา.....2

ขอบเขตด้านตัวแปร.....3

ขอบเขตด้านระยะเวลา.....3

กรอบแนวคิดการวิจัย.....3

สมมติฐานการวิจัย.....3

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....3

นิยามศัพท์เฉพาะ.....4

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....5

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....5

กิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....6

แนวคิดและหลักการกิจกรรมแนะแนว.....6

แนวความคิดที่เกี่ยวกับแต้มใจแลกรางวัล.....7

ลักษณะของนวัตกรรม.....7

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....8

วิธีดำเนินวิจัย.....9

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....9

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....9

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....10-12

การเก็บรวบรวมข้อมูล.....13

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....13

การวิเคราะห์ข้อมูล.....13

สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....14-15

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....16-21

สรุปผลการเปรียบเทียบ.....22

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....23

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....23

สรุปผลการวิจัย.....24

อภิปรายผล.....24

ข้อเสนอแนะ.....25

บรรณานุกรม.....26

ภาคผนวก.....27-55

ประวัติผู้วิจัย.....56

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแนะแนวเรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวมูรณี เจะโด

ปีที่ทำการวิจัย 28 กรกฎาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้นวัตกรรมเทคนิคเสริมแรงทางบวกด้วยวิธีแต้มใจแลกรางวัลที่มีต่อการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 48 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาแนะแนว เรื่อง บุคคลต้นแบบ,การดูแลช่วยเหลือครอบครัว,อาชีพในครอบครัวฉัน,ท่องโลกไร้พรหมแดน,รอบรู้เรื่องหลักสูตร ที่ใช้เทคนิคเสริมแรงทางบวกด้วยวิธีแต้มใจแลกรางวัล แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (t-test for dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้เทคนิคเสริมแรงทางบวกด้วยวิธีแต้มใจแลกรางวัล นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อนำมาพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมการเสริมแรงทางบวกดังกล่าวสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน, เทคนิคเสริมแรงทางบวก, แต้มใจแลกรางวัล

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก อาจารย์จันจิรา วงศ์ประไพโรจน์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว ซึ่งได้กรุณาให้คำปรึกษา ชี้แนะ ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อความสำเร็จของงานวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยใคร่ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่อ ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ครูสวการย์ ชูแสง ครูเกตน์พิมพ์ ไพรจิตจินดา และครูนุรฮูดา สาแมหาดี ที่ได้กรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำในการพัฒนาเครื่องมือวิจัย ตลอดจนช่วยปรับปรุงแก้ไขให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และมีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกอย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล จนทำให้การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่เป็นกำลังใจ คอยให้ความช่วยเหลือและแรงสนับสนุนทั้งด้านกำลังกายและกำลังใจมาโดยตลอด จนงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ คุณค่าและประโยชน์ที่เกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณแด่บิดามารดาและครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัยตราบจนปัจจุบัน

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดกิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของกิจกรรมแนะแนว จุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในทศวรรษที่ 21 แล้วนำมากำหนดเป็นประเด็นหลัก จุดประสงค์ชั้นปี จุดประสงค์การเรียนรู้ โครงสร้างกิจกรรมแนะแนวชั้นปี และออกแบบการจัดกิจกรรม ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยยึดหลักพัฒนาตามวัย ปัญหา และความต้องการของผู้เรียนเป็นหลักซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้รับผิดชอบการจัดกิจกรรมแนะแนว สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา

นักเรียนไม่ค่อยให้ความสำคัญกับรายวิชาแนะแนวเนื่องจากเป็นรายวิชาที่ไม่มีเกรดตายตัว ทำให้นักเรียนไม่ให้ความสนใจกับการเรียน พวกเราเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหานี้ จึงเกิดงานวิจัยนี้ขึ้นมา

นักเรียนมีพฤติกรรมไม่สนใจเรียนหรือไม่ตั้งใจเรียนเกิดจากการที่นักเรียนขาดแรงจูงใจ ไม่เห็นจุดประสงค์ของการเรียนวิชาแนะแนวที่จะนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้อย่างไร ครูต้องพยายามหาแรงจูงใจเพื่อจะกระตุ้นนักเรียนให้เห็นถึงความสำคัญและรู้สึกอยากเรียนรู้ในรายวิชาแนะแนวมากยิ่งขึ้น โดยหาแรงจูงใจใหม่ๆ จากเดิมที่มีการบวกคะแนน เมื่อนักเรียนมีส่วนร่วมกับครูเปลี่ยนเป็นรูปแบบใหม่ เพื่อกระตุ้นสำหรับนักเรียนที่ไม่ให้ความสำคัญกับคะแนน ได้มีส่วนร่วมด้วย เช่น การ์ดสะสมแลกข้าว เป็นการเสริมแรงเพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน ทั้งนี้การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมนักเรียน จึงไม่ได้มีสูตรสำเร็จตายตัว

จากความเป็นมาของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสนใจศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงการให้คะแนนเปรียบเทียบกับการ์ดสะสมแลกข้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2568 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ครั้งนี้ผลวิจัยจะสามารถดึงดูดหรือสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนหันมาสนใจการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น

เนื่องจากวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นวิจัยที่ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน เพราะนักเรียนจะเกิดความตื่นเต้น โดยในขณะเดียวกันนักเรียนจะมีความตั้งใจควบคู่กัน ซึ่งส่งผลดีทั้งด้านการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนร่วมกับครูผู้สอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้แต้มใจแลกรางวัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเทคนิคเสริมแรงทางบวกในรายวิชาพัฒนาผู้เรียน

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา
- กลุ่มตัวอย่าง : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 48 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยการเลือกแบบเจาะจง
- รายวิชา พัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)
- เนื้อหา หน่วยการเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้จักตนเอง การกล้าแสดงออก และทักษะการพูด
- ระยะเวลา ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน รวมทั้งหมด 5 คาบเรียน
- เครื่องมือ แผนการจัดการเรียนรู้, แบบประเมินพฤติกรรมการกล้าแสดงออก

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- การสร้างการเสริมแรงบวกโดยการให้รางวัล (อุปกรณ์การเรียน) เรื่องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เนื้อหาที่ใช้ประกอบการสร้างครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระการพัฒนาผู้เรียนได้แก่

1. พัฒนาด้านเจตคติของผู้เรียน
2. พัฒนาด้านทักษะในการใช้ชีวิต
3. พัฒนาความเข้าใจถึงคุณธรรม จริยธรรม

ขอบเขตด้านตัวแปร

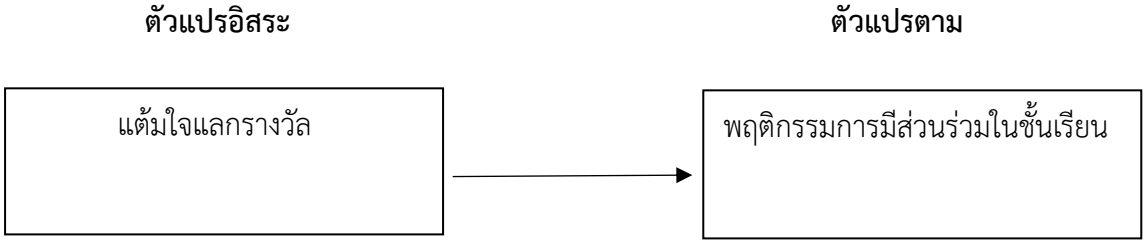
ตัวแปรอิสระ คือ การเสริมแรงบวกโดยการให้รางวัล

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านพัฒนาผู้เรียน เรื่องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

ขอบเขตด้านระยะเวลา

28 กรกฎาคม – 29 สิงหาคม 2568

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน หลังเรียนโดยใช้แต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนเรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม

2. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ปรับปรุง เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ได้ทราบถึงวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนในยุคปัจจุบัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แต้มใจแลกรางวัล หมายถึง การใช้แต้มใจแลกรางวัลจิตพิสัย หากผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนจะได้แต้มใจ ซึ่งเพื่อนำแต้มใจแลกรางวัล

2. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน หมายถึง การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอน การพัฒนาทั้งในการแก้ไขปัญหาและป้องกันปัญหา โดยเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการคิดริเริ่ม ร่วมวางแผนและตัดสินใจ

3. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ปีการศึกษา 2568 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

4. นวัตกรรมเทคนิคเสริมแรงทางบวก หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาผู้เรียน โดยใช้คำชมเชย รางวัล หรือการให้กำลังใจในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการกล้า แสดงออกอย่างเหมาะสม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้รวบรวมเอกสารและสรุป เพื่อใช้เป็นแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. กิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
3. แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมแนะแนว
4. แนวความคิดที่เกี่ยวกับแต้มใจ (ดาว) แลกคะแนน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สวก.สพฐ. (2553 : 7) ได้อธิบายถึงหลักการสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครองผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

สวก.สพฐ. (2553 : 7) ได้อธิบายถึงเป้าหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ ดังนี้การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์จากการเรียนรู้ไปพัฒนาตนเองให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้

เทคโนโลยี อันจะนำไปสู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

กิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตน ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียน ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

ลัดดาวรรณ ณ ระนอง (2544) ได้กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นการกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้แก่ผู้รับบริการด้วยการใช้เทคนิควิธีต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัย และหลักสูตรแนะแนวที่วางไว้สำหรับแต่ละวัย

เสาวลักษณ์ตันติสุวิชวงษ์ (2550) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เยาวชนสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมแนะแนว

กระทรวงศึกษาธิการ (2555 : 2) ได้อธิบายถึงหลักการจัดกิจกรรมแนะแนวไว้ดังนี้ เป็นกิจกรรมที่จัดให้สอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการ ความสนใจ ธรรมชาติของผู้เรียนและวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาที่ตอบสนองจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขันพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้ครอบคลุมทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม จนเกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะชีวิต โดยมีครูผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรมและประสานความร่วมมือกับครู หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

กระทรวงศึกษาธิการ (2555 : 2) ได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมแนะแนวไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จัก เข้าใจ รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการเรียน อาชีพ รวมทั้งการดำเนินชีวิตและสังคม

3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

กระทรวงศึกษาธิการ (2555 : 2) ได้อธิบายถึงขอบข่ายการจัดกิจกรรมแนะแนวไว้ดังนี้

การจัดกิจกรรมแนะแนวมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการศึกษา ให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการเรียนอย่างเต็มตามศักยภาพ รู้จักแสวงหาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนการเรียน หรือการศึกษาต่อได้อย่างมีระสิทธิภาพ มีนิสัยใช้ได้เรียน มีวิธีการเรียนรู้ และสามกรถวางแผนการเรียน หรือการศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม

2. ด้านอาชีพ ให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเองในทุกด้าน รู้และเข้าใจโลกของงานอาชีพอย่างหลากหลาย มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต มีการเตรียมตัวสู่อาเซียน สามกรถวางแผนเพื่อประกอบอาชีพตามที่ตนเองมีความถนัดและสนใจ

3. ด้านส่วนตัวและสังคม ให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รักและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีเจตคติที่ดีต่อการมีชีวิตที่ดี มีคุณภาพ มีทักษะชีวิต สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

แนวความคิดที่เกี่ยวกับแต้มใจแลกรางวัล

แต้มใจแลกรางวัลมีพื้นฐานจากทฤษฎีทางจิตวิทยา ทฤษฎีการวางเงื่อนไขด้วยการกระทำของสกินเนอร์ (B.F.Skinner) ได้กล่าวว่า การเสริมแรงเป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการเรียนรู้ของนักเรียน และมีแนวโน้มก่อให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมซ้ำขึ้น โดยใช้กฎการเรียนรู้ของสกินเนอร์ ที่กล่าวว่า กฎการเสริมแรงทันทีเมื่อต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว เช่นทุกครั้งที่ผู้เรียนตอบคำถามถูก ครูจะรีบเสริมแรงทันที อาจเป็นคำชม เครื่องหมายรูปดาว เป็นต้น โดยนำมาใช้ในการแก้ปัญหานักเรียนมีพฤติกรรมขาดความกล้าแสดงออก

ลักษณะสำคัญของนวัตกรรม

เป็นการปรับพฤติกรรมนักเรียนให้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน จะใช้แต้มใจแลกรางวัล เป็นแรงจูงใจรวมถึงแรงกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมากขึ้น รวมเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยมีของรางวัลเป็นพื้นฐานจากทฤษฎีจิตวิทยา ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ กล่าวคือ การเสริมแรงทางบวกเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมที่ เหมาะสมของผู้เรียน โดย B.F. Skinner ได้มีแนวคิดว่าการกระทำใด ๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ต่างจากการกระทำที่ไม่มี

การเสริมแรงที่จะไม่คงทนการให้รางวัลเมื่อนักเรียน กระทำพฤติกรรมที่ต้องการจะสามารถช่วยปรับหรือปลูกฝังนิสัยที่ต้องการได้ โดยนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักเรียนให้ตรงต่อเวลา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(กาญจนา กั้วสิทธ์ 2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การหายใจระดับเซลล์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การหายใจระดับเซลล์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การหายใจระดับเซลล์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) โดยกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน ณ โรงเรียนขนาดใหญ่ในจังหวัดปทุมธานี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้แต้มใจแลกรางวัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา หลังใช้แต้มใจแลกรางวัล กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 48 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาจากวิธีเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนเรื่อง การปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้แต้มใจแลกรางวัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 5 แผน ได้แก่

1.1 เรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน

1.2 เรื่อง บุคคลต้นแบบ (My Idol)

1.3 เรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว

1.4 เรื่อง รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา)

1.5 เรื่อง ท่องโลกไร้พรหมแดน

2. นวัตกรรมที่เลือกใช้ จำนวน 1 ชุด ได้แก่

2.1 แต้มใจแลกรางวัล

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการปรับพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้สำหรับแบบสอบถามนักเรียนก่อนและหลังใช้แต้มใจแลกรางวัล เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบมี 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน เรื่องการปรับพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน เรื่องการปรับพฤติกรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน

1.3 แผนที่ใช้ทั้งหมด 5 แผน คือ อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน เวลาแต่ละแผน แผนละ 50 นาที

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ให้ครูพี่เลี้ยงพิจารณาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ

1.5 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของครูพี่เลี้ยง และได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ จำนวน 5 แผน

2. การสร้างแต้มใจแลกรางวัล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างเป็นแต้มใจแลกรางวัล จำนวน 1 ชุด ได้แก่ แต้มใจแลกรางวัล

2.3 นำเสนอครูพี่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำมาแก้ไข

2.4 นำแต้มใจแลกรางวัล ที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน

เรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

3.2 ศึกษาวิเคราะห์จุดประสงค์ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน

3.3 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน

3.3.1 นักเรียนบอกข้อมูล/ประวัติตัวเองเบื้องต้น

3.3.2 นักเรียนบอกแนวทางปฏิบัติตนในการเป็นเพื่อนที่ดีบนพื้นฐานความแตกต่างได้

3.3.3 นักเรียนมีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลและความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล เคารพซึ่งกันและกัน

3.4 สร้างแบบสังเกตตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบเลือกตอบ มี 3 ตัวเลือก จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 15 ข้อ

3.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์ โดยการหาค่า IOC ซึ่งการให้ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ได้กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นววัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วคัดเลือกข้อสอบ ที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้จำนวนข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 17 ข้อ แล้วนำมาพิมพ์เป็นแบบสังเกต เพื่อนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
1	การตอบคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา				
2	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม				
3	การให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น				
5	นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากกิจกรรมได้				
6	เข้าห้องเรียนตรงต่อเวลา				
7	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม				
8	มีความสามัคคีภายในกลุ่ม				
9	นักเรียนมีการวางแผนในการเล่นกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น				
10	ตั้งใจเรียน ไม่หยอกล้อ ไม่คุยกัน				
11	สนใจเรียนตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง				
12	นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออก				
13	การวางแผนและแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม				
14	มีการซักถามพูดคุยเนื้อหาที่เรียนกับเพื่อนและครู				
15	ได้ความรู้เพิ่มเติมจากกิจกรรม				
ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
16	นักเรียนมีจิตใจดี ร่าเริง แจ่มใส				
17	สนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่สอนได้				
รวม					

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

(...../...../.....)

หาค่าความเที่ยงตรง

สูตร IOC = $\frac{\sum R}{N}$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

หาค่า IOC = $\frac{17}{3}$ = 5.67

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนใช้แต้มใจแลกรางวัลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 48 คน ด้วยแบบสังเกตทางการเรียนกลุ่มสาระพัฒนาผู้เรียน เรื่อง การปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แต้มใจแลกรางวัลจำนวน 5 ชุด ชุดละ 1 แผน แผนละ 50 นาที จำนวน 1 แผนต่อสัปดาห์

3. หลังใช้แต้มใจแลกรางวัลครบตามที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้ทดสอบด้วยแบบสังเกตทางการเรียนกลุ่มสาระพัฒนาผู้เรียน เรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหนึ่ง

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน เรื่องการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน หลังการใช้แต้มใจแลกรางวัลกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้ค่าร้อยละ

1.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้แต้มใจแลกรางวัล โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หรืออาจจะเลือกใช้ค่า t-test แบบ Dependent Sample Test ก็ได้

2. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสังเกตทางการเรียน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

สูตร IOC = $\frac{\sum R}{N}$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าร้อยละ (Percentage) จากสูตรต่อไปนี้

P= $\frac{f}{N} \times 100$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.3 หาค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean)

สูตร $\overline{x = \frac{\sum x}{N}}$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

2.4 หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สูตร S.D. = $\sqrt{\frac{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N(N-1)}}$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนสอบ

F แทน ความถี่

$\sum fx$ แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่คุณคะแนนสอบ

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

หมายเหตุ อาจมีการหาค่าสถิติอื่น ๆ เพิ่มเติมตามความเหมาะสม เช่น สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น เป็นต้น และสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ t-test แบบ Dependent Sample Test เป็นต้น

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง การปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนหลัง ใช้แต้มใจแลกรางวัลกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และเพื่อเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง เพื่อนใหม่และหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา โดยผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง บุคคลต้นแบบ (My Idol), ค้นพบความสำเร็จ, ท่องโลกไร้พรหมแดน อาชีพในครอบครัวฉัน การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน หลังใช้แต้มใจแลกรางวัลกับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน ก่อนและหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน หลังใช้การ์ดสะสมแลกข้าวกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เพื่อนใหม่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ร้อยละ 80 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนหลังเรียนโดยใช้แต้มใจแลกรางวัล เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (ผ่านเกณฑ์ 16 คะแนน)
1	20	100

.

2	17	20
3	19	95
4	18	90
5	19	95
6	19	95
7	18	90
8	17	85
9	17	85
10	17	85
11	16	80
12	16	80
13	17	85
14	9	45
15	15	75
16	11	55
17	13	65
18	11	55
19	13	65
20	17	85
21	9	45
22	16	80

23	15	75
24	15	75
25	20	100
26	9	45
27	9	45
28	19	95
29	15	75
30	15	75
31	14	70
32	13	65
33	16	80
34	15	75
35	11	55
36	16	80
37	20	100
38	9	45
39	18	90
40	20	100
41	9	45
42	17	85
43	17	85

44	14	70
45	16	80
46	11	55
47	13	65
48	11	55
$\bar{x}$	724	100

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าหลังเรียนโดยใช้แต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 25 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 23 คน

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน ก่อนและหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เพื่อนใหม่ ก่อนและหลังใช้แต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล

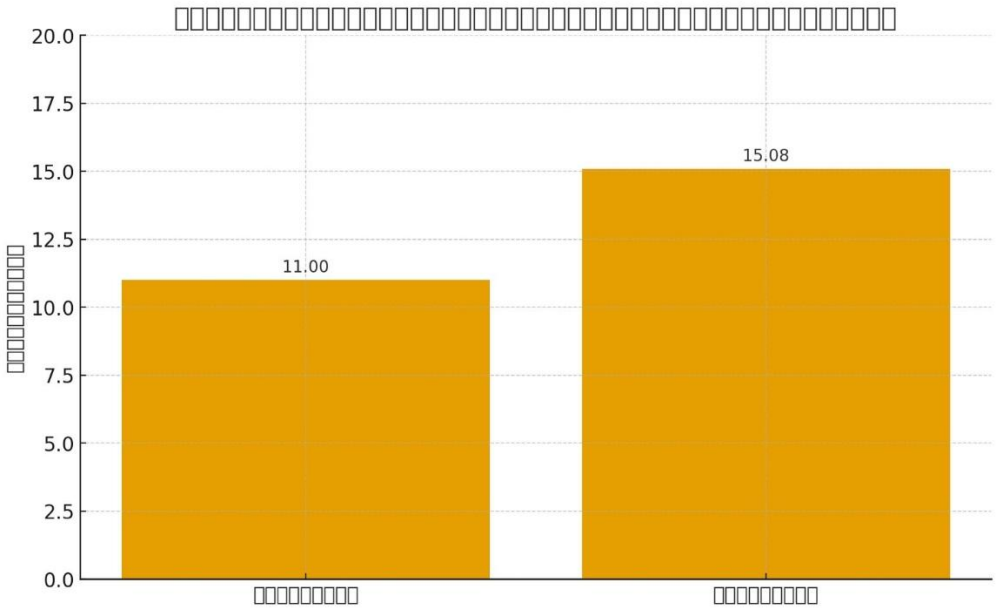
นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนที่เพิ่มขึ้น
1	16	20	4
2	17	20	3
3	14	19	5
4	12	18	6

5	16	19	3
6	15	19	4
7	11	18	7
8	12	17	5
9	14	17	3
10	11	17	6
11	14	16	2
12	12	16	4
13	13	17	4
14	5	9	4
15	13	15	2
16	13	15	2
17	10	13	3
18	9	11	3
19	11	13	2
20	9	17	8
21	5	9	4
22	8	16	8
23	7	15	8
24	10	15	5
25	16	20	4

26	6	9	3
27	8	9	1
28	10	19	9
29	7	15	8
30	10	15	5
31	10	14	4
32	10	13	3
33	13	16	3
34	14	15	2
35	9	11	2
36	15	16	1
37	16	20	4
38	5	9	4
39	15	18	3
40	15	20	5
41	5	9	4
42	13	17	4
43	13	17	4
44	8	14	6
45	10	16	6
46	7	11	4

47	10	13	3
48	6	11	5
$\bar{x}$	528	724	100
S.D.			

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่า ก่อนเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 17 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 11.00 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.43 และหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุด 9 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 15.08 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.46 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



สรุปผลการเปรียบเทียบ

- ก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพียง 11.00 คะแนน (ต่ำกว่าเกณฑ์ 80% หรือ 16 คะแนน)

- หลังเรียนด้วยการใช้ “แต้มใจแลกรางวัล” นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 15.08 คะแนน ซึ่ง สูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน และใกล้เคียงเกณฑ์ร้อยละ 80 มากขึ้น

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า การใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัลช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน หลังใช้แต้มใจแลกรางวัล กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และเพื่อเปรียบเทียบผลการมีส่วนร่วมทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

นักเรียนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประจำปี 2568 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนเรื่องการปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน ได้แก่

1.1 แผนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน

1.2 แผนเรื่อง บุคคลต้นแบบ (My Idol)

1.3 แผนเรื่อง รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา)

1.4 แผนเรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว

1.5 แผนเรื่อง ท่องโลกไร้พรหมแดน

2) นวัตกรรมที่เลือกใช้ จำนวน 1 ชุด ต่อ 1 กิจกรรม/แผน ได้แก่ แต้มใจแลกรางวัล

3) แบบสังเกตทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียน เรื่อง การปรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นแบบสังเกตที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้สำหรับสังเกตนักเรียนก่อนและหลังใช้แต้มใจแลกรางวัล เป็นแบบสังเกตชนิดเลือกตอบมี 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนที่ได้จากการทดสอบการออกมาพูดแสดงถึงการมีส่วนร่วม

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปและนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้แต้มใจแลกรางวัลนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละเมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 25 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 23 คน

2. ก่อนเรียนแต้มใจแลกรางวัลนักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 17 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 11.00 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.43 และหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัลนักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุดคะแนน 9 คะแนนเฉลี่ย 15.08 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.46 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัลนักเรียนมีส่วนร่วมทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมทางการเรียน หลังเรียนโดยใช้แต้มใจแลกรางวัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลาจังหวัดสงขลากับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า หลังเรียนโดยใช้แต้มใจแลกรางวัล นักเรียนมีส่วนร่วมทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนมีแรงกระตุ้นจากแต้มใจแลกรางวัล เพราะแต้มใจแลกรางวัลเป็นแรงจูงใจที่ทำให้การเรียนสนุกและน่าสนใจมากขึ้น ทำให้นักเรียนรู้สึกมีเป้าหมายและความกระตือรือร้นในการเรียนและการกล้าแสดงออกในชั้นเรียนมากขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมทางการเรียนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน, บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดน ก่อนและหลังเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา พบว่าหลังจากที่นักเรียนเรียนด้วยแต้มใจแลกรางวัล นักเรียนมีส่วนร่วมทางการเรียนกลุ่มสาระพัฒนาผู้เรียน เรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน,

บุคคลต้นแบบ (My Idol), การดูแลช่วยเหลือครอบครัว, รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา), ท่องโลกไร้พรหมแดนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าวิธีนี้ทำให้นักเรียนสนุกและมองเห็นรางวัลชัดเจน จึงมีแรงจูงใจมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (กาญจนา กั๋วสิทธ์ 2562)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอน

- ครูผู้สอนสามารถนำเทคนิค “แต้มใจแลกรางวัล” ไปประยุกต์ใช้ในแผนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น

ควรออกแบบรางวัลที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ม.1 เช่น สติ๊กเกอร์ เครื่องเขียน คำชมเชย หรือสิทธิพิเศษเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อกระตุ้นความพยายามอย่างต่อเนื่อง

1.2 การเสริมแรงเชิงบวก

- การใช้แต้มใจแลกรางวัลช่วยให้นักเรียนเกิดความภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งอาจใช้ร่วมกับคำชมเชยและการให้กำลังใจ เพื่อเสริมพฤติกรรมเชิงบวกในห้องเรียน

- ครูควรมีความยืดหยุ่นในการปรับวิธีการเสริมแรงให้สอดคล้องกับลักษณะผู้เรียนแต่ละคน

1.3 การประเมินผลการเรียนรู้

- ผลวิจัยชี้ว่าหลังใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัล คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน จึงสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม

- โรงเรียนสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการมีส่วนร่วมและทักษะการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1.4 การขยายผล

- ควรทดลองใช้นวัตกรรมนี้ในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ หรือวิชาอื่น เพื่อดูผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน และพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมยิ่งขึ้น

- สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เช่น ชุมนุม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ หรือการเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกและมีแรงจูงใจ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ขยายกลุ่มตัวอย่าง

- ควรทดลองใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัลกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ม.2–ม.3 หรือระดับประถมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบว่าผลลัพธ์แตกต่างกันหรือไม่

- เพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้นเพื่อให้ผลวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสามารถอ้างอิงได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.2 เปรียบเทียบกับนวัตกรรมอื่น

- ควรศึกษาเปรียบเทียบการใช้แต้มใจแลกรางวัลกับนวัตกรรมเสริมแรงรูปแบบอื่น ๆ เช่น บัตรสะสมความดี คะแนนพิเศษ หรือเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อหาวิธีที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการส่งเสริมการมีส่วนร่วม

2.3 ศึกษาผลระยะยาว

- ควรติดตามผลในระยะยาวว่าการใช้แต้มใจแลกรางวัลส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างต่อเนื่องหรือไม่ หลังจากสิ้นสุดการทดลอง

- พิจารณาว่าหลังจากเลิกใช้นวัตกรรมไปแล้ว นักเรียนยังคงมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมที่ดีอยู่หรือไม่

2.4 เพิ่มตัวแปรที่ศึกษา

- นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว อาจศึกษาผลด้านอื่น ๆ เช่น ความมั่นใจในการเรียนรู้ ทักษะการทำงานร่วมกัน หรือทัศนคติต่อการเรียน

- อาจเพิ่มตัวแปรด้านเพศ อายุ หรือพื้นฐานทางการเรียน เพื่อดูว่ามีความสัมพันธ์กับผลการใช้แต้มใจแลกรางวัลหรือไม่

2.5 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

- ควรเก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ หรือแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อเสริมข้อมูลเชิงปริมาณและทำให้การวิเคราะห์ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://sgs.bopp-obec.info. (วันที่ค้นข้อมูล : 10 ตุลาคม 2567).

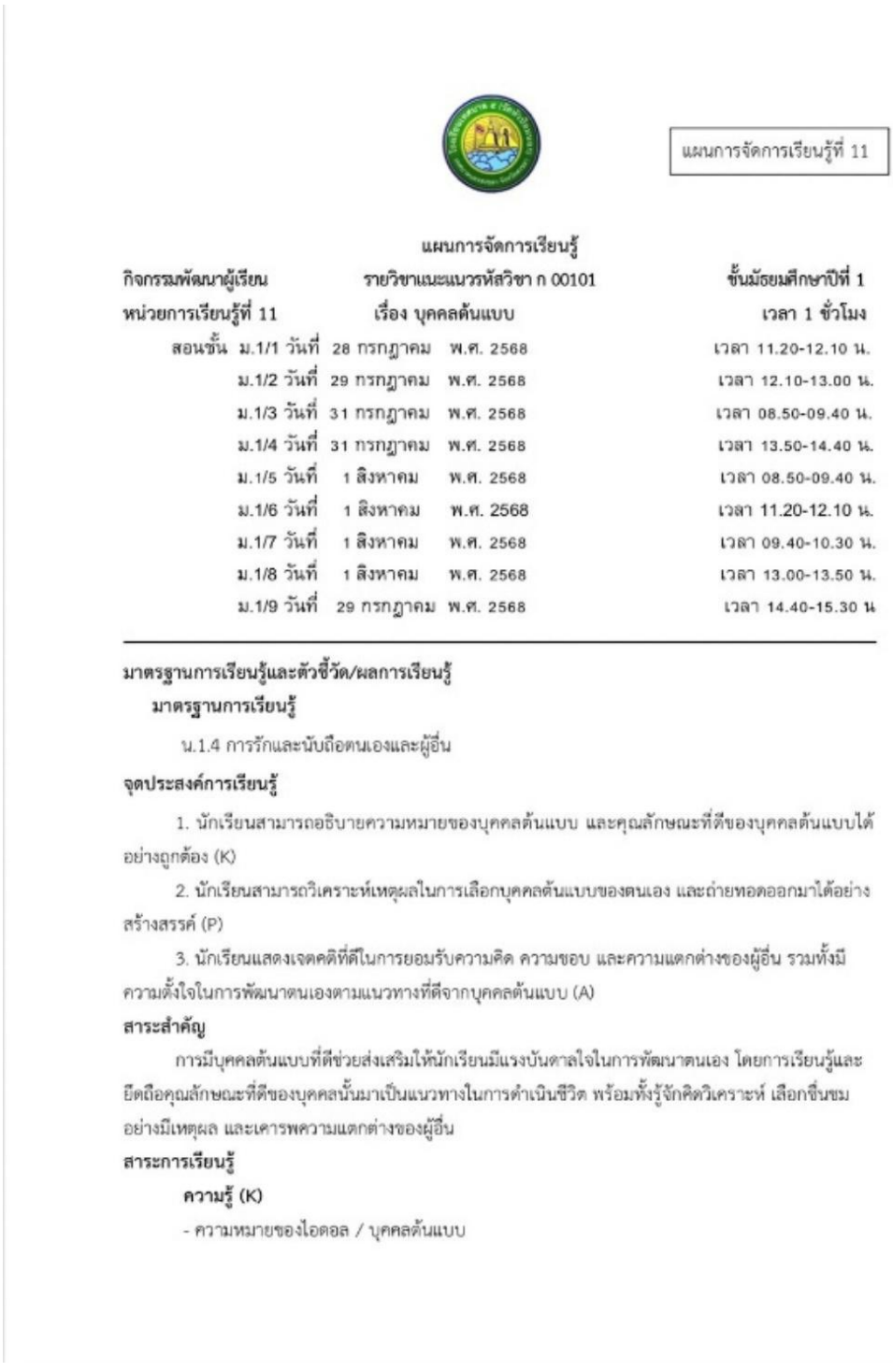
กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. แนวการจัดกิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.esbuy.net. (วันที่ค้นข้อมูล : 10 ตุลาคม 2567).

กาญจนา กั้วสิทธ์. การพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การหายใจระดับเซลล์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. (ออนไลน์).เข้าได้จาก : https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/113?fbclid=IwY2xjawF6SphleHRuA2FlbQIxMAABHcqMKAfEJezJp5ruTnmx99Okf1PUmRsSPDScsLf1aHkXlOAvzU79uTwprw_aem_uUVupg6wrifC3HlHbVr6rg. (วันที่ค้นข้อมูล 08 ตุลาคม 2567)

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 5 แผน ดังนี้

1. แผนเรื่อง บุคคลต้นแบบ (idol)



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	**รายวิชาแนะแนวรหัสวิชา ก 00101**	**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**
หน่วยการเรียนรู้ที่ 11	**เรื่อง บุคคลต้นแบบ**	**เวลา 1 ชั่วโมง**
สอนชั้น ม.1/1 วันที่	28 กรกฎาคม พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/2 วันที่	29 กรกฎาคม พ.ศ. 2568	เวลา 12.10-13.00 น.
ม.1/3 วันที่	31 กรกฎาคม พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/4 วันที่	31 กรกฎาคม พ.ศ. 2568	เวลา 13.50-14.40 น.
ม.1/5 วันที่	1 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/6 วันที่	1 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/7 วันที่	1 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 09.40-10.30 น.
ม.1/8 วันที่	1 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 13.00-13.50 น.
ม.1/9 วันที่	29 กรกฎาคม พ.ศ. 2568	เวลา 14.40-15.30 น

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

น.1.4 การรักและนับถือตนเองและผู้อื่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของบุคคลต้นแบบ และคุณลักษณะที่ดีของบุคคลต้นแบบได้อย่างถูกต้อง (K)

2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เหตุผลในการเลือกบุคคลต้นแบบของตนเอง และถ่ายทอดออกมาได้อย่างสร้างสรรค์ (P)

3. นักเรียนแสดงเจตคติที่ดีในการยอมรับความคิด ความชอบ และความแตกต่างของผู้อื่น รวมทั้งมีความตั้งใจในการพัฒนาตนเองตามแนวทางที่ดีจากบุคคลต้นแบบ (A)

สาระสำคัญ

การมีบุคคลต้นแบบที่ดีช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง โดยการเรียนรู้และยึดถือคุณลักษณะที่ดีของบุคคลนั้นมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต พร้อมทั้งรู้จักคิดวิเคราะห์ เลือกชื่นชมอย่างมีเหตุผล และเคารพความแตกต่างของผู้อื่น

สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- ความหมายของไอดอล / บุคคลต้นแบบ

- คุณลักษณะของไอดอลที่ดี
- คิดวิเคราะห์ 'ทำไมฉันจึงเลือกเขา'
- การตั้งเป้าหมายในชีวิต
- การเคารพความแตกต่าง
- สรุปบุคคลต้นแบบ

ทักษะ / กระบวนการ (P)

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการรู้จักตนเอง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน / คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

<u>สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน</u>

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- การเรียนรู้ด้วยตนเอง

ชิ้นงาน / ภาระงาน(หลักฐาน / ร่องรอยแสดงความรู้)

- ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) - นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของบุคคลต้นแบบ และคุณลักษณะที่ดีของบุคคลต้นแบบได้อย่างถูกต้อง	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน	- นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของบุคคลต้นแบบ และคุณลักษณะที่ดีของบุคคลต้นแบบได้อย่างถูกต้อง
ด้านทักษะพิสัย (P) - นักเรียนสามารถวิเคราะห์เหตุผลในการเลือกบุคคลต้นแบบของตนเอง และถ่ายทอดออกมาได้อย่างสร้างสรรค์	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน	- นักเรียนสามารถวิเคราะห์เหตุผลในการเลือกบุคคลต้นแบบของตนเอง และถ่ายทอดออกมาได้อย่างสร้างสรรค์
ด้านจิตพิสัย (A) - นักเรียนแสดงเจตคติที่ดีในการยอมรับความคิด ความชอบ และความแตกต่างของผู้อื่น รวมทั้งมีความตั้งใจในการพัฒนาตนเองตามแนวทางที่ดีจากบุคคลต้นแบบ	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน	- นักเรียนแสดงเจตคติที่ดีในการยอมรับความคิด ความชอบ และความแตกต่างของผู้อื่น รวมทั้งมีความตั้งใจในการพัฒนาตนเองตามแนวทางที่ดีจากบุคคลต้นแบบ

แบบประเมินการตอบคำถาม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
สามารถอธิบายความหมายของบุคคลต้นแบบ และคุณลักษณะที่ดีของบุคคลต้นแบบได้อย่างถูกต้องได้	ผ่าน
ไม่สามารถอธิบายอธิบายความหมายของบุคคลต้นแบบ และคุณลักษณะที่ดีของบุคคลต้นแบบได้อย่างถูกต้องได้	ไม่ผ่าน

แบบสังเกตพฤติกรรม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
มีทักษะในการปฏิบัติแนวทางในการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดี	ผ่าน
เห็นคุณค่า มีเจตคติที่ดี และมีความรับผิดชอบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อการพัฒนาตนเองผ่านเกณฑ์การศึกษา	ผ่าน
ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	ไม่ผ่าน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรม: “แนะเน็ตไอดอล ปลุกแรงบันดาลใจ”

1. ครูเริ่มต้นบทเรียนด้วยการฉายภาพของเน็ตไอดอลไทยที่มีชื่อเสียง เช่น Win William และ Kaykai Salaider โดยให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับพวกเขา เช่น Win William มีผู้ติดตาม TikTok กว่า 20.2 ล้านคน และ Kaykai Salaider มีผู้ติดตาม YouTube ประมาณ 17.1 ล้านคน โดยครูฉายภาพ 5-6 ภาพ
2. ครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันตอบว่า “คนนี้คือใคร?” และ “เขาดังมาจากวงการอะไร ?” เพื่อกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและเชื่อมโยงกับหัวข้อ “บุคคลต้นแบบ’’
3. นักเรียนที่ตอบได้จะได้รับ แต้มใจ (คะแนนจิตใจ) และเมื่อจบคาบ ครูจะนับแต้มที่สุด 3 คนแรก มีสิทธิ์ หยิบรางวัลจากกลุ่มสุ่มรางวัล เป็นการสร้างแรงจูงใจและสนุกสนานในห้องเรียน
4. ครูถามนักเรียนว่าจากกิจกรรม “แนะเน็ตไอดอล ปลุกแรงบันดาลใจ” นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจาก Power point เกี่ยวกับเนื้อหาดังนี้
   - ความหมายของ Idol / บุคคลต้นแบบ

- คุณลักษณะของไอดอลที่ดี
- คิดวิเคราะห์ ‘ทำไมฉันจึงเลือกเขา’
- การตั้งเป้าหมายในชีวิต
- การเคารพความแตกต่าง
- สรุปเรื่อง My idol บุคคลต้นแบบ

2. ครูให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มนักเรียน 2-3 ออกมานำเสนอใบงานเรื่อง บุคคลต้นแบบในดวงใจของฉัน
2. ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากคาบกิจกรรมแนะแนว
3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง My Idol บุคคลต้นแบบ

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- Power Point เรื่อง My idol บุคคลต้นแบบ
- ภาพบุคคลต้นแบบ
- แต้มใจ (คะแนนสะสมแต้ม)
- กล่องสุ่มรางวัลเสริมแรง

กิจกรรมเสนอแนะ

- ครูให้นักเรียนกลับไปทวนสิ่งที่ได้เรียนหรือทำกิจกรรมในคาบเป็นการบ้าน

ลงชื่อ.....นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

(นางสาวมูรณี เจะโด)

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

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง

(นางสวการย์ ชูแสง)

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

2. แผนเรื่อง ท่องโลกไร้พรหมแดง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16

แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน รายวิชาแนะแนว รหัสวิชา ก 00101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง ท่องโลกไร้พรหมแดน (ข้อมูลสารสนเทศ) ชั่วโมงที่ 1 (เวลา 2 ชั่วโมง)

สอนชั้น ม.1/1 วันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/2 วันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 12.10-13.00 น.
ม.1/3 วันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 13.50-14.40 น.
ม.1/4 วันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/5 วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/6 วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/7 วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 09.40-10.30 น.
ม.1/8 วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 13.00-13.50 น.
ม.1/9 วันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2568	เวลา 14.40-15.30 น.

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

น.4.2 ความสามารถในการเลือกสรรและใช้ข้อมูลสารสนเทศให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สาระสำคัญ

การใช้สื่อออนไลน์ต้องอาศัยความรู้และทักษะในการคัดกรองข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ เหมาะสม และปลอดภัย การพิจารณาเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมจะช่วยให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิต

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถอธิบายหลักการเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้ (K)
2. นักเรียนสามารถใช้เกณฑ์การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้ (P)
3. นักเรียนมีความรอบคอบและรับผิดชอบต่อการใช้สื่อออนไลน์ (A)

สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- ความหมายการซื้อของออนไลน์
- ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา
- ความปลอดภัยในการใช้งาน

- สรุปเรื่อง การเลือกใช้สื่อ/สินค้าออนไลน์อย่างเหมาะสม

ทักษะ/กระบวนการสร้างเจตคติ (P)

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- ทักษะการตัดสินใจ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ชิ้นงาน/ภาระงาน (หลักฐาน/ร่องรอยแสดงความรู้)

- แบบฝึกหัดกลุ่มเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ด้านพุทธิพิสัย (K) - นักเรียนสามารถอธิบายหลักการเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้	- การตอบคำถาม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	- นักเรียนสามารถอธิบายหลักการเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้
ด้านทักษะพิสัย (P) - นักเรียนสามารถใช้เกณฑ์การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้	- การตอบคำถาม - แบบฝึกหัดกลุ่มเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์	- แบบสังเกตพฤติกรรม - แบบฝึกหัดกลุ่มเรื่องการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์	- นักเรียนสามารถใช้เกณฑ์การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้

ด้านจิตพิสัย (A) - นักเรียนมีความรอบคอบและรับผิดชอบต่อการใช้สื่อออนไลน์	- การตอบคำถาม - แบบฝึกหัดกลุ่มเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์	- แบบสังเกตพฤติกรรม - แบบฝึกหัดกลุ่มเรื่องการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์	- นักเรียนมีความรอบคอบและรับผิดชอบต่อการใช้สื่อออนไลน์

แบบประเมินการตอบคำถาม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
สามารถอธิบายหลักการเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้อย่างถูกต้อง	ผ่าน
ไม่สามารถอธิบายหลักการเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้อย่างถูกต้อง	ไม่ผ่าน

แบบสังเกตพฤติกรรม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
มีทักษะในการปฏิบัติแนวทางในการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดี	ผ่าน
เห็นคุณค่า มีเจตคติที่ดี และมีความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาตนเอง ผ่านเกณฑ์การศึกษา	ผ่าน
ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	ไม่ผ่าน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอเรื่อง Digiman ข่าวจริง ข่าวปลอม ให้นักเรียนชม เมื่อคลิปจบลงครูสอบถามนักเรียนว่าได้เรียนรู้อะไรจากคลิปข้างต้น
2. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดนักเรียน ดังนี้
   - นักเรียนคิดว่าข่าวไหนจริง เพราะอะไร
   - ถ้าเราแชร์ข่าวที่ไม่จริง จะเกิดผลเสียอะไรบ้าง
   - การที่เราจะเชื่อข่าวสักข่าว ต้องดูอะไรบ้าง
3. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนด้วยประโยค ดังนี้

เห็นไหมคะ บางครั้งแค่ดูผ่าน ๆ เราอาจแยกไม่ออกว่าอันไหนจริงอันไหนปลอม วันนี้จะเรียนรู้วิธีง่าย ๆ ที่จะช่วยให้เราเลือกใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจาก Power point เกี่ยวกับเนื้อหาดังนี้
   - ความหมายการซื้อของออนไลน์
   - ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา
   - ความปลอดภัยในการใช้งาน
   - สรุปเรื่อง การเลือกใช้สื่อ/สินค้าออนไลน์อย่างเหมาะสม
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน ซึ่งวิธีการแบ่งกลุ่มครูจะสุ่มเลขที่ในการแบ่ง
3. ครูให้แต่ละกลุ่มทำแบบฝึกหัดกลุ่มเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ โดยให้ช่วยกันวิเคราะห์สถานการณ์จากสินค้า โฆษณาที่ครูให้มาใน Power Point ข้างต้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มนักเรียน จำนวน 2-3 กลุ่ม ออกมานำเสนอแบบฝึกหัดกลุ่มเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ โดยการใช้วงล้อออนไลน์ (สุ่มเลขที่สมาชิกภายในกลุ่ม)
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง การเลือกใช้สื่อ/สินค้าออนไลน์อย่างเหมาะสม

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- Power point เรื่อง การเลือกใช้สื่อ/สินค้าออนไลน์อย่างเหมาะสม
- แบบฝึกหัดกลุ่มเรื่อง การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์
- วงล้อสุ่ม
- คลิปวิดีโอเรื่อง Digiman ข่าวจริง ข่าวปลอม

3. แผนเรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	**รายวิชาแนะแนวรหัสวิชา ก 00101**	**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**
หน่วยการเรียนรู้ที่ 14	**เรื่อง อาชีพในครอบครัวฉัน**	**เวลา 1 ชั่วโมง (2 ชั่วโมง)**
สอนชั้น ม.1/1	วันที่ 18 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/2	วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 12.10-13.00 น.
ม.1/3	วันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/4	วันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 13.50-14.40 น.
ม.1/5	วันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/6	วันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/7	วันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 09.40-10.30 น.
ม.1/8	วันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 13.00-13.50 น.
ม.1/9	วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2568	เวลา 14.40-15.30 น.

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

4.1 ความสามารถในการค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลด้านเฉพาะด้านจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของอาชีพในครอบครัวได้ (K)
2. นักเรียนสามารถจัดทำสื่อสรุปข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัวได้ทุกคน (P)
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว (A)

สาระสำคัญ

อาชีพของสมาชิกในครอบครัวมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับความถนัด ความรู้ ความสามารถ และโอกาสของแต่ละบุคคล อาชีพเป็นส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตและการพัฒนาสังคม

การเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพของสมาชิกในครอบครัวช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงบทบาท หน้าที่ และความสำคัญของแต่ละอาชีพ รวมถึงสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และสังเคราะห์เป็นความรู้เพื่อใช้ในการวางแผนชีวิตตนเองในอนาคตได้

สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- ความหมายอาชีพ
- ตัวอย่างอาชีพของสมาชิกในครอบครัว
- ความสำคัญของอาชีพในครอบครัว

ทักษะ / กระบวนการ (P)

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการสังเคราะห์
- ทักษะการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน / คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

<u>สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน</u>

- สมรรถนะการสื่อสาร
- สมรรถนะการใช้ทักษะชีวิตเกี่ยวกับอาชีพ

ชิ้นงาน / ภาระงาน(หลักฐาน / ร่องรอยแสดงความรู้)

- ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) - นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของอาชีพในครอบครัวได้ ได้อย่างถูกต้อง	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของอาชีพในครอบครัวได้ได้อย่างถูกต้อง
ด้านทักษะพิสัย (P) - นักเรียนสามารถจัดทำสื่อสรุปข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัวได้ทุกคน	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- นักเรียนสามารถจัดทำสื่อสรุปข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัวได้ทุกคน
ด้านจิตพิสัย (A) - นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว	- นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว

แบบประเมินการตอบคำถาม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
สามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของอาชีพในครอบครัวได้ ได้อย่างถูกต้อง	ผ่าน
ไม่สามารถสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของอาชีพในครอบครัวได้ ได้อย่างถูกต้องได้	ไม่ผ่าน

แบบสังเกตพฤติกรรม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
มีทักษะในการปฏิบัติแนวทางในการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดี	ผ่าน

เห็นคุณค่า มีเจตคติที่ดี และมีความรับผิดชอบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อการพัฒนาตนเองผ่านเกณฑ์การศึกษา	ผ่าน
ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	ไม่ผ่าน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมเกม "ทายอาชีพจากคำใบ้บนจอ"

1. คุณครูเปิดสไลด์ทีละหน้า (1 อาชีพต่อ 1 สไลด์)
2. บนจอจะแสดงคำใบ้แบบ ข้อความ + รูปภาพ (เบลอหรือบางส่วน)
3. นักเรียนดูคำใบ้ แล้วยกมือตอบ ครูให้คะแนนหากตอบถูก (1 คะแนน/คำ)
2. หลังจากกิจกรรมเกม ครูสะท้อนว่า :

"จากเกมนี้ นักเรียนได้เห็นว่าอาชีพมีหลากหลาย แต่ละอาชีพก็มีหน้าที่แตกต่างกันออกไป"

"ทุกอาชีพมีความสำคัญ และหลายอาชีพก็อยู่ใกล้ตัวเรามาก เช่น พ่อ แม่ หรือญาติของเราเอง"

"ต่อไปเราจะมาสำรวจและพูดคุยกันว่า คนในครอบครัวของเราทำอาชีพอะไร และมีบทบาทอย่างไรในบ้าน''

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจาก Power point เกี่ยวกับเนื้อหาดังนี้
   - ความหมายอาชีพ
   - ตัวอย่างอาชีพของสมาชิกในครอบครัว
   - ความสำคัญของอาชีพในครอบครัว
2. ครูให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มนักเรียน 2-3 ออกมานำเสนอใบงานเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว
2. ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากคาบกิจกรรมแนะแนว
3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- Power Point เรื่อง ข้อมูลอาชีพของสมาชิกในครอบครัว
- ทายคำอาชีพ

กิจกรรมเสนอแนะ

- ครูให้นักเรียนกลับไปทวนสิ่งที่ได้เรียนหรือทำกิจกรรมในคาบเป็นการบ้าน

4. แผนเรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว

10 จาก 19

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	**รายวิชาแนะแนว รหัสวิชา ก 00101**	**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6	**เรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว**	**เวลา 1 ชั่วโมง**
สอนชั้น ม.1/1	วันที่ 16 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/2	วันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 12.10-13.00 น.
ม.1/3	วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 13.50-14.40 น.
ม.1/4	วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/5	วันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/6	วันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/7	วันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 09.40-10.30 น.
ม.1/8	วันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 13.00-13.50 น.
ม.1/9	วันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2568	เวลา 14.40-15.30 น.

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

น.3.2 การร่วมตัดสินใจแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว โรงเรียน และสังคม

สาระสำคัญ

การดูแลและช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงถึงความรัก ความห่วงใย และความรับผิดชอบต่อกัน การช่วยกันทำหน้าที่และแบ่งเบาภาระในบ้านจะทำให้เกิดความสามัคคี ความอบอุ่น และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว ซึ่งเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและเป็นระเบียบ

จุดประสงค์

1. นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ รวมถึงตัวอย่างของการดูแลช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวได้ (K)
2. นักเรียนสามารถวางแผนและปฏิบัติกิจกรรมช่วยเหลือครอบครัวในชีวิตประจำวันได้ (P)
3. นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของความร่วมมือและการเสียสละภายในครอบครัว (A)

สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- ความหมายและความสำคัญของครอบครัว
- บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัว

- รูปแบบการช่วยเหลือกันในครอบครัว
- ประโยชน์การช่วยเหลือกันในครอบครัว

ทักษะ/กระบวนการสร้างเจตคติ (P)

- กระบวนการสร้างเจตคติที่ดี
- การสะท้อนตนเอง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ชิ้นงาน/ภาระงาน (หลักฐาน/ร่องรอยแสดงความรู้)

- ใบงานเรื่อง ฉันช่วยครอบครัวอย่างไร

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ด้านพุทธิพิสัย (K) - นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ รวมถึงตัวอย่างของการดูแลช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวได้	- การตอบคำถาม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	- นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ รวมถึงตัวอย่างของการดูแลช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวได้
ด้านทักษะพิสัย (P) - นักเรียนสามารถวางแผนและปฏิบัติกิจกรรมช่วยเหลือครอบครัวในชีวิตประจำวันได้	- การตอบคำถาม - ใบงานเรื่อง ฉันช่วยครอบครัวอย่างไร	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานเรื่อง ฉันช่วยครอบครัวอย่างไร	- สามารถวางแผนและปฏิบัติกิจกรรมช่วยเหลือครอบครัวในชีวิตประจำวันได้

ด้านจิตพิสัย (A) - นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของความร่วมมือและการเสียสละภายในครอบครัว	- ใบงานเรื่อง ฉันช่วยครอบครัวอย่างไร	- ใบงานเรื่อง ฉันช่วยครอบครัวอย่างไร	- นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของความร่วมมือและการเสียสละภายในครอบครัว

แบบประเมินการตอบคำถาม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
สามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ รวมถึงตัวอย่างของการดูแลช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวได้อย่างถูกต้อง	ผ่าน
ไม่สามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ รวมถึงตัวอย่างของการดูแลช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวได้อย่างถูกต้อง	ไม่ผ่าน

แบบสังเกตพฤติกรรม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
มีทักษะในการปฏิบัติแนวทางในการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดี	ผ่าน
เห็นคุณค่า มีเจตคติที่ดี และมีความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาตนเอง ผ่านเกณฑ์การศึกษา	ผ่าน
ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	ไม่ผ่าน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอเรื่อง สร้างแรงบันดาลใจ โครงการสานรัก ให้นักเรียนชม เมื่อคลิปจบลงครูสอบถามนักเรียนว่าได้เรียนรู้อะไรจากคลิปข้างต้น เพื่อร่วมกันการสะท้อนความคิดหรือแนวคิด

2. ครูตั้งคำถามให้นักเรียนแบ่งปันว่า ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับใครบ้างในครอบครัว และเคยมีประสบการณ์ช่วยเหลืองานภายในบ้านอย่างไรบ้าง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ครูอธิบายเกี่ยวกับเรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว โดยใช้สื่อ Power point มีหัวข้อดังนี้

- ความหมายและความสำคัญของครอบครัว
- บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัว
- รูปแบบการช่วยเหลือกันในครอบครัว
- ประโยชน์การช่วยเหลือกันในครอบครัว

2. ครูให้นักเรียนนำสมุดรายวิชาแนะแนวขึ้นมา เพื่อใช้ทำใบงานเรื่อง ฉันช่วยเหลือครอบครัวอย่างไร

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มให้นักเรียนออกมานำเสนอใบงานเรื่อง ฉันช่วยเหลือครอบครัวอย่างไร จำนวน 2-3 คน โดยใช้วงล้อออนไลน์ในการสุ่ม

2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- Power point เรื่อง การดูแลช่วยเหลือครอบครัว
- ใบงานเรื่อง ฉันช่วยครอบครัวอย่างไร
- วงล้อสุ่ม
- เกมภาพรหัส
- คลิปวิดีโอเรื่อง สร้างแรงบันดาลใจ โครงการสานรัก

กิจกรรมเสนอแนะ

- ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนสิ่งที่ได้เรียนในคาบเป็นการบ้าน

5. แผนเรื่อง รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน **รายวิชาแนะแนว รหัสวิชา ก 00101** **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 **เรื่อง รอบรู้เรื่องหลักสูตร (โรงเรียนของเรา)** **เวลา 2 ชั่วโมง (ชั่วโมงที่ 2)**

สอนชั้น ม.1/1 วันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/2 วันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 12.10-13.00 น.
ม.1/3 วันที่ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/4 วันที่ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 13.50-14.40 น.
ม.1/5 วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 08.50-09.40 น.
ม.1/6 วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 11.20-12.10 น.
ม.1/7 วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 09.40-10.30 น.
ม.1/8 วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 13.00-13.50 น.
ม.1/9 วันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เวลา 14.40-15.30 น.

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้

น.4.2 การแสวงหาและใช้ข้อมูลสารสนเทศให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สาระสำคัญ

โรงเรียนเทศบาล 5 วัดหัวป้อมนอกเป็นสถานศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาแก่เยาวชนในชุมชน โดยมีเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กรเฉพาะตัว นักเรียนควรเรียนรู้ประวัติ ความเป็นมา วิสัยทัศน์ ปรัชญา ตลอดจนบทบาทหน้าที่ของบุคลากรและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจ ความภาคภูมิใจ และความร่วมมือในการพัฒนาโรงเรียนให้เจริญก้าวหน้า และเอื้อต่อการเติบโตของทุกคนในสังคม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนได้อย่างถูกต้อง เช่น ประวัติโรงเรียน สีประจำโรงเรียน เพลงประจำโรงเรียน และผู้บริหาร (K)

2 นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เหมาะสม (P)

3. นักเรียนแสดงเจตคติที่ดีต่อโรงเรียน โดยมีพฤติกรรมที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในโรงเรียนอย่างสร้างสรรค์ (A)

สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- ประวัติโรงเรียน

- สีประจำโรงเรียน
- ปรัชญาโรงเรียน
- วิสัยทัศน์โรงเรียน
- คำขวัญโรงเรียน
- เพลงมาร์ชโรงเรียน
- ขาว-เทา สัมพันธ์

ทักษะ / กระบวนการ (P)

- ทักษะการแสวงหาข้อมูล
- ทักษะการคิด
- ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน / คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตในการเรียน
- ใฝ่เรียนรู้

ชิ้นงาน / ภาระงาน (หลักฐาน / ร่องรอยแสดงความรู้)

- ใบงาน เรื่อง สำรวจโรงเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ด้านพุทธิพิสัย (K) - นักเรียนสามารถอธิบายข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนได้อย่างถูกต้อง เช่น ประวัติโรงเรียน สีประจำโรงเรียน เพลงประจำโรงเรียน และผู้บริหาร	- การตอบคำถาม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	- นักเรียนสามารถอธิบายข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนได้อย่างถูกต้อง เช่น ประวัติโรงเรียน สีประจำโรงเรียน เพลงประจำโรงเรียน และผู้บริหาร
ด้านทักษะพิสัย (P) - นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เหมาะสม	- ใบงานเรื่อง สำรวจโรงเรียน	- ใบงานเรื่อง สำรวจโรงเรียน	- นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เหมาะสม

ด้านจิตพิสัย (A) - นักเรียนแสดงเจตคติที่ดีต่อโรงเรียน โดยมีพฤติกรรมที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในโรงเรียนอย่างสร้างสรรค์	- การตอบคำถาม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	- นักเรียนแสดงเจตคติที่ดีต่อโรงเรียน โดยมีพฤติกรรมที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในโรงเรียนอย่างสร้างสรรค์

แบบประเมินการตอบคำถาม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
สามารถอธิบายข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนได้อย่างถูกต้อง เช่น ประวัติโรงเรียน สีประจำโรงเรียน เพลงประจำโรงเรียน และผู้บริหาร	ผ่าน
ไม่สามารถอธิบายข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนได้อย่างถูกต้อง เช่น ประวัติโรงเรียน สีประจำโรงเรียน เพลงประจำโรงเรียน และผู้บริหาร	ไม่ผ่าน

แบบสังเกตพฤติกรรม

ตัวบ่งชี้	เกณฑ์
มีทักษะในการปฏิบัติแนวทางในการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดี	ผ่าน
เห็นคุณค่า มีเจตคติที่ดี และมีความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาตนเอง ผ่านเกณฑ์การศึกษา	ผ่าน
ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	ไม่ผ่าน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมผักกาดน่ารู้

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนจากชั่วโมงที่ผ่านมา

2. ครูจะแจก "ผักกาด" ให้นักเรียนจำนวน 2 หัว โดยมอบให้กับนักเรียนด้านหน้า 1 หัว และด้านหลัง อีก 1 หัว จากนั้นครูจะเปิดเพลงเพื่อเริ่มกิจกรรม ขณะที่เพลงกำลังเล่น นักเรียนจะต้องส่งต่อผักกาดให้เพื่อนๆ จนครบทุกคนอย่างต่อเนื่อง เมื่อเพลงหยุดลง นักเรียนคนใดที่ถือผักกาดอยู่ จะต้องหยิบกลีบผักกาดขึ้นมาตอบคำถามตามที่ระบุไว้ ซึ่งแต่ละครั้ง นักเรียนได้ตอบคำถาม 2 คน 2 คำถาม เช่น

- ผู้อำนวยการโรงเรียนชื่ออะไร

- อาคารโรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) มีจำนวนกี่อาคาร

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ครูอธิบายเรื่อง โรงเรียนของเราโดยใช้สื่อ Power point ตามหัวข้อ ดังนี้

- ประวัติโรงเรียน
- สีประจำโรงเรียน
- ปรัชญาโรงเรียน
- วิสัยทัศน์โรงเรียน
- คำขวัญโรงเรียน
- เพลงมาร์ชโรงเรียน
- ขาว-เทา สัมพันธ์

2. ครูให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง สำรวจโรงเรียน ลงในสมุด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ครูสุ่มให้นักเรียน 2-3 คนออกมาสรุปว่าคาบนี้ได้เรียนรู้อะไรจากเนื้อหาและกิจกรรมผักกาดน่ารู้ (ให้รางวัลเป็นการเสริมแรง)

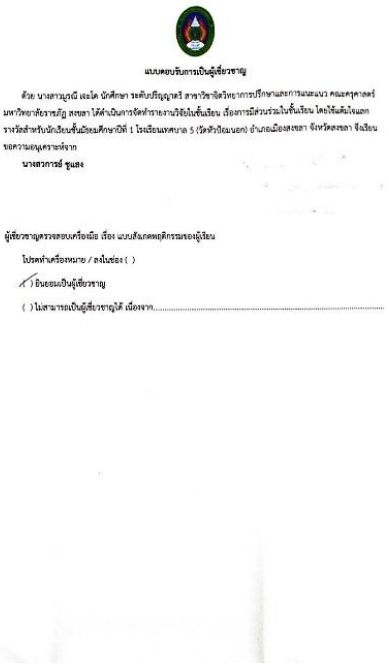
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง โรงเรียนของเรา

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. Power point เรื่อง โรงเรียนของเรา...โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก)
2. ผักกาดน่ารู้
3. วงล้อสุ่ม (ออนไลน์)
4. ใบงานเรื่อง สำรวจโรงเรียน
5. ดนตรีเพลง

แบบตอบรับรายนามผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

1. นางสวการย์ ชูแสง



แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ด้วย นางสาวบุรณี เจะโด นักศึกษา รหัสประจำตัวนักศึกษา 6410120001 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ดำเนินการจัดทำรายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้เพลงเพลงรางวัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดตัวปิดนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จึงเรียนขอความอนุเคราะห์จาก

นางสวการย์ ชูแสง

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ เรื่อง แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง ( )

(✓) ยินยอมเป็นผู้เชี่ยวชาญ

( ) ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญได้ เนื่องจาก.....

เกณฑ์การประเมิน : ขอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าแต่ละโจทย์ปัญหาต่อไปนี้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ ทำเครื่องหมาย ลงในช่องการประเมินโดยกำหนดคะแนนและความหมายดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับการวัดสร้างสรรค์

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับการวัดฯ

-1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับการวัด

หากผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับข้อคำถาม ผู้เชี่ยวชาญสามารถบันทึกได้ที่ช่อง "ข้อเสนอแนะ" ซึ่งอยู่ถัดจากช่องการประเมินไปทางขวามือ

ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
1	การตอบคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา		✓		
2	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	✓			
3	การให้ความร่วมมือในการทำงาน	✓			
4	การแสดงความคิดเห็น	✓			
5	การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์	✓			
6	เข้าห้องเรียนตรงต่อเวลา	✓			
7	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	✓			
8	มีความสามัคคีภายในกลุ่ม	✓			
9	มีการสื่อสารที่ดี	✓			
10	ตั้งใจเรียน ไม่หยอกล้อ ไม่คุยกัน	✓			
11	สนใจเรียนตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง	✓			
12	มีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	✓			
13	การวางแผนและแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม	✓			
14	มีการซักถามพูดคุยเนื้อหาที่เรียนกับเพื่อนและครู	✓			
15	ได้ความรู้เพิ่มเติมจากกิจกรรม	✓			
16	ได้สรุปผลและรายงานผลตามข้อคิดเห็นของตนเอง	✓			
17	สนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่สอนได้	✓			
18	นักเรียนมีจิตใจดี จำเริง แย่มใส		✓		
19	นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออก	✓			
20	นักเรียนมีการวางแผนในการเล่นกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	✓			
21	นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากกิจกรรมได้	✓			
22	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น	✓			
	รวม				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสวการย์ ชูแสง)

(29 ม.ค. 2564)

2. นางสาวเกตน์พิมพ์ ไพจิตรจินดา



แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ด้วย นางสาวมุรณี เลขใด นักศึกษา ระดับปริญญาครุ สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สงขลา ได้ดำเนินการจัดทำรายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้แผ่นใยแก้ รางวัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดตำวิจบนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จึงเรียน ขอความอนุเคราะห์จาก

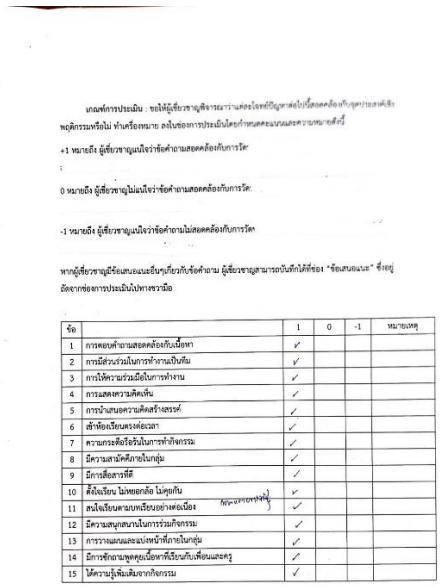
นางสาวเกตน์พิมพ์ ไพจิตรจินดา

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ เรื่อง แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง ( )

(/) เป็นผลแป็นผู้เชี่ยวชาญ

( ) ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญได้ เนื่องจาก.....



เกณฑ์การประเมิน : ขอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าแต่ละโจทย์มีปัญหาส่อไปในทิศทางใด ที่สอดคล้องกับคุณภาพของตัวชี้วัดพฤติกรรมหรือไม่ ทำเครื่องหมาย ลงในช่องการประเมินโดยกำหนดระดับและความหมายดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับการวัด

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับการวัด

-1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับการวัด

หากผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับข้อคำถาม ผู้เชี่ยวชาญสามารถบันทึกได้ที่ช่อง "ข้อเสนอแนะ" ซึ่งอยู่ถัดจากช่องการประเมินไปทางขวามือ

ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
1	การตอบคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา	✓			
2	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	✓			
3	การให้ความร่วมมือในการทำงาน	✓			
4	การแสดงความคิดเห็น	✓			
5	การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์	✓			
6	เข้าห้องเรียนตรงต่อเวลา	✓			
7	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	✓			
8	มีความสามัคคีภายในกลุ่ม	✓			
9	มีการสื่อสารที่ดี	✓			
10	ตั้งใจเรียน ไม่พยอกล้อ ไม่คุยกัน	✓			
11	สนใจเรียนตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง	✓			
12	มีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	✓			
13	การวางแผนและแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม	✓			
14	มีการซักถามพูดคุยเนื้อหาที่เรียนกับเพื่อนและครู	✓			
15	ได้ความรู้เพิ่มเติมจากกิจกรรม	✓			

ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
16	ได้สรุปผลและรายงานผลตามข้อคิดเห็นของตนเอง	✓			
17	สนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่สอนได้	✓			
18	นักเรียนมีพฤติกรรมที่จริง แต่ไม่ใส			✓	
19	นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออก	✓			
20	นักเรียนมีการวางแผนในการมีส่วนกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น			✓	
21	นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากกิจกรรมได้			✓	
22	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการสนทนาและทำงานร่วมกับผู้อื่น			✓	
รวม					

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

(..... / ..... / .....)

3. นางสาวนุรฮูดา สาแมหาดี



แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ด้วย นางสาวนุรณี ยะโส นักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนวและการปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สงขลา ได้ดำเนินการจัดทำรายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้เล่นเกมรางวัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมือง สงขลา จังหวัดสงขลา จึงเรียนขอความอนุเคราะห์จาก

นางสาวนุรฮูดา สาแมหาดี

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ เรื่อง แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง ( )

(/) ยินยอมเป็นผู้เชี่ยวชาญ

( ) ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญได้ เนื่องจาก.....

เกณฑ์การประเมิน : ขอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าแต่ละโจทย์ปัญหาต่อไปนี้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิง พฤติกรรมหรือไม่ ทำเครื่องหมาย ลงในช่องการประเมินโดยกำหนดคะแนนและความหมายดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถาม/กิจกรรมสอดคล้องกับการวัด พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตามองค์ประกอบที่กำหนด

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถาม/กิจกรรมสอดคล้องกับการวัด พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตามองค์ประกอบที่กำหนด

-1 หมายถึงผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถาม/กิจกรรม ไม่สอดคล้อง กับการวัด พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

หากผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับข้อคำถาม ผู้เชี่ยวชาญสามารถบันทึกได้ที่ช่อง "ข้อเสนอแนะ" ซึ่งอยู่ถัดจากช่องการประเมินไปทางขวามือ

ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
1	การตอบคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา	/			
2	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	/			
3	การให้ความร่วมมือในการทำงาน	/			
4	การแสดงความคิดเห็น	/			
5	การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์	/			
6	เข้าห้องเรียนตรงต่อเวลา	/			
7	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	/			
8	มีความสามัคคีภายในกลุ่ม	/			
9	มีการสื่อสารที่ดี	/			
10	ตั้งใจเรียน ไม่หยอกล้อ ไม่คุยกัน		/		
11	สนใจเรียนตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง	/			
12	มีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	/			
13	การวางแผนและแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม	/			
14	มีการซักถามพูดคุยเนื้อหาที่เรียนกับเพื่อนและครู	/			
15	ได้ความรู้เพิ่มเติมจากกิจกรรม		/		

ข้อ		1	0	-1	หมายเหตุ
16	ได้สรุปผลและรายงานผลตามข้อคิดเห็นของตนเอง		/		
17	สนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่สอนได้	/			
18	นักเรียนมีจิตใจดี ร่าเริง แจ่มใส			/	
19	นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออก	/			
20	นักเรียนมีการวางแผนในการเล่นกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	/			
21	นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากกิจกรรมได้	/			
22	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น	/			
	รวม				

ลงชื่อ.....นุรฮูดา.....ผู้ประเมิน

(นุรฮูดา สาแมหาดี)

ตำแหน่ง.....ครู.....

(05 / 05 / 64)

แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมในชั้นเรียน

สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

ข้อ		ดีมาก	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
1	การตอบคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา				
2	การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม				
3	การให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น				
5	นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากกิจกรรมได้				
6	เข้าห้องเรียนตรงต่อเวลา				
7	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม				
8	มีความสามัคคีภายในกลุ่ม				
9	นักเรียนมีการวางแผนในการเล่นกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น				
10	ตั้งใจเรียน ไม่หยอกล้อ ไม่คุยกัน				
11	สนใจเรียนตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง				
12	นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออก				
13	การวางแผนและแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม				
14	มีการซักถามพูดคุยเนื้อหาที่เรียนกับเพื่อนและครู				
15	ได้ความรู้เพิ่มเติมจากกิจกรรม				
16	นักเรียนมีจิตใจดี ร่าเริง แจ่มใส				
17	สนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่สอนได้				
รวม					

เกณฑ์การประเมิน

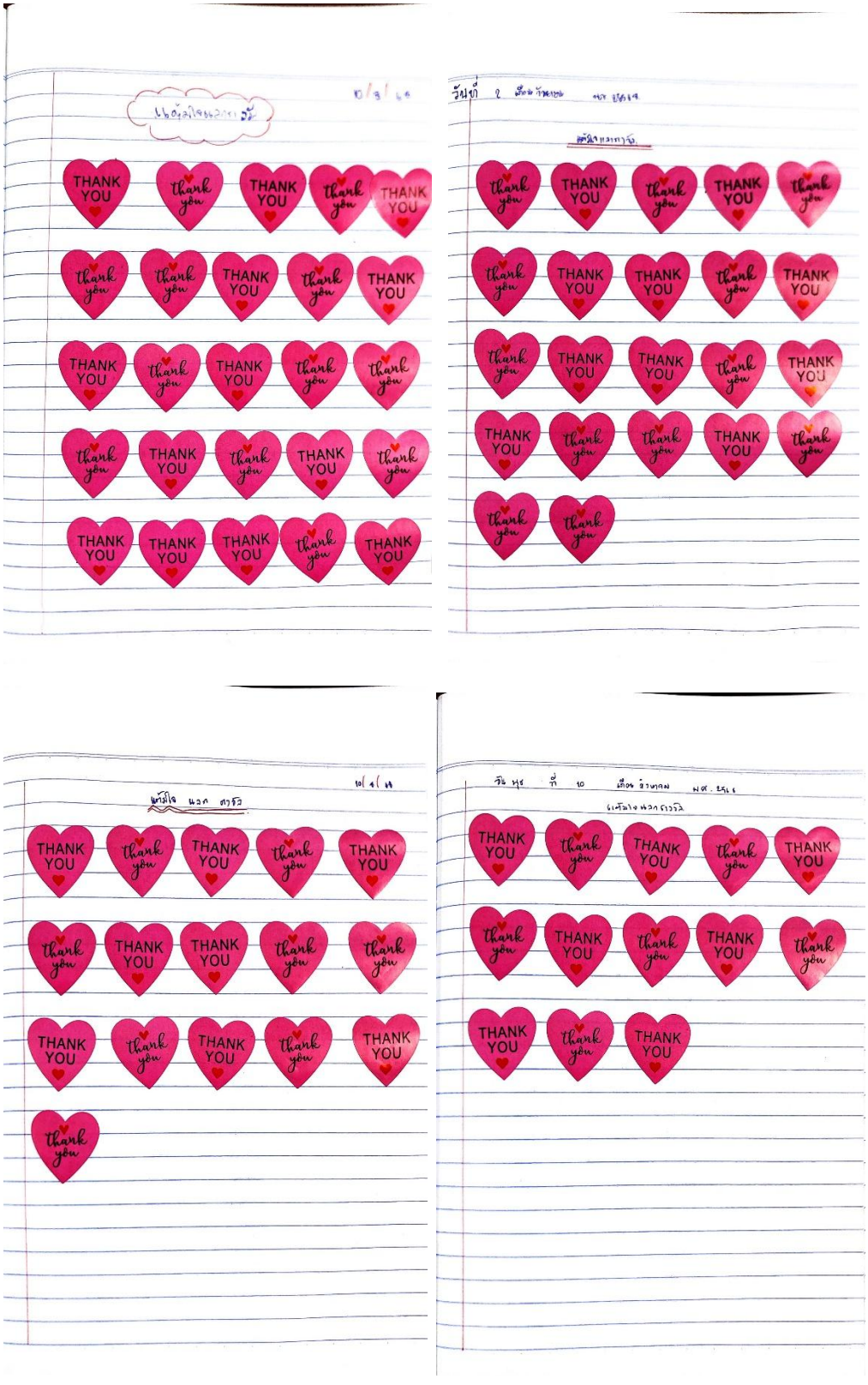
ผ่านตั้งแต่ 15 รายการขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

ผ่าน 10 รายการ ถือว่า ปานกลาง

ผ่าน 8 รายการ ถือว่า พอใช้

ผ่าน 5 รายการ ถือว่า ปรับปรุง

ตัวอย่างนวัตกรรมที่ใช้ (แต้มใจแลกรางวัล)



ของรางวัลจากการได้แต้มใจ (นวัตกรรม)









ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวมูรณี เจะโด

ชื่อวิจัย การพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแนะแนว เรื่อง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยใช้นวัตกรรมแต้มใจแลกรางวัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดหัวป้อมนอก) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ประวัติ

ประวัติส่วนตัว

เกิดวันที่ 17 พฤษภาคม 2546 ภูมิลำเนาเดิม บ้านเลขที่ 86/1 หมู่ 2 ตำบลลุโบะยิไร อำเภอมายอ จังหวัดปัตตานี รหัสไปรษณีย์ 94140

การศึกษา

- ระดับประถมศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านเมืองยอน อำเภอมายอ จังหวัดปัตตานี

- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนธรรมพิทยาคาร อำเภอมายอ จังหวัดปัตตานี

- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสายบุรีอิสลามวิทยา อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี

- ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ สาขาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา