



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม

THE STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT USING PARTICIPATORY
LEARNING AND APPLICATION PLICKERS IN THE UNIVERSAL HISTORY
S31103 FOR GRADE 11 STUDENTS CHUMPHAEPITTAYAKOM SCHOOL

นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ตำบลวังหินลาด อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 25
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

สารบัญ

	หน้า
สารบัญ	
กิตติกรรมประกาศ	
บทคัดย่อ	
บทที่ 1 บทนำ	5
1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา	5
2. คำถามการวิจัย	7
3. วัตถุประสงค์การวิจัย	7
4. ขอบเขตการวิจัย	8
5. นิยามศัพท์เฉพาะ	8
6. ประโยชน์ที่ได้รับ	9
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	10
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	13
3. Application Plickers	16
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	21
5. กรอบแนวคิดในการวิจัย	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	24
1. กลุ่มเป้าหมาย	24
2. ตัวแปรที่ศึกษา	24
3. ระเบียบวิธีการวิจัย	25
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	25
5. การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ	26
6. การวิเคราะห์ข้อมูล	32
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย	

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	27
1. ผลการวิจัย	27
2. อภิปรายผลการวิจัย	28
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	30
1. วัตถุประสงค์การวิจัย	30
2. วิธีการดำเนินการวิจัย	30
3. สรุปผลการวิจัย	32
4. ข้อเสนอแนะ	33
เอกสารอ้างอิง	34
ภาคผนวก	
ประวัติผู้วิจัย	

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องด้วยผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี จากหลายๆฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งท่านผู้อำนวยการโรงเรียนชุมแพพิทยาคม นายทวีศักดิ์ สมนอก ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการวิจัย และให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม หัวหน้ากลุ่มงานบริหาร วิชาการ คณะครู บุคลากร และนักเรียน โรงเรียนชุมแพพิทยาคมที่ได้ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยของข้าพเจ้าในครั้งนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับการช่วยเหลือและกำลังใจจากคุณพ่อ คุณแม่ พี่น้องและเพื่อนๆ ตลอดจนบุคคลต่างๆที่ให้การช่วยเหลือ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและความปรารถนาดีของทุกท่าน จึงกราบขอบพระคุณและขอบคุณไว้ในโอกาสนี้

สุวรรณี กรมสูงเนิน

ชื่อวิจัย	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรม
ระดับการศึกษา	ปริญญาการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนชุมแพพิทยาคม 407 หมู่ 9 ตำบลวังหินลาด อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น 40130 หมายเลขโทรศัพท์ 086-1469255 E-Mail : oom.sky@gmail.com
ปีที่ทำวิจัย	พ.ศ. 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 22 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบการทดลอง แบบ One Group Posttest Only Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ แบบเลือกตอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ และ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับ Application Plickers พบว่า มีนักเรียนสอบผ่านเกณฑ์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 77.27 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ 2) ผลการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับ Application Plickers พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.31 คะแนน อยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ พฤติกรรมการมีส่วนร่วม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.64 คะแนน รองลงมาคือ ความกระตือรือร้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.56 คะแนน และสุดท้ายคือ ความรับผิดชอบ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.36 คะแนน

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ทำให้ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรการศึกษาจากหลักสูตรฉบับเดิมมาเป็นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้ มีเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนสอดคล้องนโยบายกระทรวงการศึกษาธิการ ในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยปัจจุบันการจัดการศึกษาของประเทศไทยเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาให้เป็นบุคลากรในสังคมยุคดิจิทัล หรือไทยแลนด์ 4.0 จึงปฏิเสธไม่ได้ถึงความจำเป็นต่อการนำเอาเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อดำเนินการจัดการศึกษา เนื่องจากการศึกษาเป็นขบวนการทำให้มนุษย์สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีสันติสุข และยังสามารถเกื้อหนุนกับการพัฒนาประเทศได้อย่างเหมาะสม การจัดการศึกษาที่ดีจะต้องมีความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านสังคมการเมืองและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ซึ่งในปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ได้เข้ามามีบทบาททางด้านการจัดการศึกษามากขึ้น ครูผู้สอนได้นำวิวัฒนาการความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีรวมกับความทันสมัยของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บการเรียนการสอนออนไลน์ การเรียนผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยได้มีการใช้เทคโนโลยีไร้สายเป็นช่องทางในการบริหารจัดการบทเรียน ที่เป็นการพัฒนาระบบการศึกษาไทยและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนและการสอน ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นทรัพยากรในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้สามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้อย่างไม่จำกัดสถานที่และเวลา ซึ่งเป็นวิธีในการจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ รู้สึกสนุกสนานตื่นเต้น โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถยกระดับการศึกษาไทยและพัฒนานักเรียนให้สามารถแข่งขันกับชาติอื่นๆได้ (นวรรตน์ รามสูตร และบัลลังก์ โรหิตเสถียร, 2556)

ผลของการพัฒนาและความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในยุคดิจิทัลที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษา ทำให้การเรียนการสอนจำเป็นที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการในการจัดรูปแบบสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ ให้มีลักษณะหรือบรรยากาศที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสที่จะเรียนรู้ได้ตามตามความถนัดและความสนใจของตนเอง ซึ่งแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนเปลี่ยนมาเป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็น

สำคัญ ทำให้ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รอบรู้หน้าชั้น มาเป็นผู้กำกับการสอน ผู้ออกแบบ ผู้อำนวยการสอน ผู้อำนวยความสะดวก มาเป็นสะพานเพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนกับแหล่งการเรียนรู้ภายนอก (กิตติ เสือแพร์ และนำโชค วัฒนานัย, 2559)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นวิชาที่มีเนื้อหาสาระจำนวนมาก ครูผู้สอนบางท่านมีพฤติกรรมการสอนไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ยังคงสอนแบบเน้นครูเป็นศูนย์กลาง เน้นการบรรยายเนื้อหา ให้ผู้เรียนเป็นผู้ฟังและจดบันทึกความรู้ และไม่มีการประเมินผลการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนทราบข้อผิดพลาดของตนเองในทันที จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการเรียนรู้ในเรื่องของการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันทั้งผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างตัวผู้เรียนกับผู้เรียนเอง ซึ่งจากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภาคเรียนที่ 2/2559 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ และผลการประเมินด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนยังขาดทักษะในการทำงานกลุ่มหรือร่วมมือกัน ขาดความรับผิดชอบ และความกระตือรือร้นในการเรียน ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาที่ดีขึ้นจึงควรนำการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และนำ Application Plickers มาเป็นเครื่องมือในการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขพัฒนาตนเองต่อไป

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory learning) เป็นการเรียนรู้ที่ D.J. Nicol นักฝึกอบรมเชื่อว่าเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ได้ดีที่สุดใน การสังเคราะห์จากผลวิเคราะห์ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งประกอบด้วยวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (Group process) โดยในแต่ละองค์ประกอบของวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นั้น ผู้เรียนทุกคนที่มีประสบการณ์ติดตัวมาจะสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุดหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนทดลองใช้ความรู้ที่เรียนมาไปสู่การปฏิบัติได้ดั่งนั้น ต้องผ่านกระบวนการกลุ่ม หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่สำคัญมีกรอบแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) โดยหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by Doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ดึงความสามารถของผู้เรียนออกมาในรูปของการเรียนรู้ที่เรียกว่า Active Learning ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหามากขึ้น และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2544)

Application Plickers เป็นหนึ่งในเครื่องมือทางเทคโนโลยี ที่เป็นบริการในการสร้างคำถามออนไลน์ที่เว็บไซต์ www.plickers.com โดยครูผู้สอนสามารถที่จะทำการตรวจคำตอบเพื่อการประมวลผลการเรียนรู้ได้ในทันที ซึ่งข้อดีของการใช้ Plickers คือผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์

เทคโนโลยี และไม่เป็นภาระของผู้เรียนในการจัดหาเครื่องโทรศัพท์สมาร์ทโฟนหรือเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ระบบของ Plickers ต้องการเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับ plickers.com ผ่านทางอินเทอร์เน็ตเฉพาะด้านผู้สอนเท่านั้น โดยจะต่อเชื่อมกับเครื่องฉายเพื่อแสดงโจทย์คำถามแต่ละข้อ สำหรับการควบคุมการแสดงผลคำถามและการตรวจคำตอบของผู้เรียนแต่ละคน ระบบ Plickers จะใช้เครื่องโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของผู้สอนที่ติดตั้งแอปพลิเคชัน Plickers ผู้สอนเพียงทำการพิมพ์ชุดกระดาษ Plickers แจกให้แก่ผู้เรียน กระดาษ Plickers แต่ละใบจะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีเลขลำดับของบัตรอยู่ทั้งสีมุมและเลขลำดับนี้จะสัมพันธ์กับผู้เรียนแต่ละคนในชั้นเรียน ในแต่ละด้านของกระดาษ Plickers มีตัวอักษรระบุคำตอบที่ผู้เรียนจะใช้ในการตอบคำถาม เมื่อถึงช่วงเวลาในการตอบคำถาม ผู้เรียนจะต้องยกกระดาษ Plickers ขึ้น โดยเลือกด้านที่จะตอบระหว่าง A, B, C หรือ D ให้อยู่ด้านบน (ปรีชา กอเจริญ, 2560)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 และสถานการณ์ในสังคมยุคดิจิทัล โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีความรับผิดชอบ มีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

2. คำถามการวิจัย

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม เป็นอย่างไร

3. วัตถุประสงค์การวิจัย

3.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

3.2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ให้อยู่ในระดับมาก

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

4.1.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 22 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

4.2 ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

4.2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับ Application Pickers

4.2.2 ตัวแปรตาม คือ

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104)
- 2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน

4.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาเพิ่มเติม ประวัติศาสตร์สากล ม.4-6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 อารยธรรมตะวันตก เรื่อง ระบอบพิวตัลสังครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 3 แผน เวลา 8 ชั่วโมง

4.4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

4.4.1 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL) เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ฝึกปฏิบัติการวางแผน การทำกิจกรรม การเรียนรู้ร่วมกันและทำรายงานผลการเรียนรู้ โดยมีหลักการสำคัญ คือ การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) กับกระบวนการกลุ่ม (group process) ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 ประการ คือ

5.1.1 ประสบการณ์ คือ ขั้นตอนที่ครูผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนเองมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้

5.1.2 การสะท้อนความคิดและถกเถียง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรียนรู้กันและกัน

5.1.3 เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด เป็นขั้นตอนการสร้างความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด

5.1.4 การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

5.2 Application Plickers หมายถึง แอปพลิเคชันทางการศึกษาที่ติดตั้งลงในเครื่องโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ของครูผู้สอน โดยครูผู้สอนจะพิมพ์ชุดกระดาษ Plickers ที่เรียกว่า QR Code แจกให้แก่ผู้เรียนเท่ากับจำนวนนักเรียนในห้องเรียน ซึ่ง QR Code แต่ละใบจะมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเป็นตัวแทนของนักเรียนคนนั้นๆ มีเลขลำดับของบัตรอยู่ทั้งสี่มุม ในแต่ละด้านของ QR Code จะมีตัวอักษรระบุคำตอบที่ผู้เรียนจะใช้ในการตอบคำถาม เมื่อถึงช่วงเวลาในการตอบคำถาม ผู้เรียนจะต้องยก QR Code ขึ้น โดยเลือกด้านที่จะตอบระหว่าง A, B, C หรือ D ให้อยู่ด้านบน จากนั้นครูผู้สอนใช้สมาร์ทโฟนในการสแกนคำตอบของผู้เรียน แล้วระบบจะประมวลผลออกมาทำให้ผู้เรียนทราบคำตอบของตนเองในทันที

5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการนำไปใช้ของนักเรียนที่เกิดจากการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อนำมาใช้ทดสอบหลังการจัดกิจกรรมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้ Application Plickers มีลักษณะข้อสอบเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยนักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว มีการให้คะแนนคือ ให้ 1 คะแนน ในข้อที่ตอบถูก และ ให้ 0 คะแนน ในข้อที่ตอบผิด หรือไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 คำตอบ

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 นักเรียนมีการพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ให้สอดคล้องต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และมีความกล้าในการตัดสินใจ

6.2 นักเรียนมีพฤติกรรมทางด้านการมีส่วนร่วม การมีความกระตือรือร้น และมีความรับผิดชอบมากขึ้น รู้จักช่วยเหลือผู้ มีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน

6.3 ประหยัดเวลาครูผู้สอนในการเช็คชื่อและตรวจงานของผู้เรียน มีการวัดและประเมินผลในทันที ทำให้ผู้เรียนทราบข้อผิดพลาดหรือจุดบกพร่องของตนเอง ซึ่งสามารถนำ Application Plickers ไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระอื่นๆ ได้ด้วย

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL)
3. Application Plickers
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่างๆไว้ ดังนี้

- **ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม** แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

- **หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต** ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยม

ด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุข ในสังคมไทยและสังคมโลก

- **เศรษฐศาสตร์** การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- **ประวัติศาสตร์** เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก
- **ภูมิศาสตร์** ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

1.2 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง ตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง
- ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีทักษะกระบวนการ และมีข้อมูลที่จำเป็นต่อการพัฒนาให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ มีความเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ การอยู่ร่วมกันและการทำงานกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมของห้องเรียน และได้ฝึกหัดในการตัดสินใจ
- ได้ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะการบูรณาการ ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจได้ข้อคิดเกี่ยวกับรายรับ รายจ่ายของครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออมขั้นต้นและวิธีการเศรษฐกิจพอเพียง
- ได้รับการพัฒนาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในขั้นที่สูงต่อไป

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมืองการปกครอง สภาพเศรษฐกิจโดยเน้นความเป็นประเทศไทย

- ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมในศาสนพิธี และพิธีกรรมทางศาสนามากยิ่งขึ้น
- ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ของท้องถิ่นตนเองมากยิ่งขึ้น
- ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่างๆของประเทศไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การทำความเข้าใจ ในภูมิภาค ชีวโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- ได้เรียนรู้และศึกษาเกี่ยวกับความเป็นไปของโลก โดยการศึกษาประเทศไทยเปรียบเทียบกับประเทศในภูมิภาคต่างๆในโลก เพื่อพัฒนาแนวคิด เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
- ได้เรียนรู้และพัฒนาให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักคิดอย่างมีวิจารณญาณได้รับการพัฒนาแนวคิด และขยายประสบการณ์ เปรียบเทียบระหว่างประเทศไทยกับประเทศในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก ได้แก่ เอเชีย โอเชียเนีย แอฟริกา ยุโรป อเมริกาเหนือ อเมริกาใต้ ในด้านศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และสังคมศาสตร์
- ได้รับการพัฒนาแนวคิดและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคต สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ ในการดำเนินชีวิตและวางแผนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

- ได้เรียนรู้และศึกษาความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้พัฒนาตนเองเป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีค่านิยมอันพึงประสงค์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้งมีศักยภาพเพื่อการศึกษาต่อในชั้นสูงตามความประสงค์ได้
- ได้เรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความภูมิใจในความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ของชาติไทย ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

- ได้รับการส่งเสริมให้มีนิสัยที่ดีในการบริโภค เลือกและตัดสินใจบริโภคได้อย่างเหมาะสม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ประเพณีวัฒนธรรมไทย และสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่นและประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม
- เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ชี้นำตนเองได้ และสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆในสังคมได้ตลอดชีวิต

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL)

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542) ให้ความหมาย การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หรือการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) ไว้ว่า เป็นหลักการพื้นฐานสำคัญประการหนึ่งของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กล่าวคือ กระบวนการกลุ่มจะช่วยให้คนได้มีส่วนร่วมสูงสุดและทำให้บรรลุผลสำเร็จของงาน

กรมสุขภาพจิต (2544) ให้ความหมาย การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory learning) ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ D.J. Nicol นักฝึกอบรมเชื่อว่าเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทักษะได้ดีที่สุด ผ่านการสังเคราะห์จากผลวิเคราะห์ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งประกอบด้วยวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (Group process) เพราะในแต่ละองค์ประกอบของวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นั้นผู้เรียนทุกคนซึ่งมีประสบการณ์ชีวิตตัวเองสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุดหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนทดลองใช้ความรู้ที่เรียนมาไปสู่การปฏิบัติได้ดังนั้นต้องผ่านกระบวนการกลุ่ม

2.2 หลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory learning)

กรมสุขภาพจิต (2544) กล่าวว่า หลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory learning) ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ดังนี้

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์



การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม

1) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม มีลักษณะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน

2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (active learning)
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่าง กว้างขวาง
5. อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด หรือการเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

2) การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (group process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งเมื่อประกอบไปกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) กระบวนการกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูงสุด และทำให้บรรลุงานสูงสุด ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมสูงสุด (maximum participation) ของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับการออกแบบกลุ่ม ซึ่งมีตั้งแต่กลุ่มเล็กสุด คือ 2 คน จนกระทั่งกลุ่มใหญ่ กลุ่มแต่ละประเภทมีข้อดี และข้อจำกัดต่างกัน ผู้เรียนทุกคนควรมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมของแต่ละองค์ประกอบ ฉะนั้นผู้สอนจึงต้องพิจารณาตามจำนวนผู้เรียน

2. การบรรลุงานสูงสุด (maximum performance) ถึงแม้ผู้สอนจะออกแบบกลุ่มให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแล้วก็ตาม แต่สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มผู้เรียนบรรลุงานสูงสุดได้ คือ การออกแบบงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจะต้องจัดทำเป็นใบงานที่กำหนดให้กลุ่ม หรือผู้เรียนทำกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน สิ่งเหล่านี้เป็นหัวใจสำคัญของการบรรลุงานสูงสุด ผู้เรียนสามารถกำหนดได้จากการออกแบบงาน ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญของการกำหนดงาน 3 ประการ ดังนี้

1. การกำหนดกิจกรรมที่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มกันอย่างไร เพื่อทำอะไร ใช้เวลานานแค่ไหน เมื่อบรรลุงานแล้วจะให้ทำอะไรต่อ เช่น การเสนอผลงานหน้าชั้น

2. การกำหนดบทบาทของกลุ่มหรือสมาชิกให้ชัดเจน โดยทั่วไปกำหนดบทบาทในกลุ่มย่อย ควรให้แต่ละกลุ่มมีบทบาทที่แตกต่างกัน เมื่อนำมารวมในกลุ่มใหญ่ จะเกิดการขยายการเรียนรู้ทำให้ใช้เวลาในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ การกำหนดบทบาทในแต่ละกลุ่มให้ทำกิจกรรมยังรวมถึงการกำหนดบทบาทของสมาชิกในกลุ่มด้วย เช่น เล่นบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์ หรือเป็นตัวแทนกลุ่มในการนำเสนอผลงานของกลุ่ม

3. การกำหนดโครงสร้างของงานที่ชัดเจน บอกรายละเอียดของกิจกรรมและบทบาทโดยทำเป็นกำหนดงานที่ผู้สอนแจ้งให้แก่ผู้เรียน หรือทำเป็นใบงานมอบให้กับกลุ่ม โดยจัดทำเป็นใบงานหรือใบชี้แจง ซึ่งการออกแบบใบงานหรือใบชี้แจง มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มทำงานสำเร็จ โดยมีกรอบการทำงานที่ชัดเจน หรือสร้างเป็นตารางการวิเคราะห์ให้กลุ่ม

2.3 องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL)

กรมวิชาการ (2546) กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 ประการ คือ

1. ประสบการณ์ (Experience) วิทยากรช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้

2. การสะท้อนความคิดและถกเถียง (Reflect and Discussion) เป็นขั้นตอนที่วิทยากรจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรียนรู้กันและกัน

3. เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) เป็นขั้นตอนการสร้างความรู้เข้าใจเพื่อนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มและวิทยากรเป็นฝ่ายช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์

4. การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experience) คือการที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

Kolb (ออนไลน์, 1994) อ้างถึงใน ศุภวัฒน์ ปภัสสรากาญจน์ (2554) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. ประสบการณ์ (experience) ในการฝึกอบรมเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้ หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่คุณเรียนมีประสบการณ์มาก่อนแล้ว เช่น ฝึกอบรมเกี่ยวกับการประเมินโครงการให้แก่

2. การสะท้อน และอภิปราย (reflection and discussion) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม

3. ความคิดรวบยอด (concept) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา หรือเป็นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (knowledge) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายงานให้อ่านจากเอกสาร ตำรา หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็น

4. การทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (experimentation / application) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตชิ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิ เล่นบทบาทสมมุติ ฯลฯ เป็นต้น

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีที่สุด ผ่านการสังเคราะห์แบบ meta analysis ซึ่งได้โครงสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ประกอบด้วยวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (group proces) เนื่องจากผู้เรียนทุกคนมีประสบการณ์ที่จะสามารถทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยกันทำในสิ่งที่ยากหรือไม่เคยทำมาก่อนด้วยความมั่นใจ โดยเฉพาะการฝึกอบรมที่อาจมีข้อจำกัดในด้านเวลา

3. Application Plickers

Education Technology Development And Service หรือ ETS (2560) ได้จัดทำคู่มือสำหรับการใช้งาน Application Plickers ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 Plickers คืออะไร

Plickers เป็น แอปพลิเคชันสำหรับสร้างแบบทดสอบและตรวจคำตอบได้ทันทีโดยใช้สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตสแกน เพื่อเก็บผลคำตอบจากแผ่นกระดาษทรงสี่เหลี่ยมที่มีภาพรหัสหรือรูปทรงคล้าย QR code เรียกว่า “Plickers” ซึ่งแต่ละด้านของกระดาษ Plickers มีตัวอักษร A, B, C และ D ระบุคำตอบเฉพาะของแต่ละคำถามเพื่อให้ผู้เรียนใช้ในการตอบคำถาม



ยกตัวอย่างเช่น หากต้องการตอบข้อ A ใ้ยกกระดาษ Plickers โดยให้ด้าน A อยู่ด้านบน เป็นต้น และเก็บสรุปผลของคำตอบด้วยการใช้สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตที่ติดตั้งแอปพลิเคชัน Plickers สแกนคำตอบจากแผ่น Plickers นั้นเอง

ข้อดีของ Plickers คือ ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเตรียมเครื่องมือหรืออุปกรณ์ใด ๆ ให้งุ่นวาย แต่มีข้อจำกัดในการรองรับผู้ใช้งานได้สูงสุดแค่ 63 คนเท่านั้น โดยทั่วไป Plickers ถูกนำมาใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่ก็สามารถประยุกต์ใช้กับการเช็คชื่อของผู้เรียนได้เช่นกัน

3.2 การเข้าใช้งาน Plickers

การเข้าใช้งานสามารถใช้ Plickers ได้ 2 ช่องทาง คือ ผ่านทางแอปพลิเคชัน Plickers ทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ Android หรือทางเว็บไซต์ www.plickers.com

3.2.1 สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS สามารถเข้าไปดาวน์โหลด Application Plickers ได้ทาง App Store ส่วนในระบบปฏิบัติการ Android สามารถเข้าไปดาวน์โหลด ได้ทาง Google Play



3.2.2 เว็บไซต์ www.plickers.com โดยสมัครใช้งานโดยกดที่ปุ่ม Sign Up ซึ่งอยู่ทางด้านขวาบนของหน้าจอ จากนั้นก็สมัครแอดเคาท์ด้วยการกรอก First Name, Last Name, E-mail, Password คลิกปุ่ม Sign Up โดยเมื่อสมัครเสร็จจะต้องกลับไปยืนยันตัวตนทาง E-mail ที่ได้สมัครด้วย



2.3 หน้าแรกของ Plickers

เมื่อ log in เรียบร้อยแล้วระบบเข้าสู่การใช้งาน Plickers ซึ่งประกอบด้วยเมนูหลักดังนี้

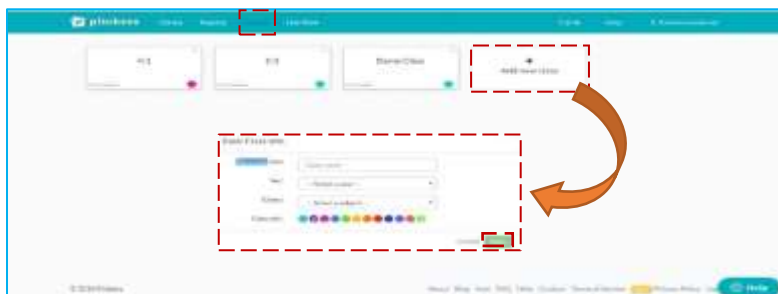


1. Library – เมนูสำหรับการสร้างและจัดการคำถามที่ใช้ทดสอบ
2. Reports – เมนูสำหรับการเรียกดูผลคะแนนที่ถูกบันทึกไว้ของผู้เรียน
3. Classes – เมนูสำหรับการจัดการรายชื่อผู้เรียน
4. Live View – เมนูสำหรับการแสดงคำถาม ตัวเลือก และผลการตอบคำถามของผู้เรียน
5. Cards – เมนูสำหรับดาวน์โหลดแผ่น Plickers
6. Help – เมนูสำหรับศึกษาวิธีการใช้งาน Plickers หรือขอความช่วยเหลือกรณีมีปัญหาจากการใช้งาน

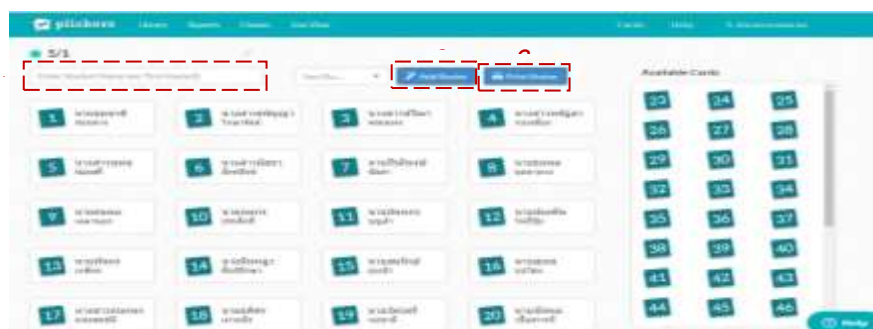
2.4 การสร้างห้องเรียนและการเพิ่มรายชื่อผู้เรียนของ Plickers

- 1) การสร้างห้องเรียนจากเมนูหน้าหลักของ Plickers กดที่แถบเมนู Classes จากนั้นคลิก + Add new class ระบบจะปรากฏหน้าต่างของ Basic Class Info (3) ให้ระบุรายละเอียดของ Name your Class (ชื่อห้องเรียนหรือใส่เป็นชื่อวิชาก็ได้), Year (ระดับชั้น), Subject (หมวดหมู่ของวิชาที่สอน),

Class Color (ระบบสีที่แตกต่างกันกรณีมีหลายห้องเรียนเพื่อให้จดจำได้ง่ายขึ้น) เสร็จแล้วกดปุ่ม SAVE



2) การเพิ่มชื่อผู้เรียน เมื่อทำการสร้างห้องเรียนเรียบร้อยแล้ว ระบบจะให้สร้างหรือเพิ่มรายชื่อผู้เรียนได้โดยการใส่ชื่อ-นามสกุลที่ช่อง Enter Student Name หรือหากต้องการเพิ่มชื่อแบบหลายรายชื่อ (คัดลอกชื่อจากไฟล์ Excel) ให้กดปุ่ม Add Roster จะสามารถเพิ่มชื่อได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น จากนั้นกดปุ่ม และหากต้องการพิมพ์รายชื่อผู้เรียนให้กดปุ่ม Print Roster

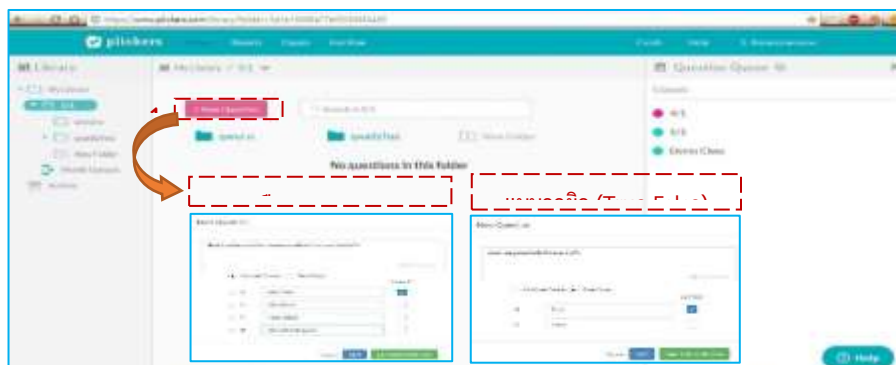


ตัวอย่างหน้าจอแสดงผลหลังทำการเพิ่มรายชื่อเรียบร้อยแล้ว


2.5 การสร้างคำถามของ Plickers

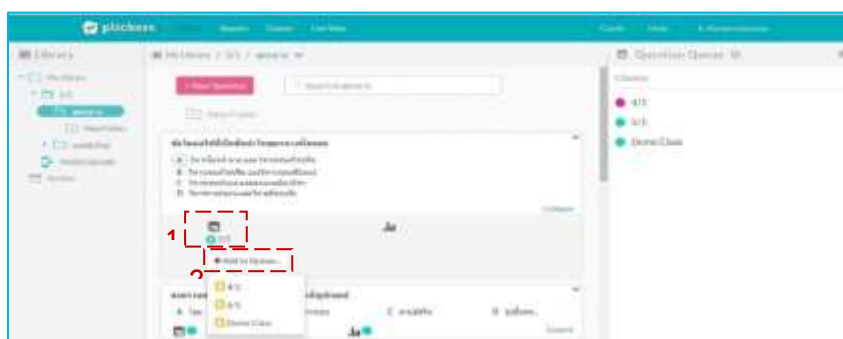
การสร้างคำถามและการ Add to Queue หรือการตั้งค่าคำถามที่ใช้กับห้องเรียนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) การสร้างคำถาม จากหน้าหลักของ Plickers คลิกแถบเมนูของ Library จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **+ New Question** เพื่อเข้าสู่การสร้างคำถาม โดยประเภทคำถามของ Plickers มี 2 รูปแบบ คือ แบบเลือกตอบ (Multiple Choices) สูงสุดเพียงแค่ 4 ตัวเลือกเท่านั้น และแบบถูกผิด (True-False) เมื่อสร้างคำถามเสร็จเรียบร้อยแล้วกดปุ่ม **Save** หรือหากต้องการสร้างคำถามใหม่ให้กดที่ปุ่ม **Save and create new** ซึ่งคำถามทั้งหมดจะถูกเก็บไว้ในคลัง Library เพื่อพร้อมสำหรับการเรียกใช้งานต่อไป



ตัวอย่างหน้าจอแสดงการสร้างคำถามแบบเลือกตอบและแบบถูกผิด

2) การ Add to Queue ของคำถามให้กับห้องเรียน เมื่อสร้างคำถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ Assign คำถามลงไปในกลุ่มห้องเรียนที่ต้องการใช้คำถามนั้น ๆ โดยการคลิกที่ไอคอน  ซึ่งอยู่ด้านล่างซ้ายมือของคำถาม จากนั้นกดปุ่ม +Add to Queue เพื่อเลือกห้องเรียน คำถามที่เลือกไว้จะถูกเพิ่มอยู่ในรายการของ Question Queue



ตัวอย่างหน้าจอแสดงสถานะของห้องเรียนที่ถูก Add to Queue

2.6 การดาวน์โหลด Plickers Cards

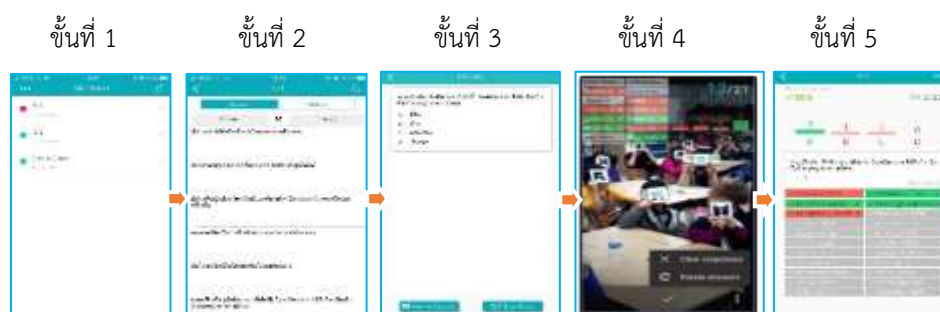


เมื่อสร้างคำถามเรียบร้อยแล้ว ให้ดาวน์โหลดแผ่นกระดาษ Plickers (ไฟล์สกุล PDF) เริ่มต้นจากหน้าหลักของ Plickers คลิก ที่แถบเมนู Cards โดยเลือกแผ่น Plickers ให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนและขนาดของห้องเรียน จำนวนขั้นต่ำของแผ่น Plickers อยู่ที่ 40 แผ่น และสูงสุด 63 แผ่น ซึ่งแต่ละชุด Plickers มีความแตกต่างในเรื่องขนาดฟอนท์และขนาดรูปทรงเท่านั้น ซึ่งผู้สอนสามารถใช้แผ่น Plickers ชุดเดียวกันกับหลาย ๆ ห้องเรียนได้

2.7 การใช้งานฟังก์ชัน Live View ของ Plickers

ฟังก์ชัน Live View เป็นการใช้งาน Plickers เพื่อแสดงคำถามหรือร่วมตอบคำถามในห้องเรียน ซึ่งต้องเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ให้พร้อม ดังนี้

1. ผู้เรียนต้องมีแผ่น Plickers
2. ผู้สอนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมาติดตั้งในสมาร์ทโฟน พร้อมเข้าระบบเรียบร้อยแล้ว
3. ขั้นตอนการใช้งาน ฟังก์ชัน Live View
 - เมื่อเข้าระบบจะแสดงหน้า My Classes เลือกเข้าห้องเรียนที่สร้างไว้จะมีคำถามที่ถูกตั้งค่าไว้แล้ว
 - สำหรับการใช้งานจัดเป็น Queue ให้คลิกเลือกคำถามที่ต้องการ จากนั้นคลิกปุ่ม Scan เพื่อทำการสแกนคำตอบของผู้เรียนจากแผ่น Plickers ซึ่งสามารถให้แสดงผลในรูปแบบเรียลไทม์
 - เมื่อสแกนคำตอบจากผู้เรียนครบทุกคนแล้ว หน้าจอจะแสดงผลสรุปว่าใครตอบถูกและใครตอบผิด รวมถึงผลสรุปผลของคนที่ตอบถูกในรูปแบบเปอร์เซ็นต์ออกมา



รูปภาพแสดง ลำดับขั้นตอนการใช้งาน ฟังก์ชัน Live View ในสมาร์ทโฟน ของครูผู้สอน

2.8 การเรียกดูผลคะแนนของ Plickers

หากผู้สอนต้องการทราบผลคะแนนของผู้เรียน จากหน้าหลักให้คลิกแถบเมนู Reports < Question History < Filter by class ซึ่ง Question History จะแสดงผลสรุปรายชื่อ โดยแสดงจำนวนคนที่ตอบแต่ละข้อและค่าเฉลี่ยคนที่ตอบถูกคิดเป็นเปอร์เซ็นต์



รูปภาพ แสดงผลสรุปรายชื่อ โดยแสดงจำนวนคนที่ตอบแต่ละข้อ

2.9 การออกจากระบบของ Plickers

หากใช้งานเสร็จและต้องการออกจากระบบ ให้คลิกที่ชื่อโปรไฟล์ของตัวเอง (ด้านบนขวามือของหน้าจอ) จากนั้นกด Sign Out เป็นอันเสร็จสิ้นการใช้งาน Plickers



4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL)

สำนักงานชุดโครงการวิจัยและพัฒนาเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน (วพร.) (2547) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ บทสรุปนวัตกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน เรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียน ของโรงเรียนเรยีนาเชลีวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ด้านผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้วางแผนการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการทำงาน ปฏิบัติตามแผนงานและกระบวนการทำงาน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้และประเมินตนเอง ตลอดจนฝึกทักษะกระบวนการคิดและทักษะในด้านต่างๆ ซึ่งได้ประเมินผู้เรียนในด้านกระบวนการคิด อยู่ในระดับพอใช้

ศุภวัฒน์ ปภัสสรากาญจน์ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า 1) เมื่อนักศึกษาผ่านกระบวนการเรียนการสอนโดยเฉพาะการสอดแทรกกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 78.79 ซึ่งอยู่ในระดับดี ตามเกณฑ์มาตรฐานค่าคะแนนของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตกำหนด 2) ทศนะคติหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนการสอนที่มีการสอดแทรกกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมรวมห้าประเด็น ประเด็นแรกและประเด็นที่สอง ด้านความหลากหลายของการเรียนการสอน และความเข้าใจต่อเนื้อหาวิชาที่ได้จากแหล่งต่างที่จัดไว้ให้มีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.89 และ 3.77 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และ 0.71 ซึ่งแสดงว่าทั้งสองประเด็นสะท้อนทัศนคติที่มีแนวโน้มไปในทางที่พอใจมาก โดยเมื่อนำมาเทียบเคียงกับน้ำหนักถ่วงเฉลี่ย (Weighted Average Index; WAI) จะพบว่า ระดับคะแนนถ่วงเฉลี่ยเท่ากับ $3.89/5 = 0.78$ และ $3.77/5 = 0.76$ (Weighted Average Index อยู่ระหว่าง 0.60-0.80 ซึ่งมีค่าคะแนน

อยู่ในช่วงระดับดี ประเด็นความพอใจความพอใจในกิจกรรมที่มอบหมายเช่น รายงาน และการนำเสนอ รายงาน, ความพึงพอใจที่ผู้สอนทำหน้าที่ให้การศึกษาในการดำเนินกิจกรรม, ความพึงพอใจในรูปแบบ การเรียนแบบมีส่วนร่วมของทุกคนในการนำเสนอรายงาน การตั้งคำถามและการตอบข้อซักถามมีคะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07, 4.2 และ 4.1 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 0.59 และ 0.73 จะ พบว่ามีคะแนนถ่วงเฉลี่ยเท่ากับ $4.07/5 = 0.81$, $4.2/5 = 0.84$ และ $4.1/5 = 0.82$ (Weighted Average Index อยู่ระหว่าง 0.81-1.00 ค่าคะแนนอยู่ในช่วงระดับดีมาก) สรุปได้ว่า คะแนนในการประเมินทัศนคติ ที่มีต่อกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมของนักศึกษามีทัศนคติที่ดีถึงดีมาก

ลักษณะนารา ยะแก้ว (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียน วิชาหลักการตลาด รหัส 3200-1015 โดยการสอนแบบ มีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้เกิด ประสิทธิภาพความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาใน การเรียนวิชาหลักการตลาด โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม พัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษา แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถทำข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิม ทำให้พฤติกรรมการเรียน ของนักศึกษาเป็นไปตามจุดประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอนแบบมีส่วนร่วม สูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Application Plickers

ปรีชา กอเจริญ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้ Plickers กับการประเมินผลการเรียนรู้ ทันที ในห้องเรียนกลับทางและเรียนให้รู้จริง พบว่า การนำเทคนิคการสอนด้วยห้องเรียนกลับทางและ เรียนให้รู้จริงสามารถพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีการแทรกเสริมกิจกรรมได้ดี ส่วน กิจกรรมในชั้นเรียนที่เป็นคำถามตอบความเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ การใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี Application Plickers ช่วยให้เกิดการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันที ทำให้ผู้เรียนสามารถ ทำความเข้าใจในสิ่งที่เข้าใจคลาดเคลื่อนให้ถูกต้องได้ และจะสามารถปรับการเรียนรู้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ของการเรียน

4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ

เชมพาสน์ จาดก้อน (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมการเรียนให้มีความ รับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนจำนวน 57 คน มีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนมากขึ้น มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียน มากขึ้น ทำให้บรรยากาศการเรียนภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีความ รับผิดชอบต่อหน้าที่ ไม่ขาดเรียนหรือมาสาย ทำงานที่ได้รับมอบหมายและส่งงานตรงกำหนดเวลา รู้จัก

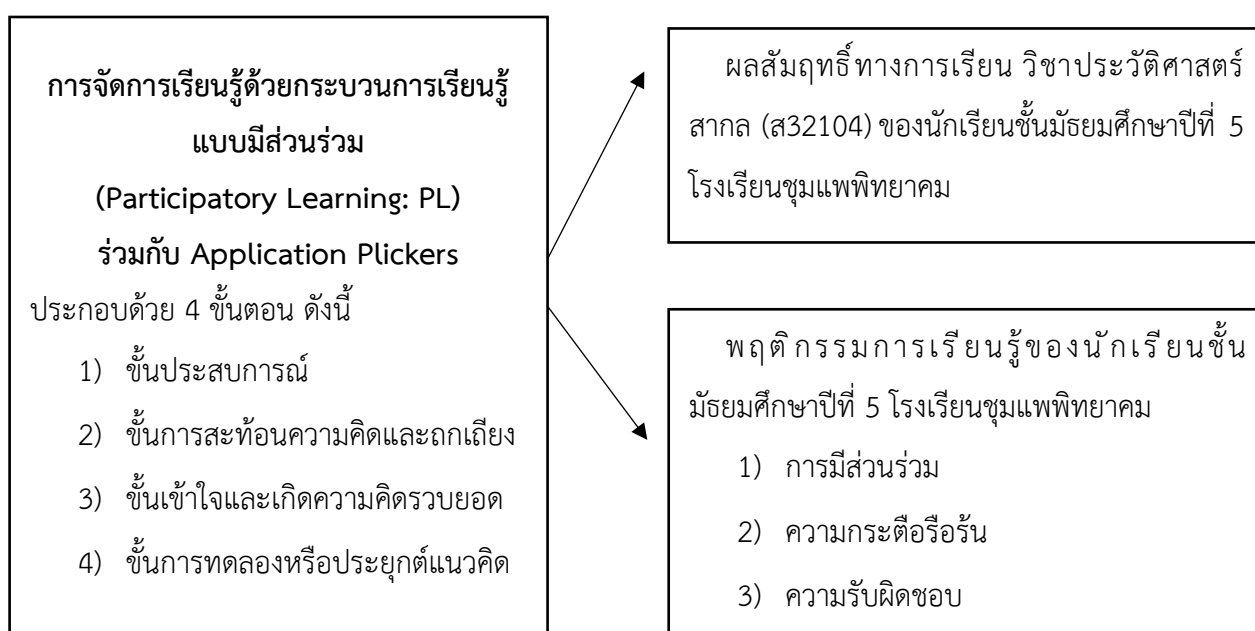
ช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความเต็มใจ ซึ่งมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ ข้อมูลด้านการเรียนของแต่ละวิชา และการตอบแบบสอบถามจากนักเรียน การใช้แรงจูงใจเสริมแรงโดยให้คำชมเชยแก่นักเรียน รวมทั้งดูแลด้านการเรียนให้มีความรับผิดชอบ สนใจเรียน และติดตามจากผู้ปกครอง คุณครูที่เข้าสอนแต่ละวิชา

4.4 งานวิจัยต่างประเทศ

Jaraby Reyna de Thomas, Verónica López-Fernández, Fátima Llamas-Salguero, Pilar Martín-Lobo และ Silvia Prada ได้ศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมและความรู้ โดยใช้ Plickers ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และความสัมพันธ์ของความคิดสร้างสรรค์ (Participation and knowledge through Plickers in high school students and its relationship to creativity) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ การมีส่วนร่วมและ ความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มตัวอย่าง 60 คน (หญิง 30 คนและชาย 30 คน) อายุ 15-16 ปี ในศูนย์การเรียนรู้ของอเมริกัน ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับ การมีส่วนร่วมและความรู้ เนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร, การเรียนการสอนที่มีปัจจัยต่างๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ที่มีความหมายมากขึ้น

5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยแสดงเป็นแผนภาพดังนี้



รูปภาพ แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers และศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน ในรายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 1) กลุ่มเป้าหมาย
- 2) ตัวแปรที่ศึกษา
- 3) ระเบียบวิธีการ
- 4) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 5) การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
- 6) การวิเคราะห์ข้อมูล
- 7) สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ตำบลวังหินลาด อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers

2.2 ตัวแปรตาม คือ

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104)
- 2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน

3. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบการทดลองพื้นฐาน (Pre-Experiment Design) แบบแผน One Group Posttest Only Design (ประภคตติยา ทักษิณ, 2556) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังภาพ

E	X	O
---	---	---

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัยมีความหมายดังนี้

E	หมายถึง	กลุ่มทดลอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม
X	หมายถึง	การจัดการกระทำ (Treatment) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Picklers
O	หมายถึง	การทดสอบหลังเรียน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ

2) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกให้ครูผู้สอนบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะสอน

5. การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เอกสารแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับ Application Picklers และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ ที่มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกให้ครูผู้สอนบันทึก พฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะสอน

3) นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สำหรับทำการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้เกิดความถูกต้องเหมาะสม

4) ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย

5) ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Picklers วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) และจัดบันทึก พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน ในชั้นเรียน

6) ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ ที่มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ โดยการหาค่าเฉลี่ย การคำนวณหาร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ในที่นี้ คือ นักเรียนมีวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกให้ครูผู้สอนบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะสอน จุดบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน และประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการหาค่าเฉลี่ย เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ในที่นี้ คือ นักเรียนมีพฤติกรรมมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ อยู่ในระดับมาก ขึ้นไป ตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 10.01-15.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม ในระดับ มาก
- ค่าเฉลี่ย 5.01-10.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม ในระดับ ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 0.01-5.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม ในระดับ น้อย

7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

7.1 ค่าสถิติพื้นฐาน

- 1) ค่าร้อยละ
- 2) ค่าเฉลี่ย (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2544)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ในการดำเนินการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers และศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน ในรายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบอบฟิวัดล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ ที่มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

จำนวน นักเรียน ทั้งหมด (คน)	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์		ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่สอบผ่านเกณฑ์		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
22	17	77.27	5	22.73	20	15.71	71.40
คะแนนสูงสุด		18 คะแนน		คะแนนต่ำสุด		9 คะแนน	

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 77.27 มีนักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ซึ่งนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของ ผู้เรียนหลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	ประเด็นการประเมิน ระดับคะแนน					รวม	แปลผล
	การมี	ความ	ความ	คิดอย่าง	ความ		
	ส่วนร่วม	กระตือรือร้น	รับผิดชอบ	สร้างสรรค์	ถูกต้อง		
	3	3	3	3	3	15	
1. การค้นพบดินแดนใหม่	1.5	1.5	1.5	2	1.5	8	ปานกลาง
2. การปฏิรูปศาสนา	1.5	1.5	1.5	2	1.5	8	ปานกลาง
3. การปฏิวัติวิทยาศาสตร์	3	3	3	3	3	15	มาก
4. การปฏิวัติอุตสาหกรรม	3	3	3	3	3	15	มาก
5. การปฏิวัติในอังกฤษ	2	2	2	3	2	11	มาก
6. การปฏิวัติในสหรัฐอเมริกา	3	3	3	2	3	14	มาก
7. การปฏิวัติในฝรั่งเศส	3	3	3	2.5	2.5	14	มาก
8. การปฏิวัติในรัสเซีย	3	2	2	3	2	12	มาก
9. สงครามโลกครั้งที่ 1	3	3	2	2.5	2	12.5	มาก
10. สงครามโลกครั้งที่ 2	3	3	2	2.5	2	12.5	มาก
11. สงครามเย็น	3	3	3	2.5	2	13.5	มาก
รวม	29	28	26	28	24.5	135.5	-
ค่าเฉลี่ย	2.636	2.545	2.364	2.545	2.227	12.318	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และ ความรับผิดชอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.31 คะแนน อยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่าน เกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ พฤติกรรมการมีส่วนร่วม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.64 คะแนน รองลงมาคือ ความกระตือรือร้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.56 คะแนน และสุดท้ายคือ ความ รับผิดชอบ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.36 คะแนน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ที่เรียนโดยใช้กระบวนการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers ในรายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีจำนวนนักเรียนที่สอบผ่านเกณฑ์ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 77.27 มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Application Plickers ทำให้นักเรียนสามารถ

เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้นและสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ในทันที ซึ่งสอดคล้องกับ ปรีชา กอเจริญ (2560) ที่ได้กล่าวว่า การใช้ Plickers ช่วยให้เกิดการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันที ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในสิ่งที่เข้าใจคลาดเคลื่อนให้ถูกต้องได้ และสามารถปรับการเรียนรู้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนที่สูงขึ้น และสอดคล้องกับ Jaraby Reyna de Thomas, Verónica López-Fernández, Fátima Llamas-Salguero, Pilar Martín-Lobo และ Silvia Prada ที่ได้ศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมและความรู้ โดยใช้ Plickers ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และความสัมพันธ์ของความคิดสร้างสรรค์ แล้วพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมและความรู้ เนื่องมาจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร, การเรียนการสอนที่มีปัจจัยต่างๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น สอดคล้องกับ ลักษณะนารา ยะแก้ว (2556) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียนวิชา หลักการตลาด โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม พัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียนด้วยการสังเกต จดบันทึก และประเมินผลงานของนักเรียน พบว่า ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.31 คะแนน อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ เขมพาสน์ จาดก้อน (2557) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมการเรียนให้มีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี แล้วพบว่า นักเรียนจำนวน 57 คน มีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนมากขึ้น มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียนมากขึ้น ทำให้บรรยากาศการเรียนภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ไม่ขาดเรียนหรือมาสาย ทำงานที่ได้รับมอบหมายและส่งงานตรงกำหนดเวลา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความเต็มใจ

จากการศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers และศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน ในรายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม พบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักเรียนมีการพัฒนาไปในทิศทางที่เพิ่มขึ้น นักเรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน รวมถึงส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะรักการเรียนรู้ รู้จักการคิดวิเคราะห์ มีทักษะทางสังคม ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความสามารถในการแก้ปัญหาและมีความอดทนในการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มี ความกล้าแสดงออกและภาคภูมิใจในผลงานของ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นว่าการที่ครูผู้สอนมีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีสภาพแวดล้อมและห้องเรียนที่มีความพร้อม จะทำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้สะดวกสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัย รูปแบบการทดลองพื้นฐาน (Pre-Experiment Design) แบบแผน One Group Posttest Only Design เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers และศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน ในรายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม สามารถสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. วิธีการดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. ข้อเสนอแนะ

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

1.2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน หลังเรียน เรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

2.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ตำบลวังหินลาด อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.2 ตัวแปรที่ศึกษา

2.2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers

2.2.2 ตัวแปรตาม คือ

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104)
- 2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ
- 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกให้ครูผู้สอนบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะสอน

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เอกสารแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับ Application Plickers และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ ที่มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกให้ครูผู้สอนบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะสอน
3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สำหรับการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้เกิดความถูกต้องเหมาะสม
4. ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย
5. ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) และจดบันทึกพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน ในชั้นเรียน
6. ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่ ที่มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ

2.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สากล (ส32104) เรื่อง ระบอบฟิวต์ล สงครามครูเสด และอารยธรรมยุคสมัยใหม่

มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ปรนัย จำนวน 20 ข้อ โดยการหาค่าเฉลี่ย การคำนวณหาร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ในที่นี้ คือ นักเรียนมีวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกให้ครูผู้สอน บันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ขณะสอน จดบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน และประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการหาค่าเฉลี่ย เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ในที่นี้ คือ นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ อยู่ในระดับมาก ขึ้นไป ตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 10.01-15.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ ในระดับ มาก
- ค่าเฉลี่ย 5.01-10.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ ในระดับ ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 0.01-5.00 หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ ในระดับ น้อย

2.6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

2.6.1 ค่าสถิติพื้นฐาน

- 1) ค่าร้อยละ
- 2) ค่าเฉลี่ย (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2544)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

3. สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมแพพิทยฯ พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 77.27 มีนักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ซึ่งนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.71 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.31 คะแนน อยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ พฤติกรรมการมีส่วนร่วม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.64คะแนน รองลงมาคือ ความกระตือรือร้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.56 คะแนน และสุดท้ายคือ ความรับผิดชอบ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.36 คะแนน

4. ข้อเสนอแนะ

4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และสามารถวัดประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันที ทำให้ผู้เรียนทราบว่า จะต้องปรับปรุงตนเองหรือพัฒนาตนเองในเรื่องใดเพิ่มเติม

2) การศึกษา พัฒนา พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบของผู้เรียน สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบและควรนำไปพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดเป็นพฤติกรรมที่คงทน สำหรับผู้เรียน

4.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาการใช้ Application Plickers ร่วมกับรูปแบบหรือวิธีการสอนอื่น เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการที่เด่นชัดและจุดเด่นจุดด้อยของการจัดการเรียนการสอน เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบอื่น

2) ควรมีการศึกษาความพึงพอใจ หรือเจตคติของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers เพื่อให้ทราบความคิดเห็น ความสนใจ หรือความต้องการของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กิตติ เสือแพร์ และนำโชค วัฒนานัย. (2559). รายงานประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดคำรับรองการปฏิบัติงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 ในรอบ 12 เดือน (วันที่ 1 ตุลาคม 2558 - 30 กันยายน 2559) ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2560, จากhttp://www.fte.kmutnb.ac.th/myfile/plan_4.pdf
- เชมพาสน์ จาดก้อน. (2557). รายงานการวิจัย เรื่อง การปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนให้มีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี. ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2560, จาก swis.act.ac.th/html_edu/act/temp_emp_research/2200.pdf.
- นวรรตน์ รามสูตร และบัลลังก์ โรหิตเสถียร. (2556). ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี 101/2556 เปิดการประชุมวิชาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อเยาวชน ครั้งที่ 8. ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2560, จาก<http://www.moe.go.th/websm/2013/mar/101.html>
- ประภฤติยา ทักษิโณ. (2556). ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา. ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ลักษณะนารา ยะแก้ว. (2556). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียน วิชาหลักการตลาด รหัส 3200-1015 โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ : ชูริกิจบัณฑิต.
- ศุภวัฒน์ ปภัสสรากาญจน์. (2554). การศึกษาแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2554. ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2560, จาก <http://rotoratum.blogspot.com/p/1-1.html>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานชุดโครงการวิจัยและพัฒนาเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน. (2547). บทสรุปนวัตกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน เรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียน ของโรงเรียนเรยีนาเชลีวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์. (2560). **Experience of Learning: บทสรุปจากประสบการณ์การสอน**.
กรุงเทพฯ: ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

Education Technology Development And Service : ETS. (2560). **Application Plickers**. ค้น
เมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2560, จาก www.ets.kmutt.ac.th

Jaraby Reyna de Thomas, VerónicaLópez-Fernández, Fátima Llamas-Salguero, Pilar Martín-
Lobo and Silvia Prada. **Participation and knowledge through Plickers in high
school students and its relationship to creativity**. ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2560,
จาก[http://research.unir.net/unesco-congreso/wp-content/uploads/sites/76/2016/06
/u2016-REYNAJaraby.pdf](http://research.unir.net/unesco-congreso/wp-content/uploads/sites/76/2016/06/u2016-REYNAJaraby.pdf).

ภาคผนวก

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
4. แบบประเมินพฤติกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
5. ผลการประเมินพฤติกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
6. ตัวอย่างผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รายวิชา ส32104 ประวัติศาสตร์สากล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 อารยธรรมตะวันตก เรื่อง ระบอบฟิวทัล ครูผู้สอน นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน
เวลา 3 ชั่วโมง วันที่ เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2560 ภาคเรียนที่ 2/2560 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ตัวชี้วัด

ส 4.2 ม.4-6/2 วิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเข้าสู่โลกสมัยปัจจุบัน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบาย ความหมายของระบอบฟิวทัล ในสมัยกลางของยุโรปได้ (K)
2. ศึกษา สืบค้นข้อมูล วิเคราะห์สาเหตุการเสื่อม และผลกระทบ ของระบอบฟิวทัลต่อพัฒนาการของยุโรปได้ (P)
3. เห็นความสำคัญในการศึกษาเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของมนุษยชาติ เพื่อประโยชน์ของการศึกษาและการดำเนินชีวิตทั้งปัจจุบันและอนาคต (A)

3. สาระสำคัญ

ระบอบฟิวทัล หรือระบบศักดินาสวามิภักดิ์ เป็นลักษณะการปกครองและสังคมของชนเผ่าเยอรมัน เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง Lord (เจ้านาย) กับ Vassal (ผู้พึ่ง) เป็นระบบกระจายอำนาจออกจากศูนย์กลางกษัตริย์ไปยังขุนนางแคว้นต่าง ๆ ซึ่งเป็นรากฐานการปกครองของยุโรปสมัยกลาง

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- ระบอบศักดินาสวามิภักดิ์

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการคิด
- 5.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 5.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
- 5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ร่วมกับ Application Plickers

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 การสร้าง/ทบทวนประสบการณ์

1) ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจในการมีส่วนร่วมในการวิจัย โดยอธิบายวิธีการใช้กระดาษ QR Code ที่ถูกต้องตามหลักการให้นักเรียนทราบ และให้นักเรียนทดลองใช้ QR Code ในการตอบคำถาม

2) เมื่อชี้แจงนักเรียนเรียบร้อยแล้ว ครูแจ้งเรื่องและวัตถุประสงค์ที่จะเรียนในชั่วโมงนี้ โดยครูเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Feudalism บนกระดาน แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น และหาความหมายสรุปความรู้ร่วมกัน โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

- ระบบฟิวคัลหมายถึงอะไร
- ระบบฟิวคัลมีที่มาและเกิดขึ้นได้อย่างไร
- ระบบฟิวคัลเกิดขึ้นที่ใดบ้างในยุโรปสมัยกลาง

3) ครูสรุปคำตอบของนักเรียนพร้อมเขียนอธิบายประกอบ เป็นแผนภาพบนกระดาน

ชั่วโมงที่ 2-3

ขั้นที่ 2 การสะท้อนความคิดและอภิเษียง

1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม และให้สมาชิก กลุ่มเลือกประธาน รองประธาน กรรมการ และเลขานุการ

2) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาถึงโครงสร้างทางสังคม วิเคราะห์สาเหตุความเสื่อมของระบบฟิวคัล และผลกระทบของระบบฟิวคัลต่อพัฒนาการของยุโรป เป็นแผนผังมโนทัศน์ โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูล และสรุปคำตอบ ดังนี้

- เพราะสาเหตุใดบ้างระบบฟิวคัลจึงเสื่อมและสลายไป
- จากการเสื่อมของระบบฟิวคัลส่งผลต่อพัฒนาการของยุโรปอย่างไรบ้าง

ขั้นที่ 3 เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

1) ให้ตัวแทนนักเรียนหรืออาสาสมัครมาแสดงทัศนะของตนเองต่อระบบฟิวคัลหน้าชั้นเรียนตามอิสระทางด้านความคิดที่เกิดจากการศึกษา วิเคราะห์

2) จากนั้นครูอธิบายสรุปเป็นความรู้เพิ่มเติม

3) ครูทบทวนบทเรียนนักเรียนเกี่ยวกับระบบฟิวคัล ด้วยการให้นักเรียนตอบคำถามผ่าน Application Plickers เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียน

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน ประวัติศาสตร์สากล ม.4-ม.6
2. Powerpoint โครงสร้างระบบฟิวคัล
3. Application Plickers

8.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด

9. ชิ้นงานหรือภาระงาน (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

1. การผังมโนทัศน์เกี่ยวกับระบบฟิวคัล

10. การวัดและการประเมินผล

10.1 การประเมินก่อนเรียน

-

10.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- สังเกตการนำเสนอผลงานที่หน้าชั้น
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
- สังเกตพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบ

10.3 การประเมินหลังเรียน

- นักเรียนตอบคำถามผ่าน Application Picklers

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....
.....
.....

2.) ปัญหา/อุปสรรค

.....
.....
.....

3.) ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขปัญหา

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน)

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2/2560 โรงเรียนชุมแพพิทยาคม

รหัสวิชา ส 32104 วิชา ประวัติศาสตร์สากล

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5/1

จำนวน 20 ข้อ คะแนน 20 คะแนน

ครูผู้สอน นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน

ตอนที่ 1 คำชี้แจง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวแล้ว กากบาท X ลงในกระดาษคำตอบที่กำหนดให้

1. ในระบอบฟิวทัล บุคคลใดเป็นผู้ที่มีฐานะสูงที่สุดและต่ำที่สุด

- ก. ชุนนาง-อัศวิน
- ข. กษัตริย์-ชุนนาง
- ค. กษัตริย์-ชาวนาและทาสติดที่ดิน
- ง. ชุนนาง-ชาวนาและทาสติดที่ดิน

2. ข้อใดเป็นสาเหตุที่ทำให้ระบอบฟิวทัลเสื่อมอำนาจลงในสังคมยุโรป

- ก. เกิดสงครามครูเสด
- ข. ชุนนางแย่งชิงอำนาจกันเองภายใน
- ค. ชาวนาและทาสติดที่ดินพากันประท้วง
- ง. กษัตริย์สั่งยุบอำนาจและดูแลชุนนางและ

ราษฎรโดยตรง

3. เหตุใดชาวคริสต์และชาวมุสลิมจึงต้องทำสงครามแย่งชิงดินแดนปาเลสไตน์

- ก. เป็นเมืองท่าที่เหมาะสมแก่การค้าขาย
- ข. เป็นเมืองที่มีอำนาจมากที่สุดในยุโรป
- ค. เป็นเมืองที่มีทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์
- ง. เป็นดินแดนศักดิ์สิทธิ์โดยเป็นที่ประสูติของพระ

เยซู

4. สงครามครูเสดส่งผลต่อยุโรปหลายประการ

ยกเว้น ข้อใด

- ก. ทำลายระบอบฟิวทัล
- ข. เกิดการปฏิรูปศาสนา
- ค. เกิดการฟื้นตัวทางการค้า
- ง. เกิดการแลกเปลี่ยนศิลปวิทยาการ

5. ภาพโมนา ลิซา เป็นผลงานของศิลปินคนใด

- ก. ราฟาเอล
- ข. มาซัชซิโอ
- ค. ไมเคิล แองเจโล
- ง. ลีโอนาร์โด ดา วินชี

6. ข้อใด ไม่ได้ มีส่วนส่งเสริมให้เกิดการสำรวจทางทะเล

- ก. ผลประโยชน์ทางการค้า
- ข. การอุปถัมภ์ของกษัตริย์
- ค. องค์การคริสตศาสนจักร
- ง. ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ

7. ข้อใดคือผลงานสำคัญของคริสโตเฟอร์ โคลัมบัส

- ก. การค้นพบทวีปอเมริกา
- ข. การค้นพบทวีปออสเตรเลีย
- ค. การเดินเรือรอบโลกเป็นครั้งแรก
- ง. การเดินทางมาถึงอินเดียเป็นครั้งแรก

8. ข้อใดเป็นผลของการสำรวจทางทะเลด้านสังคม

- ก. การผูกขาดการค้าเครื่องเทศ
- ข. เกิดการปฏิวัติทางนิเวศวิทยา
- ค. การทำลายวัฒนธรรมพื้นเมืองในพื้นที่ต่างๆ
- ง. การยึดครองดินแดนต่างๆ ในทวีปอเมริกาใต้และเอเชีย

9. เหตุผลของการปฏิรูปศาสนาในข้อใดที่แตกต่างจากข้ออื่น

- ก. การแยกออกเป็นนิกายอังกฤษ
- ข. การปฏิรูปศาสนาของพวกอูเกอโน
- ค. การปฏิรูปศาสนาของมาร์ติน ลูเทอร์
- ง. การปฏิรูปศาสนาของจอห์น คาลวิน

10. การปฏิรูปศาสนาส่งผลต่อโลกปัจจุบันอย่างไร

- ก. กษัตริย์มีอำนาจสูงสุดแต่ผู้เดียว
- ข. การมีเสรีภาพในการนับถือศาสนา
- ค. นักบวชไม่มีอิทธิพลต่อชาวยุโรปอีกต่อไป
- ง. นิกายโรมันคาทอลิกเป็นนิกายทางศาสนาที่ดีที่สุดในโลก

11. ผู้ค้นพบทฤษฎีสุนทรียจักรวาลคือใคร

- ก. เรอเน เดส์การ์ตส์
- ข. โจฮันเนส เคปเลอร์
- ค. กาลิเลโอ กาลิเลอี
- ง. นีโคลัส โคเปอร์นิคัส

12. ข้อใด ไม่ใช่ ผลของลัทธิจักรวรรดินิยมที่

มีต่อดินแดนต่างๆ ที่ตกเป็นอาณานิคม

- ก. การบังคับให้ปลูกพืชเศรษฐกิจ
- ข. การถูกปกครองอย่างกดขี่ข่มเหง
- ค. การบังคับให้นับถือคริสต์ศาสนา
- ง. การได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรม

ตะวันตก

13. ลัทธิจักรวรรดินิยมในช่วงคริสต์ศตวรรษ

ที่ 19 มีจุดประสงค์หลักเพื่ออะไร

- ก. ต้องการขยายอำนาจ
- ข. ต้องการตลาดค้าขาย
- ค. ต้องการสินค้าแปลกใหม่
- ง. ต้องการแสวงหาโชคลาภ

14. ความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศิลปวิทยา

การสมัยกลางขึ้นอยู่กับปัจจัยข้อใดมากที่สุด

- ก. อารยธรรมยุคโบราณ
- ข. อารยธรรมคลาสสิก
- ค. ขนบประเพณี
- ง. คริสต์ศาสนา

15. ข้อใดคือลักษณะของสังคมสมัยกลาง

- ก. ระบอบฟิวดัล
- ข. ระบอบสมบูรณาญาสิทธิราช
- ค. ระบอบประชาธิปไตย
- ง. ระบอบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์

16. ประวัติศาสตร์สมัยใหม่ (Modern History) เริ่มตั้งแต่เมื่อใด

- ก. คริสต์ศตวรรษที่ 13
- ข. คริสต์ศตวรรษที่ 14
- ค. คริสต์ศตวรรษที่ 15
- ง. คริสต์ศตวรรษที่ 16

17. ข้อใด ไม่ได้ เป็นเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น

ในช่วงสมัยประวัติศาสตร์สมัยใหม่

- ก. การสำรวจ ทางทะเลและการค้นพบดินแดนใหม่
- ข. การเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1
- ค. การฟื้นฟูศิลปวิทยาการ
- ง. การปฏิรูปศาสนา

18. ยุคเรเนสซองส์ เป็นยุคที่อยู่ระหว่างยุคใด

- ก. ยุคโบราณ กับ ยุคมืด
- ข. ยุคมืด กับ ยุคสมัยใหม่
- ค. ยุคใหม่ กับ ยุคปัจจุบัน
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

19. ยุคเรเนสซองส์ เป็นยุคแห่งการฟื้นฟูศิลปะในสมัยใด

- ก. อียิปต์ – กรีก
- ข. โรมัน – เมโสโปเตเมีย
- ค. กรีก – เมโสโปเตเมีย
- ง. กรีก – โรมัน

20. ศูนย์กลางของยุคเรเนสซองส์อยู่ที่ใด

- ก. ประเทศอิตาลี
- ข. ประเทศอียิปต์
- ค. ประเทศฝรั่งเศส
- ง. ประเทศอังกฤษ

คะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
ร่วมกับ Application Plickers รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล (ส32104) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	รหัส	ชื่อ - สกุล	คะแนน เต็ม	คะแนนที่ ได้	คะแนน	คะแนนคนที่
					คนที่สอบผ่าน	สอบไม่ผ่าน
1	1681	นาย ชลชาติ สอนตาง	20	16	16	10
2	1685	นางสาว ธัญญา โกษารัตน์	20	18	18	9
3	1689	นางสาว ปวีณา พรหมแพง	20	14	14	11
4	1691	นางสาว พันธ์ดา กองเมือง	20	13	13	10
5	1693	นางสาว พุทธชาติ น้อยศรี	20	15	15	10
6	1696	นางสาว มัสยา สิงห์สังข์	20	12	12	50
7	1716	นาย กীরติพงษ์ ชัยคำ	20	15	15	10
8	1721	นาย ธนพล บุคดาตวง	20	10	17	
9	1722	นาย ธนพล เฉลนนอก	20	17	18	
10	1723	นาย นพกร ประสิทธิ์	20	18	17	
11	1724	นาย นันทกร บุญล้ำ	20	17	17	
12	1725	นาย บัณฑิต โพธิ์ชัย	20	17	15	
13	1728	นาย พันกร เกษียร	20	15	16	
14	1730	นาย มินทฎา ศิลปรักษา	20	16	15	
15	1739	นาย สมรักษ์ มุ่งเป้า	20	10	18	
16	1740	นาย สุเมธ กุลโฮง	20	15	15	
17	1840	นางสาว กนกพร แสงสมบัติ	20	18	16	
18	1841	นาย อติศร เผ่าแข็ง	20	10	267	
19	1916	นาย ฉัตรตรี กุลชาติ	20	9	15.7058824	
20	1996	นาย ชัชพล เชื้อสาวถี	20	11		
21	1998	นาย นิวัตติ แสงจันทา	20	15		
22	2097	นางสาว กฤติยาภรณ์ พิมพ์ทอง	20	16		
รวม			440	317		
นักเรียนทั้งหมด			20			
ค่าเฉลี่ยทั้งหมด				15.85		

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ เรื่อง.....

<p>การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน (การทำกิจกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เช่น มีความกระตือรือร้นในการเรียน สนใจชมคลิปวิดีโอ มีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น และอภิปรายต่างๆ เป็นต้น)</p>	<p>การร่วมกิจกรรมกลุ่ม (การแบ่งกลุ่มเอง และแบ่งกลุ่มตามที่ครูผู้สอนกำหนดไว้อย่างตั้งใจ, รู้จักการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ, การให้ความร่วมมือการทำงานกลุ่ม ,มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อน เป็นต้น)</p>	<p>การตอบคำถาม (การตอบคำถามในประเด็นที่ครูถาม, การตอบคำถามในการทำงาน เป็นต้น)</p>
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

**แบบประเมินพฤติกรรมความร่วมมือ มีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ
จากภาระงาน/ชิ้นงานกลุ่ม**

คำชี้แจง : โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	ประเด็นการประเมิน ระดับคะแนน					รวม	แปลผล
	การมีส่วนร่วม	ความกระตือรือร้น	ความรับผิดชอบ	คิดอย่างสร้างสรรค์	ความถูกต้อง		
	3	3	3	3	3		
1. การค้นพบดินแดนใหม่							
2. การปฏิรูปศาสนา							
3. การปฏิวัติวิทยาศาสตร์							
4. การปฏิวัติอุตสาหกรรม							
5. การปฏิวัติในอังกฤษ							
6. การปฏิวัติในสหรัฐอเมริกา							
7. การปฏิวัติในฝรั่งเศส							
8. การปฏิวัติในรัสเซีย							
9. สงครามโลกครั้งที่ 1							
10. สงครามโลกครั้งที่ 2							
11. สงครามเย็น							
รวม							
ค่าเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ	
3 คะแนน	มาก
2 คะแนน	ปานกลาง
1 คะแนน	น้อย

การแปลผล	
11-15 คะแนน	มาก
6-10 คะแนน	ปานกลาง
0-5 คะแนน	น้อย

เกณฑ์การประเมิน : นักเรียนได้ 11 คะแนน ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความร่วมมือ มีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
1. การมีส่วนร่วม	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถทำงานเป็นกลุ่ม เปิดใจรับและตอบสนองต่อแนวคิด วิธีการใหม่ที่ต่างออกไป - ให้เกียรติผู้ที่ร่วมทำงานด้วย มีความยืดหยุ่น ประนีประนอม เต็มใจที่จะช่วยเหลือเพื่อนให้บรรลุเป้าหมาย ร่วมรับผิดชอบ และให้ความสำคัญกับสมาชิกแต่ละคนต่อความสำเร็จของกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถทำงานเป็นกลุ่ม แต่เปิดใจรับและตอบสนองต่อแนวคิด วิธีการใหม่ที่ต่างออกไปได้บางส่วน - ให้เกียรติผู้ที่ร่วมทำงานด้วย มีความยืดหยุ่นได้บางส่วน ประนีประนอม เต็มใจที่จะช่วยเหลือเพื่อนให้บรรลุเป้าหมาย ร่วมรับผิดชอบบางส่วน และให้ความสำคัญกับสมาชิกแต่ละคนต่อความสำเร็จของกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถทำงานเป็นกลุ่ม แต่ไม่เปิดใจรับและตอบสนองต่อแนวคิดวิธีการใหม่ที่ต่างออกไป - ให้เกียรติผู้ที่ร่วมทำงานด้วย ไม่มีความยืดหยุ่น แต่มีความประนีประนอม เต็มใจที่จะช่วยเหลือเพื่อนให้บรรลุเป้าหมาย ร่วมรับผิดชอบ และให้ความสำคัญกับสมาชิกบางคนต่อความสำเร็จของกลุ่ม
2. ความกระตือรือร้น	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้งและเอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมายทุกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง แต่เอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมายทุกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม แต่เอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมายเป็นบางครั้ง
3. ความรับผิดชอบ	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าเรียนตรงเวลาทุกชั่วโมง/ทุกครั้ง - ส่งงานตรงตามระยะเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าเรียนตรงเวลา บางชั่วโมง/บางครั้ง - ส่งงานช้ากว่าระยะเวลาที่กำหนด 1 วัน 	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าเรียนสายทุกชั่วโมง/ทุกครั้ง - ส่งงานช้ากว่าระยะเวลาที่กำหนด 2 วัน เป็นต้นไป
4. คิดอย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลายในการสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่ - สร้างแนวคิดใหม่จากเป็นหลักการที่แหวกแนวโดยสิ้นเชิง 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เทคนิควิธีการที่ค่อนข้างหลากหลายในการสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่ - สร้างแนวคิดใหม่จากการปรับปรุงของเดิมมาเพียงเล็กน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เทคนิควิธีการที่ไม่หลากหลายในการสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่ - ไม่สามารถสร้างแนวคิดใหม่จากการปรับปรุงของเดิม
5. ความถูกต้อง	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา มีความถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ ทุกประเด็นตามหัวข้อที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา มีความถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่มีความครบถ้วนสมบูรณ์ทุกประเด็นตามหัวข้อที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา มีความถูกต้องบางส่วน และประเด็นการศึกษาไม่ครบตามหัวข้อที่กำหนด

ผลการประเมินพฤติกรรมความร่วมมือ มีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบ
จากภาระงาน/ชิ้นงานกลุ่ม

คำชี้แจง : โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	ประเด็นการประเมิน ระดับคะแนน					รวม	แปลผล
	การมี	ความ	ความ	คิดอย่าง	ความ		
	ส่วนร่วม	กระตือรือร้น	รับผิดชอบ	สร้างสรรค์	ถูกต้อง		
	3	3	3	3	3	15	
1. การค้นพบดินแดนใหม่	1.5	1.5	1.5	2	1.5	8	ปานกลาง
2. การปฏิรูปศาสนา	1.5	1.5	1.5	2	1.5	8	ปานกลาง
3. การปฏิวัติวิทยาศาสตร์	3	3	3	3	3	15	มาก
4. การปฏิวัติอุตสาหกรรม	3	3	3	3	3	15	มาก
5. การปฏิวัติในอังกฤษ	2	2	2	3	2	11	มาก
6. การปฏิวัติในสหรัฐอเมริกา	3	3	3	2	3	14	มาก
7. การปฏิวัติในฝรั่งเศส	3	3	3	2.5	2.5	14	มาก
8. การปฏิวัติในรัสเซีย	3	2	2	3	2	12	มาก
9. สงครามโลกครั้งที่ 1	3	3	2	2.5	2	12.5	มาก
10. สงครามโลกครั้งที่ 2	3	3	2	2.5	2	12.5	มาก
11. สงครามเย็น	3	3	3	2.5	2	13.5	มาก
รวม	29	28	26	28	24.5	135.5	-
ค่าเฉลี่ย	2.636	2.545	2.364	2.545	2.227	12.318	มาก

ระดับคุณภาพ	
3 คะแนน	มาก
2 คะแนน	ปานกลาง
1 คะแนน	น้อย

การแปลผล	
11-15 คะแนน	มาก
6-10 คะแนน	ปานกลาง
0-5 คะแนน	น้อย

เกณฑ์การประเมิน : นักเรียนได้ 11 คะแนน ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. การมอบหมายงานให้นักเรียนทำร่วมกันในชั้นเรียน ยังมีนักเรียนบางกลุ่ม บางคนที่ขาดความรับผิดชอบ และความกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ลงชื่อ.....สุวรรณี กรมสูงเนิน.....ผู้ประเมิน

(...นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน.....)

วันที่...14....เดือนธันวาคม....พ.ศ...2560...



การปฏิวัติวิทยาศาสตร์
จัดทำโดย



- นางสาวณัฐญา โกษารัตน์ ๕.๕/1
- นางสาวปวีณา นรมนพร ๕.๕/1
เสนอ
นางสาว สุวรรณี กรมสูงเนิน
โรงเรียนบูรณะวิทยาคม
สพ.๒๕

สาเหตุของเหตุการณ์

- การฟื้นฟูศิลปวิทยาการ เป็นผลให้ชาวยุโรปสนใจในศาสตร์และเทคนิควิธีอื่น ๆ จะ ทดความรู้ใหม่ ๆ นอกจากในระบบการคิดที่ก่อร่างขึ้น ทำให้ประชาชนสนใจที่จะศึกษามากขึ้น
- การสำรวจทางทะเลและการค้นพบดินแดนใหม่ ๆ ทำให้ชาวยุโรปพบสิ่งสิ่งใหม่ ๆ มีชนพื้นเมือง คนต่างเชื้อชาติต่างวัฒนธรรม ทำให้เกิดอยากรเรียนรู้สาขาอื่นที่เจริญใหม่ ๆ ขึ้น
- การสังเกตเทคโนโลยีในดินแดนเขตร้อนคอนได้ โดยเฉพาะการประดิษฐ์เครื่องจักรแบบใช้วิธียิงตัวถั๊กของอูเลมเบิร์ก ในปี ค.ศ. 144๖ ทำให้สามารถคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ได้อย่างกว้างขวาง

ลำดับเหตุการณ์

- การค้นพบกฎสุริยคติของจักรวาลของนิโคลัส คอเปอร์นิคัสในคริสต์ศตวรรษที่ 1๖ คือ ความสำคัญเป็นศูนย์กลางของจักรวาลมีดวงอาทิตย์และดาวเคราะห์อื่น ๆ โคจรโดยรอบ จักรวาลของโคเปอร์นิคัสมีศูนย์กลางที่ดวงอาทิตย์จักรวาลเก่าแก่ที่เชื่อว่าโลกเป็นศูนย์กลางของจักรวาลจึงถูกประณามอย่างรุนแรงจนถือว่าความเชื่อของโคเปอร์นิคัสเป็นจุดเริ่มต้นของการปฏิวัติวิทยาศาสตร์
- การประดิษฐ์กล้องโทรทรรศน์ (Telescope) ของกาลิเลโอ (Galileo Galilei) ชาวอิตาลีในปี ค.ศ. ๑๖๐๙ ทำให้ความรู้ของระบบสุริยคติของโคเปอร์นิคัสเป็นจุดเริ่มต้นของความสำคัญได้สังเกตเคลื่อนไหวของดาวเคราะห์ได้เป็นครั้งแรกของจักรวาล
- การค้นพบกฎการโคจรของดาวเคราะห์ของโยฮันเนส เคปเลอร์ (Johannes Kepler) ชาวเยอรมันในคริสต์ศตวรรษที่ 1๗ สรุปได้ว่า เส้นทางโคจรของดาวเคราะห์รอบดวงอาทิตย์เป็นรูปวงรีรูปวงรี มีต้นกำเนิดมาจากกฎของโคเปอร์นิคัส

ผลกระทบ

1. การปฏิวัติวิทยาศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ทำให้มีนวัตกรรมต่าง ๆ ในยุโรปพัฒนาความเจริญก้าวหน้า ในด้านการผลิตจนกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรมชั้นนำของโลก

2. การปฏิวัติวิทยาศาสตร์ทำให้เกิด "บุรุษวิตรรกะ" หรือ "บุรุษแห่งการรู้แจ้ง" ทำให้ชาวตะวันตกเชื่อมั่นในเหตุผล ความสามารถ และวิถีปัญญาของตน

บุคคลสำคัญของเหตุการณ์

1. นีโคลัส โคเปอร์นิคัส (ค.ศ. 1๔๗๓-1๕๔๓) เป็นนักวิทยาศาสตร์ชาวโปแลนด์ ได้ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับจักรวาลว่า ดวงอาทิตย์เป็นศูนย์กลางของระบบสุริยะ โลกไม่ใช่ศูนย์กลางของจักรวาล นับเป็นการปฏิวัติทางดาราศาสตร์ครั้งสำคัญ เพราะเป็นการล้มทฤษฎีที่ดำเนินกันความเชื่อสมัย 1,5๐๐ ปีมาแล้ว ซึ่งเสนอโดย โทเลมี



2. เรอเน เดส์การ์ตส์ (RENE DESCARTES : ค.ศ. 15๙6- 1650) ชาวฝรั่งเศสได้เสนอหลักการให้เหตุผล และการศึกษา ค้นคว้า วิจัยในการแสวงหาความรู้และการวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ว่า สามารถนำมาพิสูจน์และตรวจสอบข้อเท็จจริงได้



3. เซอร์ ไอแซก นิวตัน (SIR ISAAC NEWTON : ค.ศ. 1642- 1727) ชาวอังกฤษค้นพบกฎแรงดึงดูด (LAW OF UNIVERSAL ATTRACTION) และกฎแห่งความโน้มถ่วง (LAW OF GRAVITY) ซึ่งเป็นผลให้นักวิทยาศาสตร์อธิบายการโคจรของโลกและดาวเคราะห์ต่างๆ ที่หมุนรอบ ดวงอาทิตย์ได้



4. กาลิเลโอ กาลิเลอี (GALILEO GALILEI : ค.ศ. 1564- 1642) ชาวอิตาลีได้ประดิษฐ์กล้องโทรทรรศน์ เพื่อสังเกตการณ์จักรวาล ทำให้นักดาราศาสตร์ได้รับความรู้เกี่ยวกับจักรวาลและการเคลื่อนที่ในระบบสุริยจักรวาลตามทฤษฎีของโคเปอร์นิคัส ทฤษฎีของกาลิเลโอขัดแย้งกับคริสต์ศาสนา ทำให้ถูกปลดออกจากราชสำนัก



ผลกระทบที่เกิดขึ้น

การปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์อันอาจการเกิดขึ้นใน ค.ศ. 1688 เนื่องจากระเบิดเจมส์ที่ 2 ไม่ยอมรับอำนาจรัฐสภา รัฐสภาซึ่งมีทั้งพระมหากษัตริย์และพระเจ้าน้องยาเธอ (ซึ่งต่อมาทรงตั้งตัวเองเป็นกษัตริย์) ได้เรียกร้องให้มีการปกครองแบบรัฐธรรมนูญ (Bill of Rights ค.ศ. 1689) ที่จำกัดสิทธิและเสรีภาพที่ชาวอังกฤษควรมีไว้สำหรับพระมหากษัตริย์และอำนาจของรัฐสภา ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการปฏิวัติอันรุ่งโรจน์ (Bloodless Revolution หรือ Glorious Revolution) โดยไม่มีการเสียเลือดเนื้อ ถือว่าเป็นการล้มล้างระบอบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์

อังกฤษได้พัฒนาไปสู่ระบอบประชาธิปไตยอย่างสมบูรณ์เมื่อมีการประกาศใช้พระราชบัญญัติปฏิรูป (Reform Bill) ใน ค.ศ. 1832 และ ค.ศ. 1857 ซึ่งขยายสิทธิการเลือกตั้งให้กับสามัญชน และการเพิ่มอำนาจและบทบาททางการเมืองของสภาสามัญราษฎรขึ้น

สรุป อังกฤษได้วางรากฐานการปกครองไว้ 3 ประการ คือ

1. การมีรัฐธรรมนูญโดยได้รับความยินยอมพร้อมใจ
2. การมีตัวแทนของประชาชน
3. การมีกฎหมายที่ออกกฎหมายโดยรัฐธรรมนุญ

รัฐธรรมนุญเป็นรากฐานสูงสุดของอังกฤษ เป็นรัฐธรรมนูญที่มีลักษณะเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างเป็นทางการฉบับเดียวในขณะนั้น ซึ่งเขียนโดยพระมหากษัตริย์บางส่วนเป็นกฎหมายที่ออกโดยสภาสามัญ และกำหนดไว้ว่ารัฐสภาต้องปฏิบัติตามจากการทำงานที่มีขึ้นเป็นระบอบประชาธิปไตย

ผู้นำ / บุคคลที่สำคัญของเหตุการณ์

พระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งอังกฤษ (ค.ศ. 1688 - ค.ศ. 1702) หรือ พระเจ้าเจมส์ที่ 7 แห่งสกอตแลนด์ เป็นกษัตริย์คาทอลิกอังกฤษ พระมหากษัตริย์โรมันคาทอลิก และพระมหากษัตริย์สกอตแลนด์ แห่งอังกฤษและไอร์แลนด์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1688 ถึง 13 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1702 การเป็นพระมหากษัตริย์อังกฤษพระองค์สุดท้ายที่เป็นคาทอลิกในอังกฤษ

เมื่อสิ้นรัชกาลพระเจ้าวิลเลียมที่ 1 หรือพระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งอังกฤษองค์ครองราชย์ในราชบัลลังก์อังกฤษและไอร์แลนด์ 55 พรรษาแล้วมีการขึ้นสืบราชบัลลังก์โดย

พระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งอังกฤษองค์ครองราชย์ที่ 2 ในสหราชอาณาจักร 3 แห่งอังกฤษองค์ครองราชย์สืบราชบัลลังก์ ปรากฏชื่อราชวงศ์จอร์จที่ 2 แห่งอังกฤษ (พระเจ้าเจมส์ที่ 7 แห่งสกอตแลนด์ พระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งไอร์แลนด์) โดยสถาปนาจักรวรรดิอังกฤษกับไอร์แลนด์สหราชอาณาจักร เดิมทีชื่อสหราชอาณาจักรบริเตนใหญ่และไอร์แลนด์ (ค.ศ. 1707) และพระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งสกอตแลนด์เป็นกษัตริย์องค์สุดท้ายของราชวงศ์สจวร์ตแห่งสกอตแลนด์ ภายใต้วินัยของปฏิวัติอันรุ่งโรจน์



การปฏิวัติอังกฤษ



จัดทำโดย

นางสาว พนธิดา กองเมือง เลขที่ 4

นางสาว พุทธชาด น้อยศรี เลขที่ 5

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1

เสนอ

คุณครูสุวรรณี กรมสูงเนิน

โรงเรียน ชุมแพพิทยาคม

สพม. 25

สาเหตุของเหตุการณ์

อังกฤษเป็นประเทศที่ใช้ชื่อว่าเป็นแม่ของประชาชนโดย สหภาพการปกครองของอังกฤษ ถือได้ว่าเป็นแบบสถาบันกษัตริย์โดยรัฐธรรมนูญ (Constitutional monarchy) และประชาธิปไตย รัฐสภา การพัฒนาการเมืองของอังกฤษมาเป็นระบอบประชาธิปไตย เกิดขึ้นตั้งแต่ปลายสมัยกลาง กล่าวคือ ใน ค.ศ. 1215 ขุนนางในบังคับพระเจ้าจอห์นที่ 5 ออสมันใน กฎบัตรมกนาคาร์ตา (Magna Carta) ซึ่งจำกัดพระราชอำนาจของกษัตริย์อังกฤษ อย่างไรก็ตามกษัตริย์อังกฤษหลายพระองค์พยายามที่จะหลีกเลี่ยงและละเมิดกฎบัตรดังกล่าว

หลังจากสงครามกลางเมือง (Civil War) ค.ศ. 1642-1649 กษัตริย์อังกฤษพระเจ้าชาร์ลส์ที่ 1 ถูกสำเร็จโทษ อังกฤษปกครองระบอบสาธารณรัฐชั่วคราวหนึ่ง(ค.ศ. 1649-1659)โดย โอลีเวอร์ ครอมเวลล์ มีการปฏิวัติไม่เห็นด้วย ถือว่าเป็นจุดแห่งความหวาดกลัว เกิดความขัดแย้งระหว่างกลุ่ม เกิดการสู้รบจนเกิดเจมส์มีการประกาศยกเลิกระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ของอังกฤษยุคคาโรลิวส ครอมเวลล์ เสียชีวิตลงรัฐสภาได้ฟื้นฟูระบอบกษัตริย์ขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งโดยเชิญกษัตริย์ในราชวงศ์สจวร์ตมาปกครอง

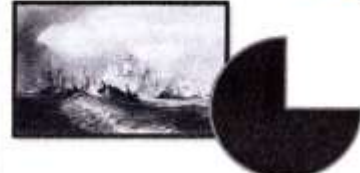
- คำสำคัญ
1. แมกนาคาร์ตา
 2. การปฏิวัติอันรุ่งโรจน์
 3. Reform Bill

ลำดับเหตุการณ์

การปฏิวัติอันรุ่งโรจน์ (อังกฤษ: Glorious Revolution) อิงรู้จักกันในชื่อ การปฏิวัติ ค.ศ. 1688 คือการปฏิวัติโดยกษัตริย์และขุนนางอังกฤษซึ่งพระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งอังกฤษ (พระเจ้าเจมส์ที่ 7 แห่งสกอตแลนด์, พระเจ้าเจมส์ที่ 2 แห่งไอร์แลนด์) โดยสถาปนาจักรวรรดิอังกฤษกับไอร์แลนด์สหราชอาณาจักร เดิมทีชื่อสหราชอาณาจักรบริเตนใหญ่และไอร์แลนด์ (ค.ศ. 1707) (เจ้าชายวิลเลียมแห่งออเรนจ์) จากความสำเร็จในการบุกยึดอังกฤษด้วยกองทัพเรือของเจ้าชายวิลเลียม ความว้าวุ่นใจที่เห็นการระงับคำสั่งอังกฤษเป็น พระเจ้าวิลเลียมที่ 3 แห่งอังกฤษร่วมกับสมเด็จพระราชินีนาถแอนน์ที่ 2 แห่งอังกฤษ พระราชินี การปฏิวัติอันรุ่งโรจน์ไม่ได้ถือเป็นการจุดสิ้นสุดของระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ในอังกฤษ ทั่วไปกษัตริย์เป็นประมุขภายใต้รัฐธรรมนูญ

นโยบายด้านการศาสนาของพระเจ้าเจมส์ที่ 2 หลังปี ค.ศ. 1685 เน้นเกี่ยวกับการต่อต้านจากผู้นับถือนิกายโรมันคาทอลิกซึ่งไม่นิยมชนกลุ่มอื่นที่นับถือนิกายโปรเตสแตนต์และการเข้าศึกษาศาสนาของออสคัลด์ร็อก จูวกฎหมายเดิมของกษัตริย์ไม่ได้นับถือศาสนาที่เป็นพระราชมารดา เฮนรีที่ 8 แห่งอังกฤษ (ค.ศ. 1533) ซึ่งเปลี่ยนแปลงลำดับการสืบราชบัลลังก์ของเจ้าหญิงแอนน์แห่งอังกฤษ พระราชินีผู้ซึ่งเป็นราชินีโดยสันนิษฐานและคริสตชนโปรเตสแตนต์ (และยังเป็นพระราชินีในเจ้าชายวิลเลียมแห่งออเรนจ์) แทนที่ด้วยพระเจ้าเจมส์ที่ 2 ในอีกด้านนี้โดยสภาอังกฤษและสภาไอร์แลนด์เข้ามีมติคัดค้านการปกครองของพระเจ้าเจมส์ที่ 2 ในอีกด้านนี้พระเจ้าวิลเลียมที่ 3 แห่งอังกฤษและพระเจ้าแอนน์แห่งอังกฤษได้ร่วมกันขับพระเจ้าเจมส์ที่ 2 ออกจากประเทศและสถาปนาเจ้าชายวิลเลียมแห่งออเรนจ์เป็นกษัตริย์ร่วมกับพระเจ้าแอนน์แห่งอังกฤษ ซึ่งเจ้าชายวิลเลียมที่ 3 มีความเห็นที่สนับสนุนระบอบระหว่างอังกฤษและฝรั่งเศสดำเนินมาซึ่งจุดประสงค์คือการเข้าแทรกแซงด้วยกำลังทหาร

หลังจากระบอบกษัตริย์ในสหราชอาณาจักรและจากฝ่ายการเมืองแล้ว เจ้าชายวิลเลียมที่ 3 กษัตริย์ชาวดัตช์และอังกฤษและพระเจ้าเจมส์ที่ 2 กษัตริย์ชาวอังกฤษและไอร์แลนด์ในดินแดนพฤศจิกายน ค.ศ. 1688 ภายหลังจากมีการประท้วงขององค์กษัตริย์ของฝรั่งเศสในอังกฤษและไอร์แลนด์ไม่สนับสนุนจากฝ่ายค้าน นักวิทยาศาสตร์ในหลายเมือง การครองราชย์ดังกล่าวพระเจ้าเจมส์ที่ 2 กษัตริย์องค์เดิมถูกขับออกจากราชบัลลังก์โดยสภาสามัญในสกอตแลนด์ซึ่งไม่สามารถแสดงให้เป็นที่ระบอบประชาชนสามารถในการแก้ไขสถานการณ์ได้ ความกลัวความขัดแย้งจากสงครามวิลเลียมที่ 3 ในไอร์แลนด์และกษัตริย์ที่ 2 ในสกอตแลนด์ในอาณาจักรไอร์แลนด์ภายใต้การปกครองของกษัตริย์ชาวดัตช์และอังกฤษ การปฏิวัตินำไปสู่ความล้มเหลวของรัฐอธิปไตยอังกฤษ (Dominion of New England) และการโค่นล้มรัฐสภาในจังหวัดแมริแลนด์ ความกลัวการพ่ายแพ้ขององค์กษัตริย์พระเจ้าเจมส์ที่ 2 ในสกอตแลนด์ จึง วันที่ 9 ธันวาคม ค.ศ. 1688 พระเจ้าเจมส์ที่ 2 และพระราชินีเสด็จออกนอกประเทศ อย่างไรก็ตามกษัตริย์องค์เดิมกลับมายังสกอตแลนด์ในสกอตแลนด์และที่อื่นที่เสด็จออกนอกประเทศไปยังสก็อตเป็นการถาวรในวันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ. 1688 เพื่อเป็นการยุติการก่อกวนของกษัตริย์พระองค์เจ้าชายวิลเลียมจึงได้โน้มน้าวให้รัฐประหารรัฐสภาชาวอังกฤษและพระราชินีเป็นกษัตริย์ร่วมองค์



รูปภาพประกอบการวิจัย



ประวัติผู้วิจัย

ประวัติส่วนตัว

ชื่อ - นามสกุล นางสาวสุวรรณี กรมสูงเนิน
วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 16 มกราคม 2535
ที่อยู่ 81 หมู่ 13 ตำบลศรีชมพู อำเภอสีชมพู จังหวัดขอนแก่น 40220
ที่ทำงาน โรงเรียนชุมแพพิทยาคม ตำบลวังหินลาด อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น 40130

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559 สำเร็จการศึกษา ปริญญาการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี
พ.ศ. 2560 ศึกษาต่อระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะ การสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2559 ได้รับการบรรจุ/แต่งตั้ง ให้ดำรงตำแหน่ง ครูช่วย โรงเรียนชุมแพพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25