



งานวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง การแก้ปัญหานักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่ไม่เท่ากัน
โดยใช้เกม Bingo สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา

โดย
นางสาวดาวประดับ เรืองศิริ
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562
โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา ตำบลท่าเสา อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 8

ประกาศคุณูปการ

การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์จากคณะครูโรงเรียนไทรโยคน้อย วิทยาทุกท่านที่ได้ให้แนวทางช่วยเหลือ ให้ความรู้ ความคิด ให้คำแนะนำ คำปรึกษาตลอดจนการ ตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดี จนการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการวิษณุณี บุญทวี ผู้อำนวยการโรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา และขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา ทุกคนที่ให้ความร่วมมือ เป็นอย่างดีในการวิจัยและเก็บข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จนกระทั่งการศึกษาวิจัยครั้งนี้เสร็จ สมบูรณ์

นางสาวดาวประดับ เรืองศิริ
ผู้วิจัย

การแก้ปัญหาให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่ไม่เท่ากัน
โดยใช้เกม Bingo สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนไตรโยคน้อยวิทยา

ความสำคัญและที่มา

การจัดศึกษาและการเรียนรู้ควรมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล มีทักษะจำเป็นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีภาวะผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวม และการเรียนรู้เพื่อการนำไปปฏิบัติ มุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ พึ่งพาตนเองได้ และดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ทั้งนี้ หลักสูตรและวิธีการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริงและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย การเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชนและสังคมโดยรวม จัดการเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริง และการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

จากการที่ได้สอนนักเรียนทั้งระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าจากการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมๆ ส่งผลให้นักเรียนเบื่อหน่ายกับการเรียน ไม่ตั้งใจเรียน และไม่มีสมาธิในการเรียน เนื่องจากความรู้พื้นฐานของนักเรียนมีไม่เท่ากัน ดังนั้น จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการหานวัตกรรมและเทคนิควิธีการใหม่ๆ มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนโดยการใช้เกม Bingo มาใช้ในการแก้ปัญหา

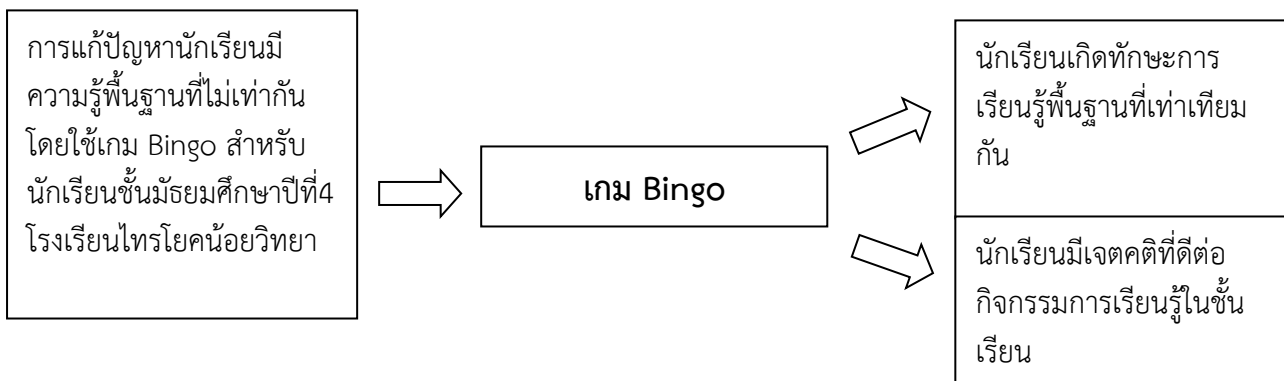
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้พื้นฐานที่เท่าเทียมกัน
2. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. พฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน
2. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการใช้เกม Bingo เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่ไม่เท่ากัน โดยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2562 จำนวน 17 คน
2. เนื้อหา / หลักวิชา แนวคิดเชิงคำนวณ , การแยกส่วนประกอบการย่อปัญหา

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะเวลาในการดำเนินงาน

15 พฤษภาคม 2562 – 6 กันยายน 2562

วัน เดือน ปี	กิจกรรม	หมายเหตุ
15 – 24 พฤษภาคม 2562	- วิเคราะห์ปัญหา / สาเหตุของปัญหา - ร่วมกันหาแนวทางแก้ไข	
27 พฤษภาคม 2562 – 23 สิงหาคม 2562	- สร้างและพัฒนาวัตกรรมการเล่นเกม Bingo - ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - วิพากษ์และสะท้อนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนำไปแก้ไขปรับปรุง - นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย - สังเกตชั้นเรียนและสะท้อนผลจากการสังเกตชั้นเรียน	
26 สิงหาคม – 6 กันยายน 2562	- ประเมินและสรุปผลการใช้นวัตกรรมฉบับที่ 1 และฉบับที่ 2	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนรายบุคคล
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม Bingo

ขั้นตอนการดำเนินการ

ในการดำเนินการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีการดำเนินการและรายละเอียดเป็นขั้นตอนดังนี้

1. ชั้นวิเคราะห์

1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน การวิเคราะห์ผู้เรียนได้กำหนดไว้ดังนี้

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2562 โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา จำนวน 17 คน

1.2 วิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนดำเนินการมีดังนี้

เนื้อหาที่จะใช้ในการสอน คือ แนวคิดเชิงคำนวณ , การแยกส่วนประกอบการย่อปัญหา

2. ชั้นออกแบบ

ชั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Bingo ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ

3. ชั้นดำเนินการ

มีการดำเนินการดังนี้

3.1 ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4

3.2 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้กิจกรรม Bingo

4. ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้กิจกรรม Bingo

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 การหาค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

x = คะแนนที่ได้

n = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ สามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์จาก แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้กิจกรรม Bingo

ตารางที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจ การใช้เกม Bingo

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดให้รายละเอียดที่เกี่ยวกับตัวท่าน โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ()

หน้าข้อความตามความเป็นจริง

เพศ () ชาย () หญิง

ตอนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจ
เกณฑ์การแปลค่าระดับความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย	แปลค่า
4.51-5.00	มากที่สุด
3.51-4.50	มาก
2.51-3.50	ปานกลาง
1.51-2.50	น้อย
1.00-1.50	น้อยที่สุด

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจตามความเป็นจริง

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ						ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อย ที่สุด 1			
1. เกมมีความน่าสนใจและ ทันสมัย	14	3	-	-	-	4.82	มากที่สุด	
2. เกมมีความเหมาะสมกับ เวลาที่สอน	15	2	-	-	-	4.88	มากที่สุด	
3. เกมมีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	15	2	-	-	-	4.88	มากที่สุด	
4. เกมมีความเหมาะสม กับเนื้อหาที่สอน	15	2	-	-	-	4.88	มากที่สุด	
5. บรรยากาศในชั้นเรียนมี ความสนุกสนาน	10	7	-	-	-	4.58	มากที่สุด	
รวม						4.80	มากที่สุด	

สรุปผล

จากแบบประเมินความพึงพอใจด้านการใช้เกม Bingo ของนักเรียน มีความพึงพอใจเป็นอันดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 4.88 อยู่ในระดับ มากที่สุด ความพึงพอใจเป็นอันดับ 2 คิดเป็นร้อยละ 4.82 อยู่ในระดับ มากที่สุด ความพึงพอใจเป็นอันดับ 3 คิดเป็นร้อยละ 4.58 อยู่ในระดับ มากที่สุด

อภิปรายผลจากการศึกษา

จากการใช้เกม Bingo ในการแก้ปัญหานักเรียนในครั้งนี้นี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้พื้นฐานที่เท่าเทียมกันมากขึ้น
2. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีเวลาในการพบและติดตามผลจากนักเรียนมากกว่านี้



ภาคผนวก

ภาพประกอบการ PLC



วิเคราะห์ปัญหาและหา
แนวทางแก้ไข

กำหนดปฏิทินการดำเนิน
กิจกรรมกลุ่ม



สะท้อนแผนการสอน

การสังเกตชั้นเรียน
และการสะท้อนผล



