

ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)*
THE RESULTS OF MOTIVATION DEVELOPMENT IN HISTORY CLASSES BY USING CARD
GAMES FOR MATTHAYOMSUKSA 3 : A CASE STUDY-BASED ON PROFESSIONAL
LEARNING COMMUNITY (PLC), MAHASARAKHAM UNIVERSITY
DEMONSTRATION SCHOOL (SECONDARY)

ดวงทิพย์ ฝโลปกรณ์¹

Duangtip Palopakorn¹

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)¹

Maharakham University Demonstration School (Secondary), Thailand.¹

Email : aorpredee@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) ในการพัฒนา
กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด 2) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียน
วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ประกอบด้วย แบบบันทึกการประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) แบบสังเกตการสอน
แบบบันทึกการสอน แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ใน
การวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1. การใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้
ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ให้ข้อเสนอแนะที่ดีในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และ
ร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมการ์ด เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการ
เรียนวิชาประวัติศาสตร์ได้ 2. การใช้เกมการ์ดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความมีความสนใจ
ในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์เพิ่มมากขึ้น 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : 1. ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ 2. วิชาประวัติศาสตร์ 3. เกมการ์ด 4. แรงจูงใจ

ABSTRACT

The objectives of the research article were 1) to try out the Professional Learning Community approach to develop the lesson plan of History using card games 2) study the result of motivation development in studying History by using card games 3) compare the learning achievement before and after studying. The sample group was 37 students of Matthayomsuksa 3/7 of Mahasarakham University Demonstration School (Secondary) in the second semester of the academic year 2019. The research tools were the Record of Professional Learning Community Conference, the Observation Form, the Lesson Records, the Motivation Evaluation Form of Studying History by Using Game Cards, and the Learning Achievement Test of History Studying. The statistics used in the data analysis were Mean, Standard Deviation, and t-test Dependent.

The results found that: 1. the Professional Learning Community allowed the members to share useful knowledge and suggestions in teaching and developing the learning designs. The members have been able to help develop learning activities in History by using card games to create the students' motivation in studying History. 2. using card games in History classes, students increased their motivation in studying History 3. the learning achievement after using the card games was significantly higher at .05 level.

Keywords : 1. Professional Learning Community 2. History 3. Card Games 4. Motivation

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ยุคปัจจุบันในแต่ละชั้นเรียนจะพบนักเรียนที่มีความสามารถ ที่หลากหลาย และแตกต่างกัน กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ นั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม การเรียนรู้จากการที่ผู้เรียนเคยเป็นผู้รับความรู้มาเป็นผู้แสวงหาความรู้ และพัฒนาตนเอง ในขณะที่ครูจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนหรือผู้บอก ความรู้ เป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 มาตรา 22 จึงระบุถึงหลักการจัดการศึกษาว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ต้องจัดการศึกษาที่พัฒนาผู้เรียนตาม

ธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ครูทุกคนมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแสวงหาวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community (PLC) คือ การรวมตัวรวมใจ รวมพลัง ร่วมมือกันของครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา ในโรงเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ มองในมุมมองเดียวกัน โดยมองการ รวมตัวกันดังกล่าว มีนัยยะแสดงถึงการเป็นผู้นำร่วมกันของ ครู หรือเปิดโอกาสให้ครูเป็น “ประธาน” ในการเปลี่ยนแปลงชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เป็นเปลี่ยนแปลงคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มจาก “การเรียนรู้ ของครู” เป็นตัวตั้งต้นเรียนรู้ที่จะมองเห็นการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง พัฒนาการจัดการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อผู้เรียน เป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามการรวมตัวการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงใดๆ เป็นไปได้ยากที่จะทำเพียงลำพังหรือเพียงนโยบาย เพื่อให้เกิด การขับเคลื่อนทั้งระบบโรงเรียน จึงจำเป็นต้องสร้างความเป็น PLC ที่สอดคล้องกับธรรมชาติทางวิชาชีพพร้อมในโรงเรียน เป็นชุมชนที่สัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น ชุมชนที่สามารถขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวิชาชีพได้นั้น บรรยากาศ การอยู่ร่วมกันจึงเป็นบรรยากาศ “ชุมชนกัลยาณมิตร ทางวิชาการ” (สุรพล ธรรมรัตน์และคณะ, 2553) ที่มีลักษณะความเป็นชุมชน แห่งความเอื้ออาทรอยู่บนพื้นฐาน “อำนาจเชิงวิชาชีพ” และ “อำนาจเชิงคุณธรรม” เป็นอำนาจที่สร้างพลังมวลชนเริ่มจากภาวะผู้นำร่วมของครูเพื่อขับเคลื่อนการ ปรับปรุงและพัฒนาสถานศึกษา

การจัดการศึกษาภายใต้ปรัชญาปฏิรูปนิยม (Reconstructionism) มีความเชื่อว่าการศึกษาเป็นเครื่องมือโดยตรงสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เน้นให้ความสำคัญกับการสร้างผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมือง ที่มีความรู้ ความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคม Active Learning เป็นลักษณะการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนหรือดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นวิธีการเรียนรู้ในระดับลึก ผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจและค้นหาความหมายของเนื้อหาสาระโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่สามารถบูรณาการความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มี สามารถประเมินต่อเติมและสร้างเป็นแนวคิดของตนเอง ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้ในระดับผิวเผินซึ่งเน้นการรับข้อมูลและจดจำข้อมูลเท่านั้น ผู้เรียนลักษณะนี้จะเป็นผู้เรียนที่เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning How to Learn) เป็นผู้เรียนที่กระตือรือร้นและ มีทักษะที่สามารถเลือกรับข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีระบบโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงสังคมนั้น มีหลากหลายรูปแบบและหลากหลายเทคนิค วิธีการ ขึ้นอยู่ที่ครูผู้สอนจะเลือกใช้ในการพัฒนาผู้เรียน (ปริยานุช พรหมภาสิต, 2559)

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หรือใช้คำย่อว่า GBL เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ

แรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบไม่ตายตัว (ธีระวุฒิ ศรีมั่งละ, 2563) การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการให้นักเรียนเล่นตามเกมกติกา และเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูงกับเกมที่ใช้กับการเรียนรู้หรือการศึกษานั้น จะแตกต่างจากเกมทั่วไป เกมทั่วไปจะเน้นให้ความสำคัญกับความสนุก ความเพลิดเพลิน แต่เกมเพื่อการเรียนรู้หรือการศึกษา จะเน้นให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคล และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายนอกนั้นเอง การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวที่ใช้รูปแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ มีหลายประเภท เช่น เกมการ์ด เกมกระดาน(บอร์ดเกม) เกมนำเข้าสู่บทเรียน เกมทดสอบ และเกมสนทนากาการ เป็นต้น ซึ่งรูปแบบและวิธีการจะแตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลาย (ทีศนา แคมมณี, 2558)

บริบทด้านการศึกษาประวัติศาสตร์ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) พบว่า เนื่องจากจำนวนคาบในการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรน้อย ส่งผลทำให้กิจกรรมในการเรียนมีเวลาจำกัดและต้องจัดกิจกรรมแต่เพียงในห้องเรียน นักเรียนศึกษาประวัติศาสตร์จากหนังสือเป็นหลัก นักเรียนไม่ได้มีกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน ไม่มีการเสริมกิจกรรมเพิ่มความสนุกสนาน การด้วยเหตุผลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการจัดการศึกษาที่พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาแรงจูงใจในการเรียน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่สามารถบูรณาการความรู้ใหม่ที่ได้รับ ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง ผ่านรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ด ดำเนินการวิจัยโดยการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในงานวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 : กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ผลจากการวิจัยจะมีการนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์โดยการใช้เกมสการ์ด ระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 3

2.2 เพื่อศึกษาผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ได้ทราบผลการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์โดยการใช้เกมการ์ด ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.2 ได้ทราบศึกษาผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)

3.3 ได้ทราบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยการใช้เกมการ์ดเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน

3.4 ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมการ์ด เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน และเป็นการกระตุ้นส่งเสริมให้ครูผู้สอนได้พัฒนาแนวทาง ในการแสวงหานวัตกรรมตลอดจนเทคนิควิธีการสอนใหม่ มาใช้ในการสอนวิชาประวัติศาสตร์ให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) และใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณในการศึกษาผลการพัฒนาแรงจูงใจ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยปฏิบัติการ(Action Research) ตามแนวคิดของเคมมิสและแม็คแท็กการท (Kemmis and McTaggart, 1988) วงจร PAOR ประกอบไปด้วย 1)การวางแผน(Planning) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จัดหาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 2)การปฏิบัติ(Action) ผู้วิจัยได้สร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) จากครูที่สนใจ จากกลุ่มสาระสังคมศึกษา ครูจากกลุ่มสาระอื่น และผู้ที่สนใจ จากนั้น ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ทำการร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดทำแผนการเรียนรู้ และเครื่องมือที่สอดคล้องกับหัวข้องานวิจัยพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 : กรณีศึกษา การใช้ชุมชนทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) 3)การสังเกต

(Observation) ผู้วิจัยได้ทำการเปิดชั้นเรียน กิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ชุมชนการเรียนรู้ร่วมเข้าร่วมการเปิดชั้นเรียน สังเกตพฤติกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ความสนใจ พฤติกรรมมีส่วนร่วม การแสดงออกของนักเรียน ชุมชนการเรียนรู้และผู้วิจัย บันทึกสิ่งที่เกิดในห้องเรียน 4)การสะท้อนผล(Reflection) สะท้อนผลจากความคิดเห็นของชุมชนการเรียนรู้ผู้บริหาร และนักเรียน ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 37 คน ผู้ร่วมวิจัยชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ทีมผู้วิจัย 4 คน คือ อาจารย์ ดร.ดวงทิพย์ ฝัฒนภรณ์ อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญจากคณะศึกษาศาสตร์เป็นที่ปรึกษา 1 ท่าน คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแหง อาจารย์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการประชุมกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) แบบสังเกตการสอน(สำหรับผู้บริหาร) แบบบันทึกการสอน(สำหรับผู้ร่วมสังเกตการณ์สอน) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน-หลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ แบบสัมภาษณ์อย่างไม่มีโครงสร้าง เป็นการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อคิดเห็นของนักเรียน โดยมีการบันทึกเทปขณะสัมภาษณ์ การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลข้อมูล โดยจะนำเสนอ 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 การทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) ในการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด และบอร์ดเกม เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) นั้นผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ด้วยเกมการ์ด และบอร์ดเกม เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ตามเกณฑ์ 80/80 สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่างๆ ดังนี้

5.1.1 การใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ จากการทดลองสร้างชุมชนทางวิชาชีพ พบว่าการมีสมาชิกที่มีความถนัดในสาขาความรู้ที่แตกต่างกัน สามารถช่วยเติมช่องว่างทางความรู้ เกิดการ

แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ข้อคิดเห็น วิธีการ และเทคนิคที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) มีปัจจัยเอื้อที่ต่อการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ การมีบุคลากรที่มีความถนัดในหลายทักษะอยู่ในองค์กรเช่น สมาชิกที่เข้าร่วมชนทางวิชาชีพ 1 ท่าน เป็นครูผู้สอนในวิชาภาษาอังกฤษ จึงให้ข้อเสนอแนะ ด้านการปรับใช้ภาษาอังกฤษเข้าร่วมกับกิจกรรมสอนวิชาประวัติศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญจากคณะศึกษาศาสตร์ที่สามารถแนะนำนวัตกรรมทางการสอนใหม่ที่ทันสมัย เช่น การใช้เกมการ์ดและบอร์ดเกมส์ เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และให้คำแนะนำรูปแบบวิธีวิจัยเพื่อพัฒนาการสอนได้ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรขยายวงของเครือข่ายชุมชนทางวิชาชีพให้กว้างออกไป เช่นการเป็นเครือข่ายชุมชนทางวิชาชีพกับคณะต่างๆในมหาวิทยาลัย สร้างเครือข่ายกับภาควิชาภูมิศาสตร์ หรือสำนักวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน เป็นต้น

5.1.2 การจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด การใช้เกม ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมแรงจูงใจในการเรียน เป็นเรื่องที่ทันสมัย มีความเหมาะสมกับโลกในยุคปัจจุบัน กิจกรรมเกมส์เหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย เพราะความสนุกสนานที่ได้รับจากกิจกรรมเกมส์จะเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่ทำให้คนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมแต่เกมส์ก็มีหลายชนิด ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ สมาชิกเป็นครูผู้สอน อยู่ในสังคมของการศึกษา จึงควรนำวิธีการที่ทันสมัยเช่นเกมการ์ดหรือบอร์ดเกมส์มาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระในการเรียนการสอน เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ความสนุกสนานและให้ความรู้ไปพร้อมกัน จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การสอนของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ พบว่า ครูผู้สอนส่วนมากจัดการการเรียนรู้ในรูปแบบของการบรรยายตามเนื้อหาและรูปแบบที่กระทรวงกำหนด สรุปผลการเรียนโดยการทำแบบฝึกหัด หรือใบงานที่เป็นกระดาษ ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับข้อมูลจากการบรรยายซึ่งส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ จึงมีความเห็น ให้นำเกมการ์ด มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 2 ชั่วโมง โดยได้ร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ ให้มีเนื้อหาสอดคล้องครอบคลุมกับเนื้อหาของหลักสูตรตามมาตรฐานที่กระทรวงระบุไว้แผนการสอนโดยใช้เกมการ์ด มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นอธิบายรายละเอียดและวิธีการเล่นเกมการ์ด ขั้นตอนที่ 3 ขึ้นทำกิจกรรมเล่นเกมการ์ด ขั้นตอนที่ 4 ขึ้นร่วมมือกันทำงานสรุปผลกิจกรรม ขั้นตอนที่ 5 ขึ้นออกมานำเสนอ ส่งต่อความรู้จากเกมการ์ด ขั้นตอนที่ 6 ขึ้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ที่ได้จากเกมการ์ดทวีปอเมริกาเหนือ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ดเกม ทวีปอเมริกาเหนือ

กิจกรรมการเรียนรู้ ได้จัดนักเรียนเป็นกลุ่ม 5 กลุ่ม เท่ากับจำนวนสีของการ์ด โดยผู้วิจัยเป็นผู้นำผู้เรียนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ ในขั้นตอนที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน และขั้นตอนที่ 2 ขึ้นอธิบายรายละเอียดวิธีเล่นเกมส์ ในขั้นตอนที่ 3 ขึ้นทำกิจกรรมเล่นเกมการ์ด นักเรียนจะเป็นปฏิบัติกิจกรรมด้วยเล่นเกมการ์ดทวีปอเมริกาเหนือ ที่มีวิธีการเล่นคล้ายกติกาของการเล่นไพ่ UNO ขั้นตอนที่ 4 ขึ้นร่วมมือกันทำงาน สรุปผลกิจกรรม เมื่อกิจกรรมสิ้นสุด นักเรียนแต่ละกลุ่มจะร่วมกันสรุปความรู้ลงในใบงาน ในขั้นที่ 5 นักเรียนแต่ละกลุ่มจะออกมาแนะนำเสนอ ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมการ์ดทวีปอเมริกาเหนือ ในแต่ละสัปดาห์ให้กับสมาชิกในห้องเรียนในขั้นนี้พบว่า เวลาในการทำกิจกรรมไม่พอ เมื่อถึงขั้นที่ 5 ขึ้นออกมาแนะนำ ออกมานำเสนอได้ไม่ครบทุกกลุ่ม และยังไม่ถึงขั้นที่ 6 ขึ้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เข้าร่วมสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ พร้อมบันทึกผล

การการประชุมสะท้อนผลหลังกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพมีความเห็นว่าควรปฏิบัติกิจกรรมแผนการเรียนรู้ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ซ้ำอีกครั้ง (เป็นวงรอบที่ 2) ข้อสันนิษฐานคือผู้เรียนได้รู้จักการ์ดเกมส์ทวีปอเมริกาเหนือเป็นครั้งแรกต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ กฎกติกาและวิธีเล่น ในช่วงขั้นตอนที่ 2 ขึ้นอธิบายรายละเอียดวิธีเล่นเกมส์ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพมีการประชุมระดมสมองปรับแผนการสอนเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ เพื่อให้กิจกรรมพอดีกับเวลาและมีข้อเสนอในวิธีการตอบใบงานใหม่ให้วิ่งไปเขียนใบงานที่ติดไว้ที่ผนัง ให้นักเรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย ผู้วิจัยดำเนินการปรับแผนการสอน ตามความข้อเสนอของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมแผนการเรียนรู้เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ในวงรอบที่ 2 พบว่า นักเรียนให้ความสนใจมากขึ้น เพราะเมื่อทดลองครั้งแรกในกิจกรรมเกมส์เกิดความสนุกสนาน และปัญหาที่เกิดขึ้นจากวงรอบที่แล้ว ชั้นที่ 2 ชั้นอธิบายรายละเอียดวิธีเล่นเกม ไม่พบปัญหาในวงรอบนี้เพราะผู้เรียนเข้าใจกติกาจากครั้งที่แล้วซึ่งส่งผลให้การทำกิจกรรมในวงรอบที่ 2 รวดเร็วขึ้น บรรลุจุดประสงค์ทุกขั้นตอน การตอบใบงานสนุกสนานมากขึ้นเพราะนักเรียนต้องวิ่งสลับกันออกจากโต๊ะกลุ่ม ออกมาทำใบงานที่เป็นโปสเตอร์ติดผนังห้องเรียน ขั้นตอนที่ 5 ออกมานำเสนอส่งต่อความรู้จากเกมการ์ด พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มสามารถสรุปใบความรู้ให้สมาชิกในฟังห้องได้ ขั้นตอนที่ 6 ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ได้จากเกมการ์ดทวีปอเมริกาเหนือ พบว่า นักเรียนสะท้อนผลการจัดกิจกรรมว่าสนุกสนาน กระตุ้นให้อยากเรียน ทุกคนมีส่วนร่วม มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ความสนุกสนานของเกมส์ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าการสอนแบบเดิม

ขั้นสะท้อนผลจากผู้บริหารและครูผู้ร่วมสังเกตการณ์สอน พบว่า การจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ด้วยเกมการ์ด เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ทำให้ได้กิจกรรมที่แปลกใหม่ สนุกสนาน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เกมการ์ดที่ใช้ในแผนการสอน มีการสังเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาที่เรียนมาเป็นอย่างดี มีความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมีความสนุกสนานกับกิจกรรม ห้องเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ ตลอดคาบเรียนนักเรียนไม่มีเวลาในการนำมือถือมาเล่นคาบเรียนเหมือนเมื่อก่อน ผู้เรียนมีส่วนร่วม เกมการ์ดมีกติกาการเล่นที่ไม่

ซับซ้อน เป็นการเรียนการสอนที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เกมการ์ดและใบงานสอดแทรกไปด้วยสาระทางวิชาการ เมื่อกิจกรรมสิ้นสุดพบว่า ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้และนำเสนอความรู้ได้ ในโอกาสต่อไปครูผู้สอนพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์ ที่นักเรียนได้มีส่วนในการพัฒนากิจกรรม เช่น ให้นักเรียนร่วมเป็นผู้ออกแบบเกม

จากข้อสังเกตและข้อเสนอแนะของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) ผู้บริหาร ครู และนักเรียน ผู้วิจัยพบว่า กิจกรรมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) พบว่า ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความสนุกสนาน มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้กิจกรรมบรรลุเป้าหมายได้ในเชิงสร้างสรรค์

5.2 ผลการศึกษาผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) พบว่า โดยรวมนักเรียนมีความมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ในระดับมากโดยมีข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 5 ลำดับ ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความสุขและความสุข ที่ได้เรียนวิชาประวัติศาสตร์ ด้วยเกมการ์ด การเรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมการ์ด ทำให้ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชานี้มากขึ้น การเรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมการ์ด ทำให้ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนมากขึ้น ข้าพเจ้าชอบได้ออกมานำเสนอชอบที่ได้มีโอกาสส่งต่อความรู้ให้กับเพื่อนในห้องเรียน ข้าพเจ้าชอบการออกแบบ เกมการ์ดทวีปอเมริกาเหนือที่ใช้ในกิจกรรม

5.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 15.72 คะแนน และค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 18.40 คะแนน และจากการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยคะแนนที่ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากแบบทดสอบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .05$) แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

6. อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยใช้วงจร PAOR พบว่ามีประเด็นน่าสนใจดังนี้

6.1 การมีส่วนร่วมของชุมชนการเรียนรู้ในชั้นวางแผน การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC ที่เกิดจากร่วมมือ ของสมาชิกที่มาจากหลายส่วนที่มีความแตกต่างกัน ต่างมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ ร่วมมือกัน กับระดมความคิด เพื่อสร้างกิจกรรม แก้ปัญหาการเรียนการสอน และพัฒนาผู้เรียนได้ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือวิธีการในการพัฒนาครูโดยการจัดบรรยากาศให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ส่งผลให้ครูไม่โดดเดี่ยวและมีเครือข่าย เป็นชุมชนที่มีความสัมพันธ์อันดีและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เป็นชุมชนที่เอื้ออาทร เป็นกัลยาณมิตรต่อกันในทางวิชาการ และเป็นชุมชนที่สามารถขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวิชาชีพได้ซึ่งสอดคล้องกับขวลิต ชูกำแพง (2560) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ของครู(Professional Learning Community) เป็นการรวมตัวของครูที่มีเป้าหมายเดียวกันต่อการเรียนรู้ของศิษย์ เพื่อเปลี่ยนแปลงการสอนของตนเอง โดยอาศัยการเรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้เทคนิคที่สำคัญ เช่น การทบทวนผลการปฏิบัติงาน(After Action Review : AAR) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งต้องอาศัยทักษะที่สำคัญ คือ การฟังและการสื่อสารที่ดี ตลอดจนการรักษาสัมพันธภาพในชุมชนของตน ผลดังกล่าวจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอน ลดการโดดเดี่ยวในการทำงานของครู เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

6.2 การมีส่วนร่วมของชุมชนการเรียนรู้ในชั้นปฏิบัติ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ได้มีการประชุม ปรึกษาหารือและเปลี่ยนได้ร่วมกัน และออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ได้ ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาประวัติศาสตร์ด้วยเกมการ์ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ภูมิภาคของโลกกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เรื่องทวีปอเมริกาสอดคล้องกับ (Corcoran, T. B. (1995) ที่กล่าวถึงชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ การที่กลุ่มของครูและผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาซึ่งมีวิสัยทัศน์ค่านิยมและเป้าหมายเดียวกัน ได้ทำการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาสมรรถนะตนเองในการจัดการเรียนการสอน ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ การพัฒนาคุณภาพครูโดยใช้วิธีการให้ครูเกิดการร่วมมือกันมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในด้านความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระวิชา ด้านประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการดำเนินงานชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสมรรถนะและเพิ่มประสิทธิภาพของครูให้เป็นครูมืออาชีพ

6.3 การมีส่วนร่วมของชุมชนการเรียนรู้ในชั้นสังเกต โดยทดลองการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ด้วยเกมการ์ด จากการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมการ์ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ภูมิภาคของโลกกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือพบว่า เกมการ์ดสามารถพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ได้ จากแบบประเมินแรงจูงใจ

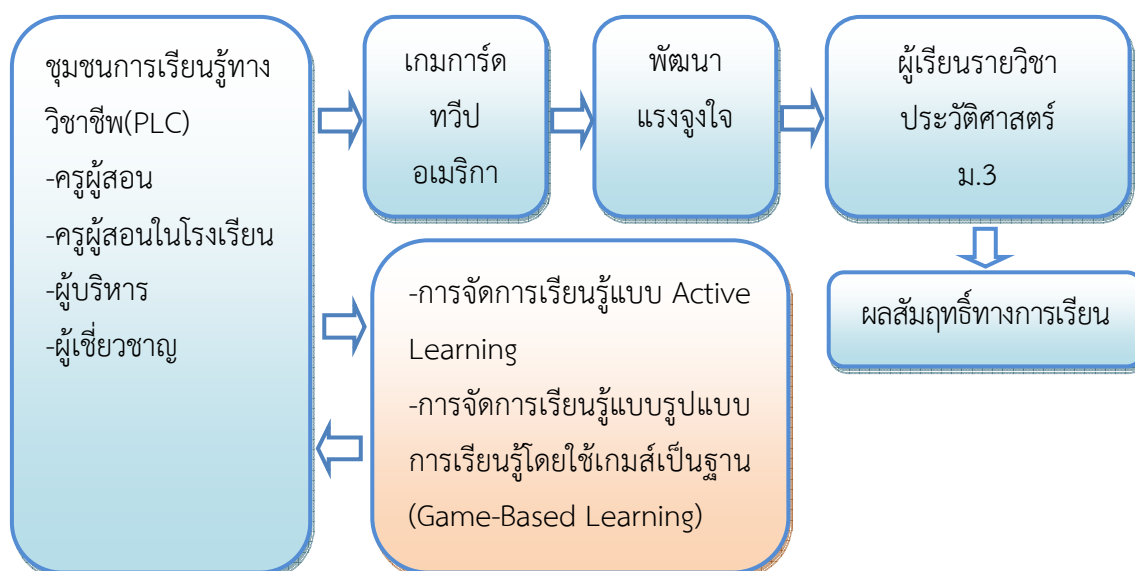
พบว่า ผู้เรียนได้รับแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ จากการใช้เกมการ์ด และจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 15.72 คะแนน และค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 18.40 คะแนน และจากการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยคะแนนที่ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากแบบทดสอบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .05$) แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน การใช้เกม เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับ อีระวุฒิ ศรีมั่งละ (2563) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน(Game-Based Learning) หรือใช้คำย่อว่า GBL เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบไม่ตายตัว โดยเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการให้นักเรียนเล่นตามเกมกติกา และเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูงหนึ่ง เกมที่ใช้กับการเรียนรู้หรือการศึกษานั้น จะแตกต่างจากเกมทั่วไป เกมทั่วไปจะเน้นให้ความสำคัญกับความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน และความสัมพันธ์ แต่เกมเพื่อการเรียนรู้หรือการศึกษา จะเน้นให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคล และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายนอกนั่นเอง

6.4 การมีส่วนร่วมของชุมชนการเรียนรู้ในขั้นสะท้อนผล การประเมินผลจากผู้ร่วมสังเกตการณ์สอน สะท้อนผลจากผู้บริหารและครูผู้ร่วมสังเกตการณ์สอนพบว่า ขั้นสะท้อนผลจากผู้บริหาร และครูผู้ร่วมสังเกตการณ์สอนพบว่า การจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ด้วยเกมการ์ด เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ทำให้ได้กิจกรรมที่แปลกใหม่ สนุกสนาน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเกมการ์ดที่ใช้ในแผนการสอน มีการสังเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาที่เรียนมาเป็นอย่างดี มีความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมีความสนุกสนานกับกิจกรรม เป็นการเรียนการสอนที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง จากข้อมูลการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสะท้อนผลข้างต้น สอดคล้องกับ วิจารย์ พาณิช (2555) การรวมตัวกันของครูในโรงเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการจัดการเรียนรู้ให้ศิษย์ได้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยที่ผู้บริหารโรงเรียน คณะกรรมการโรงเรียน ผู้บริหาร เขตพื้นที่การศึกษาและผู้บริหารการศึกษา ระดับประเทศ เข้าร่วมจัดระบบสนับสนุน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อเนื่อง เป็นการพัฒนาวิธีการ

เรียนรู้ของศิษย์อย่างต่อเนื่อง เป็นวงจรไม่รู้จบ นั่นคือการ “พัฒนาคุณภาพต่อเนื่อง” (CQI – Continuous quality improvement) กระบวนการต่อเนื่องที่ครูและนักการศึกษาทำงานร่วมกันในวงจรของการร่วมกัน ตั้งคำถามและการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อบรรลุผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นของนักเรียน โดยมีความเชื่อว่าหัวใจของการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้น อยู่ที่การเรียนรู้ที่ฝังอยู่ในการทำงานของครูและนักการศึกษา

7. องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยเรื่องผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) ผู้วิจัยทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) กับกระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของเคมมิสและแม็คแท็กเกิร์ต (Kemmis and McTaggart, 1988) วงจร PAOR ประกอบไปด้วย 1)การวางแผน(Planning) 2)การปฏิบัติ(Action) 3)การสังเกต(Observation) 4)การสะท้อนผล(Reflection) สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาการพัฒนาระบบแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาการพัฒนาระบบแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกมการ์ดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 สามารถนำวิธีการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ไปใช้กับสาขาวิชาอื่นๆ หรือกลุ่มวิชาชีพอื่นๆ เพื่อที่จะระดมสมอง ความสารถ ไปใช้ในการพัฒนาดิชาชีพ การปฏิบัติงานให้ส่งผลสำเร็จและพัฒนาได้

8.2 ข้อเสนอแนะในการปฏิบัติ

8.2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ สามารถปรับเทคนิควิธีที่ทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อเป็นแรงจูงใจในการเรียนและการมีส่วนร่วมในห้องเรียนจากทุกฝ่าย

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

8.3.1 ควรทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบอื่นๆ ในการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

8.3.2 ควรมีการพิจารณา หัวข้อ เรื่อง หน่วยการเรียนรู้อื่นๆ นำมาพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยเกมการ์ดและบอร์ดเกมส์ ในโอกาสต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ชวลิต ชูกำแพง. (2560). ชุมชนแห่งการเรียนรู้ของครู. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 23(2). 1-6.

ทิตินา แชนมณี. (2558). รูปแบบการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีระวุฒิ ศรีมั่งคละ. (2562). บอร์ดเกมกับการสอนประวัติศาสตร์ สืบค้นเมื่อ 19 มีนาคม 2563. จาก www.gotono.org/69998

ปริญานูช พรหมภาสิต และคณะ. (2557). การจัดการความรู้เพื่อสร้างความรู้ในการพัฒนาการเรียนการสอนแบบ PBL หรือ Problem-Based Learning และ Project-Based Learning โดยการบูรณาการรายวิชาในหลักสูตร ประจำปีการศึกษา 2557. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

วิจารณ์ พานิช. (2554). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร : ตลาดาพลัทธิเคชั่น จำกัด.

สุรพล ธรรมร่มดี, ทศนีย์ จันอินทร์ และคงกฤษ ไตรยางค์. (2553). **อาศรมศิลป์วิจัย : การวิจัยและพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้แนวจิตตปัญญา โครงการเอกสารวิชาการการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ลำดับที่ 8**. นครปฐม : เอมี เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด.

Corcoran, T. B. (1995). **Transforming professional development for teachers: A guide for state policymakers**. Washington, DC : National Governors Association.

Kemmis, S. and R. McTaggart. (1988). **The Action Research Planner**. Victoria : Deakin University Press.

10. คำขอบคุณ

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแพง ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) ที่ปรึกษางานวิจัย ที่ได้ให้ความกรุณากลับกรองชื่อเรื่อง แนวคิดการออกแบบการวิจัย และให้คำปรึกษาชี้แนะในงานวิจัยเล่มนี้ ขอขอบคุณผู้ร่วมทีมวิจัย อาจารย์นรานุช สีหนาท อาจารย์วิเชียร สุวรรณโชคอีสาน อาจารย์อ่องอาจ ญาติินิยม รวมไปถึงคณาจารย์ นิสิตฝึกประสบการณ์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และ อาจารย์ ดร.พรวิมล นุ่มท้วม ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล และ อาจารย์ ดร.คมกริช ขาญณรงค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ช่วยตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ขอขอบใจ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) จำนวน 37 คน ที่เป็นตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของรายงานวิจัยฉบับนี้ หากจะเกิดต่อการจัดการศึกษาและเกิดประโยชน์กับท่านผู้สนใจผู้วิจัยขอขอบคุณงามความดีดังกล่าวนี้ เป็นการสักการบูชาพระคุณแต่บิดา มารดา ครูอาจารย์ ญาติพี่น้องและผู้มีพระคุณทุกท่าน