

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

นางสาวสังวาลย์ แสนแสง
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนทุ่งศรีอุดม
อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม
ผู้ศึกษาค้นคว้า นางสาวสังวาลย์ แสนแสง
ปีการศึกษา 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ (Gamification) 2) ศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวนทั้งสิ้น 79 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการควิซเกมออนไลน์ 2) ชุดควิซเกมออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ $\bar{X}$= 23.76, S.D. = 2.41 คิดเป็นร้อยละ 79.20 สูงกว่าก่อนเรียน $\bar{X}$ = 13.82, S.D. = 2.64 คิดเป็นร้อยละ 46.07 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 28.45, p = .000) และมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

2. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมควิซเกมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.36 โดยด้านอารมณ์ความรู้สึกมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}$ = 4.62, S.D. = 0.39 รองลงมาคือด้านพฤติกรรม อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.48 , S.D. = 0.42 และด้านสติปัญญาการรู้คิด อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.47 ตามลำดับ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.34 โดยด้านสื่อและแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.38 รองลงมาคือด้านบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ $\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.41 ด้านประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้ $\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.43 และด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม $\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.45 ตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งศรีอุดม ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ อนุมัติ ส่งเสริม และสนับสนุนการทำวิจัยในชั้นเรียน ตลอดจนการอำนวยความสะดวกด้านอาคารสถานที่ สื่อ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบ ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนช่วยพิจารณาตรวจแก้ไขความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จนทำให้เครื่องมือวิจัยมีความถูกต้อง สมบูรณ์ และได้มาตรฐานตามหลักวิชาการ

ขอขอบคุณคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตลอดจนคณะครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนทุ่งศรีอุดมทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจ แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลในการดำเนินงานวิจัยด้วยดียิ่งเสมอมา

ขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำนวน 79 คนทุกคน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ที่ได้ให้ความร่วมมือ ความตั้งใจ และความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านควิซเกมออนไลน์อย่างเต็มศักยภาพ จนทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูลและการทดลองปฏิบัติการสอนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ทุกประการ

ท้ายที่สุดนี้ คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการศึกษา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดียิ่งขึ้นสืบไป

สังวาลย์ แสนแสง
ผู้วิจัย

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

บทคัดย่อ (ก)
กิตติกรรมประกาศ (ข)
สารบัญ (ค)
สารบัญตาราง (จ)

1. บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมา 1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1
สมมุติฐานของการวิจัย 2
ความสำคัญของการวิจัย 2
ขอบเขตของการวิจัย 3
เนื้อหา 3
ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง 3
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย 3
กรอบแนวคิดการวิจัย 3
นิยามศัพท์เฉพาะ 4

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 6
แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และควิซเกมออนไลน์ 10
ความหมายของเกมมิฟิเคชัน 10
องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 11
กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน 12
ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน 13
เกมมิฟิเคชันเพื่อประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน 13
ลักษณะ จุดเด่น และรูปแบบการใช้งานของแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ 15
พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ 18
ความหมายและความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ 18
มิติของการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 19
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนยุคดิจิทัล 19
แนวทางการสังเกตและประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 20
แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ 21

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ **หน้า**

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย 23
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา 23
การเก็บรวบรวมข้อมูล 26
การวิเคราะห์ข้อมูล 27
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 27

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน 29
ผลการศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรม 30
ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ 31

5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย 32
อภิปรายผลการวิจัย 33
ข้อเสนอแนะ 33

บรรณานุกรม 35

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือ
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการศึกษา

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

1. เปรียบเทียบคุณลักษณะและการนำไปใช้ของทั้ง 3 แพลตฟอร์ม 18

2. เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 3 มิติ (Rubric Criteria) 20

3. การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน 29

4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ 30

5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน 31

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นับเป็นหมวดวิชาที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเอง สังคม สิ่งแวดล้อม และประวัติศาสตร์ความเป็นมาของมนุษยชาติ ทว่าลักษณะเฉพาะของเนื้อหาส่วนใหญ่ประกอบด้วยข้อมูลเชิงทฤษฎี ข้อเท็จจริง ตัวเลข ปี พ.ศ. เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ตลอดจนปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ที่มีรายละเอียดซับซ้อนและมีขอบเขตกว้างขวาง ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเฉพาะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มักมองว่าวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่ต้องท่องจำเพียงเพื่อการสอบ เกิดความรู้สึกว่าเนื้อหายาก ไกลตัว และขาดความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ความรู้สึกเชิงลบเหล่านี้ก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ สะท้อนออกมาเป็นความเฉื่อยชาในห้องเรียนอย่างชัดเจน

สภาพปัญหาดังกล่าวยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อการจัดการเรียนรู้ยังคงพึ่งพาการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก (Passive Learning) ซึ่งครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางและทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาฝ่ายเดียว ขณะที่ผู้เรียนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้รับฟังและจดบันทึก บรรยากาศการเรียนในลักษณะนี้ทำให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้น ขาดปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับครูและเพื่อนร่วมชั้น และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้จึงอยู่ในระดับต่ำ และนำไปสู่ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานในท้ายที่สุด การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการเรียนรู้เชิงรับไปสู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายใน จึงเป็นความท้าทายเร่งด่วนที่ครูผู้สอนต้องแสวงหานวัตกรรมเข้ามาแก้ไข

เพื่อตอบสนองต่อสภาพปัญหาดังกล่าว การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลผ่าน "ควิซเกมออนไลน์" จึงเป็นทางออกและนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงในการเปลี่ยนชั้นเรียนสังคมศึกษาให้มีชีวิตชีวา โดยการนำกลไกของเกม เช่น ระบบคะแนน อันดับ และการท้าทาย มาประยุกต์ใช้ในการวัดและประเมินผลระหว่างเรียน (Formative Assessment) ผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลาย ได้แก่ Blooket ซึ่งมีโหมดกลยุทธ์และการสะสมไอเทมที่ฝึกการคิดวิเคราะห์ร่วมกับการแข่งขัน Kahoot! ที่ช่วยเร่งเร้าความสนใจผ่านการตอบคำถามแข่งกับเวลา สร้างความตื่นเต้นและโฟกัสในชั้นเรียน และ Quizizz ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนประเมินตนเองตามจังหวะความเร็วของแต่ละบุคคล พร้อมฟีดแบ็กเฉลยคำตอบในทันที การบูรณาการเครื่องมือเหล่านี้ไม่เพียงช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนให้สนุกสนาน ท้าทาย และลดความเครียดจากเนื้อหาที่หนักหน่วงเท่านั้น หากยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนจดจำมโนทัศน์สำคัญได้คงทน ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสร้างการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืนในชั้นเรียนสังคมศึกษาอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์

2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz

สมมุติฐานของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ อยู่ในระดับ "มาก" ขึ้นไป

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz อยู่ในระดับ "มาก" ขึ้นไป

ความสำคัญของการวิจัย

1. ประโยชน์ต่อนักเรียน

1) ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาสูงขึ้น เข้าใจมโนทัศน์และข้อเท็จจริงที่ซับซ้อนได้ง่ายและคงทนยิ่งขึ้น

2) ช่วยลดความเครียดและความเบื่อหน่ายต่อเนื้อหาวิชา สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน (Intrinsic Motivation)

3) พัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การคิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และทักษะการรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านการใช้งานแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์

2. ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

1) ได้แนวทางและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวัดและประเมินผลระหว่างเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

2) ช่วยให้ครูได้รับข้อมูลย้อนกลับ เกี่ยวกับความเข้าใจของนักเรียนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มได้อย่างรวดเร็ว ทำให้สามารถปรับแผนการสอน ซ่อมเสริม หรือช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันท่วงที

3) ใช้เป็นผลงานทางวิชาการและเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนางานตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA) ด้านการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแก้ปัญหาผู้เรียนในชั้นเรียน

3. ประโยชน์ต่อสถานศึกษาและวงการการศึกษา

1) เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ หรือระดับชั้นอื่นๆ ในการนำแพลตฟอร์มดิจิทัล (Blooket, Kahoot!, Quizizz) ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมความเฉื่อยชาและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

2) ส่งเสริมบรรยากาศการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาให้สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ได้แก่

1. พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

- พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
- สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ ในฐานะพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
- ผลจากการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
- แนวทางการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย (หน้า

2. กฎหมายกับการดำเนินชีวิตประจำวัน

- ความสำคัญของกฎหมาย
- กระบวนการในการตรากฎหมาย
- กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเองและครอบครัว
- กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและประเทศชาติ

3. เหตุการณ์และการเปลี่ยนแปลงสำคัญของระบอบการปกครองไทย

- เหตุการณ์และการเปลี่ยนแปลงสำคัญของระบอบการเมืองการปกครองของไทย
- การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในปัจจุบัน

4. สถาบันทางสังคม

- ความสำคัญของสถาบันทางสังคม
- บทบาทของสถาบันทางสังคม
- ความสัมพันธ์ของสถาบันทางสังคม

5. วัฒนธรรมของไทยและวัฒนธรรมของประเทศในภูมิภาคเอเชีย

- ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม
- ที่มาของวัฒนธรรม
- ลักษณะของวัฒนธรรมไทย
- วัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชีย

2. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 79 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

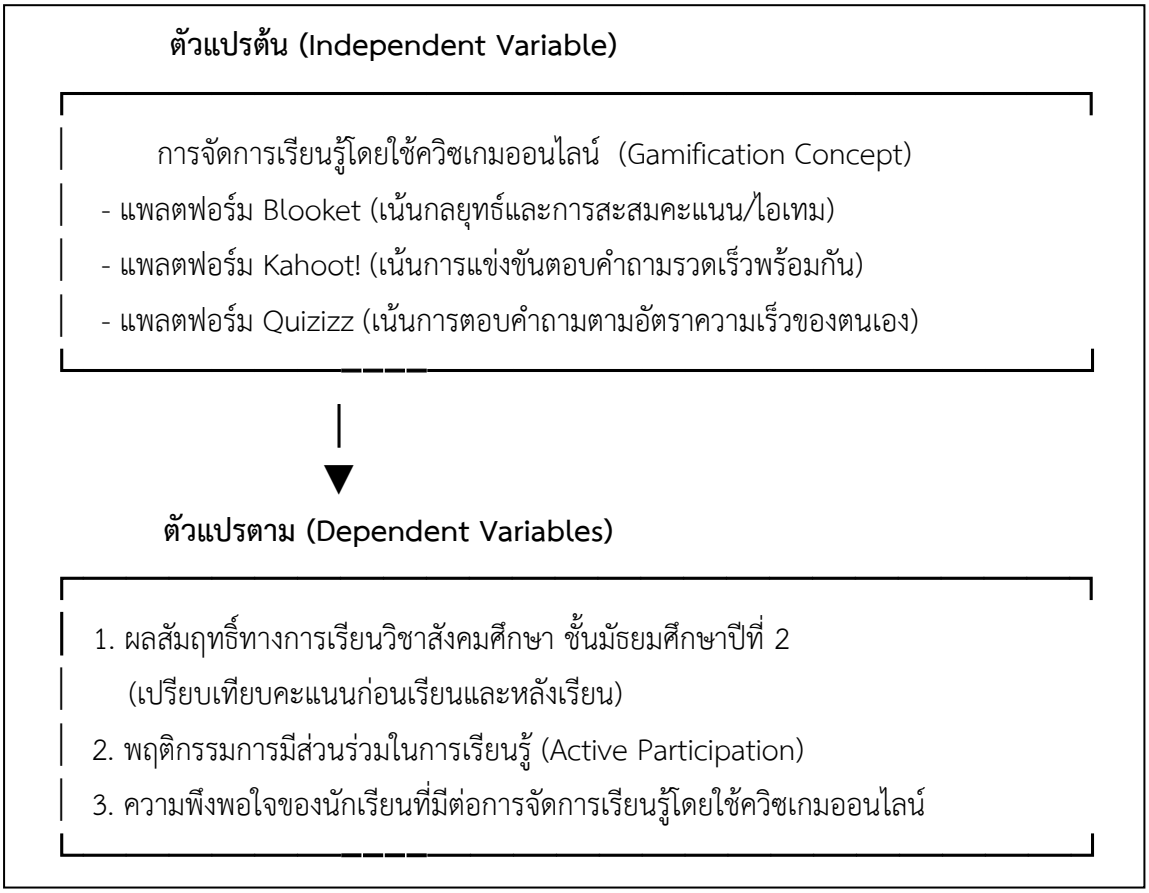
3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ (Blooket / Kahoot! / Quizizz)

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา
2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3) ความพึงพอใจของนักเรียน

4. กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual)

วิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ (Gamification) ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ 3 รูปแบบ ได้แก่ Blooket, Kahoot! และ Quizizz ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแปรต้น โดยศึกษาผลกระทบที่มีต่อตัวแปรตาม 3 ด้าน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังภาพประกอบ **1**



ภาพประกอบ 1: กรอบแนวคิดการวิจัย

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะสำหรับการวิจัยไว้ดังนี้

1. ควิซเกมออนไลน์ (Online Quiz Games) หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดประเมินผลระหว่างเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ประยุกต์ใช้หลักการเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำองค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมคะแนน การจัดอันดับผู้นำ (Leaderboard) การจำกัดเวลา และการแข่งขัน มาออกแบบเป็นชุดคำถาม-คำตอบเพื่อทบทวนและตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ซึ่งในการวิจัยนี้ใช้ 3 แพลตฟอร์ม ได้แก่

1) Blooket หมายถึง แพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ที่มีจุดเด่นด้านการใช้กลยุทธ์ การวางแผน และการสุ่มเลือกโหมดเกม (เช่น Tower Defense, Gold Quest, Crypto Hack) โดยนักเรียนตอบคำถามเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาเพื่อรับสิทธิ์ในการเล่นเกมและสะสมไอเทม

2) Kahoot! หมายถึง แพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ที่เน้นการแข่งขันตอบคำถามแบบรวดเร็วร่วมกันทั้งชั้นเรียน โดยแสดงคำถามบนจอหลักและให้นักเรียนเลือกตอบผ่านอุปกรณ์ของตนเอง ภายใต้เงื่อนไขความเร็วและความถูกต้อง เพื่อกระตุ้นความตื่นตัวและการจดจ่อในชั้นเรียน

3) Quizizz หมายถึง แพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทำแบบทดสอบตามอัตราความเร็วของตนเอง (Self-paced) มีระบบการให้ข้อเสนอแนะและเฉลยคำตอบในทันที พร้อมแสดงภาพเคลื่อนไหว (Memes) และพลังพิเศษ (Power-ups) เพื่อเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถทางสติปัญญาของนักเรียนในเนื้อหาสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Participation) หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยควิซเกมออนไลน์ ทั้งทางด้านกาย วาจา และความคิด ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่

1) ด้านความกระตือรือร้นและความสนใจ ความพร้อมในการเข้าสู่เกม การจดจ่อในการอ่านและตอบคำถาม

2) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ การซักถามข้อสงสัย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนและครูผู้สอน

3) ด้านความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม การปฏิบัติตามกติกาของเกม การร่วมมือในการทำงานเป็นทีมหรือการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์

ซึ่งประเมินได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ทัศนคติ หรือความรู้สึกชื่นชอบของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz ครอบคลุมด้านบรรยากาศการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรม ประโยชน์ที่ได้รับ และบทบาทของครูผู้สอน ซึ่งประเมินได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

6. โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ตำบลโคกชำแระ อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานีซึ่งเป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดกลาง แบบสหศึกษา เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และควิซเกมออนไลน์
    - ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
    - องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
    - กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน
    - ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน
    - เกมมิฟิเคชันเพื่อประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน
        - เกมมิฟิเคชันกับชั้นเรียน
        - เกมมิฟิเคชันกับการเรียนบนออนไลน์
    - ลักษณะ จุดเด่น และรูปแบบการใช้งานของแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์
        - แพลตฟอร์ม Blooket และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้กลยุทธ์
        - แพลตฟอร์ม Kahoot! และการสร้างบรรยากาศแข่งขันตอบคำถามแบบเรียลไทม์
        - แพลตฟอร์ม Quizizz และการตอบคำถามตามอัตราความเร็วรายบุคคล
3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
    - ความหมายและความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
    - มิติของการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (ด้านพฤติกรรม ด้านอารมณ์ และด้านสติปัญญา)
    - ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนยุคดิจิทัล
    - แนวทางการสังเกตและประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
4. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

โครงสร้างหลักสูตร

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ดังนี้

1. ระดับการศึกษา
    - ระดับประถมศึกษา
    - ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
    - ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. สาระการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการการเรียนรู้ สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียน เป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

2.1 ภาษาไทย

2.2 คณิตศาสตร์

2.3 วิทยาศาสตร์

2.4 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

2.6 ศิลปะ

2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2.8 ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนรู้ทุกคนต้องเรียนรู้ โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก ประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดและเป็นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ กลุ่มที่สอง ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

เรื่องสิ่งแวดล้อมศึกษา หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ในสาระการเรียนรู้กลุ่มต่าง ๆ โดยเฉพาะ กลุ่มวิทยาศาสตร์ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มสุขศึกษาและพลศึกษา

กลุ่มภาษาต่างประเทศ กำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษทุกช่วงชั้น ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น ๆ สามารถเลือกจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กำหนดสาระการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็นในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทุกคนเท่านั้น สำหรับส่วนที่ตอบสนองความสามารถความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนนั้น สถานศึกษาสามารถกำหนดเพิ่มขึ้นได้ ให้สอดคล้องและสนองตอบศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตามความถนัด และความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยอาจจัดเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพ เพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

3.1 กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะ

ชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อและการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพและการมีงานทำ

3.2 กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจร ตั้งแต่ศึกษา วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

3.3 กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคม มีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมอาสาพัฒนาต่าง ๆ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม

4. มาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม ที่เป็นข้อกำหนดคุณภาพผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมแต่ละกลุ่ม เพื่อเป็นจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์

5. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

5.1 ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)

5.2 ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4- 6)

6. เวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ดังนี้

ระดับประถมศึกษา ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 5 ชั่วโมง รวมเวลาเรียนทั้งหมด ปีละไม่เกิน 1,000 ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียน วันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คิดน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.) รวมเวลาเรียนทั้งหมด ปีละไม่เกิน 1,200 ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คิดน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.) รวมเวลาเรียนทั้งหมด รวม 3 ปีละไม่น้อยกว่า 3,600 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อเรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งกำหนดไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็นสำหรับเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตให้มีคุณภาพ สำหรับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตาม

ความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน สถานศึกษาสามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถ วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาวิเคราะห์ สรุป *และใช้*ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และควิซเกมออนไลน์

1. ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชันเป็นคำศัพท์ที่ถูกเริ่มใช้โดยอุตสาหกรรมดิจิทัลมีเดียในปี ค.ศ. 2008 และเริ่มถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในช่วงปี ค.ศ. 2010 แต่ความหมายของคำยังไม่ชัดเจนและก่อให้เกิดความสับสนในบางโอกาสและในที่สุดได้มีการระบุความหมายของคำว่า เกมมิฟิเคชันหมายถึง การนำรูปแบบและแนวคิดของการเล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เพื่อสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นเกมจริง ๆ แต่เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการจูงใจของการเล่นเกม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในกิจกรรมต่าง ๆ กลยุทธ์หลักในการจูงใจของการเล่นเกม คือ การให้รางวัลแก่ผู้เล่นที่ทำภารกิจสำเร็จ โดยรางวัลประกอบด้วย คะแนน (Points) สัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ (Achievements badges) และระดับความสามารถ (Levels) โดยการแข่งขันคือ ส่วนประกอบที่สำคัญของเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้เล่นทุกคนจะพยายามทำให้ตนเองได้รับรางวัลเพื่อการเป็นผู้ชนะ โดยนักวิจัยได้นำเสนอความหมายและที่มาของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

ใจทิพย์ ณ สงขลา ได้ให้แนวคิดเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักการของเกม ให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การใช้พฤติกรรมตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกม เป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ กล่าวคือ การได้รับสิ่งตอบแทน (Rewards) การต้องการการยอมรับ (Status/Respect) การประสบความสำเร็จ (Achievement) การได้แสดงออกในตัวตน (Self-expression) ความต้องการชัยชนะในการแข่งขัน (Cornpetition) และความเอื้ออาทร (Altruism) เวลา (Elapse Time) และผลย้อนกลับ (Feedback) เมื่อใช้สิ่งแวดล้อมเหล่านี้จึงทำให้เกิดการเข้าสังคม การเรียนอย่างรอบรู้ มีการแข่งขัน ความสำเร็จ มีสถานภาพตัวตน การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ได้แก่ คะแนน (Points) สัญลักษณ์ความสำเร็จ (Achievements Badges) ระดับความสำเร็จ (Levels) เป้าหมาย (Goals) สิ่งตอบแทนเสมือน (Virtual Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และการมอบเป็นการกุศล (Gifting and Charity)

ชนัตถ์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในภาคธุรกิจ รวมทั้งในวงการการศึกษาได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อนำเอาแนวคิดนี้มาช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียนเช่นกัน การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

อัรฮาวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, และสำราญ ผลดี ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นแนวคิดของการนำองค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็น แต้ม ระดับที่เล่น เก็บค่าประสบการณ์ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัล และเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิมมาปรับใช้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเกม ซึ่งรวมไปถึงการตลาดและกลยุทธ์ทางดิจิทัลต่าง ๆ การนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจ และทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

จากการพัฒนาทางคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน ทำให้ผู้สอนสนใจเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมากขึ้น ซึ่งจากผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า เกมเพื่อการศึกษามีส่วนช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน มีอิทธิพลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และที่สำคัญเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นการนำข้อดีของการออกแบบเกม คือ การสร้างความสนุกและความพึงพอใจ เพื่อประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียน พร้อมทั้งได้รับความรู้ได้เป็นอย่างดี เกมให้ประสบการณ์ที่เห็นภาพอย่างละเอียด เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วคุณสมบัติของเกม ทำให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมหรือการสอนแบบบรรยายนั้นกลายเป็นเรื่องน่าเบื่อ

2. องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

2.1 เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือการนำเอากลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม ดังนั้น องค์ประกอบหลักในการออกแบบโดยอาศัยหลักทฤษฎีพื้นฐานของการออกแบบเกมซึ่งผู้ออกแบบควรคำนึงถึง องค์ประกอบ 3 องค์ประกอบดังนี้

2.1.1 กลไกของเกมมิฟิเคชัน (Gamification mechanics) โครงสร้างหลักของเกมที่ประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือวิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แต้มสะสม ระดับขั้น การได้รับรางวัล สินค้าเสมือน กระดานผู้นำ การให้ของขวัญแก่กัน ฯลฯ

2.1.2 พลวัตของเกมมิฟิเคชั่น (Gamification dynamics) พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกม เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ (Status/Respect) ความต้องการประสบความสำเร็จ (Achievement) การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง (Self-expression) ความต้องการการแข่งขันกัน (Competition) และการแสดงความเอื้ออาทร (Altruism) ทั้งพลวัตของเกมมิฟิเคชันและกลไกของเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างมาก

2.1.3 อารมณ์ (Emotions) อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกมเป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย ฯลฯ การออกแบบเกมมิฟิเคชันที่ดีนั้น ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม

เพราะอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นเป็นตัวกระตุ้นที่สำคัญต่อความอยากในการเล่นเกมต่อและเกิดความผูกพันในเกม จากองค์ประกอบทั้ง 3 ที่กล่าวมานั้น เป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันต้องคำนึงถึง ซึ่งองค์ประกอบแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การสร้าง การแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งย่อมส่งผลต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าความสำเร็จในการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ย่อมเกิดจากความเข้าใจต่อองค์ประกอบหลักทั้ง 3 ที่ได้กล่าวมา

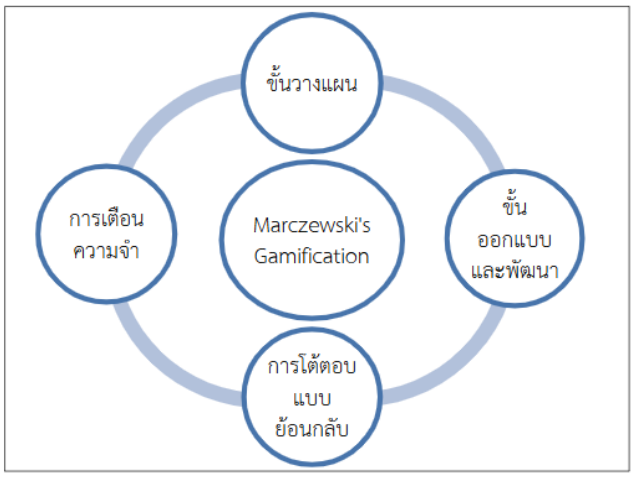
2.2 ประเภทของเกมมิฟิเคชัน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.2.1 เกมมิฟิเคชันแบบปัจจัยภายนอก เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการจูงใจภายนอก เช่น การให้คะแนน ให้รางวัล หรือแถบแสดงสถานะความก้าวหน้าในเกม เป็นต้น

2.2.2 เกมมิฟิเคชันแบบปัจจัยภายใน เป็นการใช้กระบวนการจูงใจภายในและการออกแบบพฤติกรรมเพื่อการมีส่วนร่วมของผู้เล่น เช่น จูงใจในด้านความต้องการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น ความต้องการเป็นอิสระ ความเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการเป็นผู้รอบรู้ และความต้องการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ฯลฯ

3. กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

กลไกของเกมสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างหลากหลาย เช่น การนำไปใช้ในการศึกษาโครงการเพื่อพัฒนาสังคม นอกจากนี้การนำเทคโนโลยีสำหรับช่วยส่งเสริมการทำงานให้เกิดกระบวนการทำงานได้รวดเร็วขึ้นและให้สามารถประมวลผลและทำงานได้หลายรูปแบบ โดยมีกรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชันจะช่วยให้การทำงานมีความเป็นระบบได้ ต้องประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

จากภาพที่ 2 กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นวางแผน ประกอบด้วย เกมคืออะไร ทำไมต้องทำเกม ใครเป็นผู้ใช้

3.2 ขั้นออกแบบและพัฒนา ประกอบด้วย เกมทำอย่างไร มีการวิเคราะห์หรือไม่ การทดสอบโดยผู้ใช้งาน

3.3 การโต้ตอบแบบย้อนกลับ การเผยแพร่เพื่อแก้ปัญหา

3.4 การเตือนความจำ ประกอบด้วย พิจารณาประเภทของผู้ใช้งาน ทดลองทำเพื่อให้เกิดขึ้น วางแผนทำแต่ละบท สิ่งที่อยู่ภายใน รวมไปถึงสิ่งที่อยู่ภายนอก ไม่มีสิ่งที่ไม่ดี จดจำเพื่อความสนุก การใช้

เครือข่ายสังคม โดยแรงจูงใจภายใน จำเป็นต้องมี 4 สิ่งนี้ คือ ความสัมพันธ์และเกี่ยวข้อง ความมีอิสรภาพความเชี่ยวชาญและมีจุดมุ่งหมาย

4. ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

การทำเกมมิฟิเคชันหรือเรียกว่า Gamify คือ การบูรณาการของกลศาสตร์ที่เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้อาจจะเป็นแต้ม เข็มหรือตรารับรอง หรือการได้เลื่อนระดับ โดยมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ระบุผลการเรียน ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน

4.2 เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายและสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด ผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

4.3 เรื่องราวของเกม มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้

4.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน

4.5 สร้างทีม โดยเกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล

4.6 ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับการแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

5. เกมมิฟิเคชันเพื่อประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน

5.1 เกมมิฟิเคชันกับชั้นเรียน

จุดเริ่มต้นของการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอน เริ่มจากการเห็นจุดร่วมของเกมและการเรียน คือ ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving) ซึ่งปัญหาจะเป็นตัวกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ของผู้เรียนการทดลองนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนั้น ได้มีงานวิจัยสรุปผลว่า เทคนิคนี้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก สนใจและมีส่วนร่วมกับการเรียนมากยิ่งขึ้น การให้รางวัลและการลงโทษทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมในการเข้าห้องเรียนเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อีกทั้งกิจกรรมการแก้ปัญหาในกรณีต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากเอาชนะ จึงสามารถจูงใจให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนในวิชานั้น ผู้เรียนพบว่า ตนเองเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้เป็นอย่างดีและในการทำงานกลุ่มสามารถลดปัญหาการไม่ช่วยงานลงได้ จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีทัศนคติด้านบวกกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผลงานกลุ่มที่ทำออกมามีคุณภาพสูงขึ้นด้วย

ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข ได้น เทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการสอนเพื่อศึกษาถึงผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาทั้งในด้านการสร้างแรงจูงใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบและเทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเยาวชนไทยต่อไปในอนาคต วัตถุประสงค์ 1)เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา ในการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน 2)เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา ในการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน 3)เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา ในการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการเรียนการ

สอนแบบเกมมิฟิเคชัน 4)เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน

จุฑามาศ มีสุข, สนิท ตีเมืองซ้าย และพงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์ พัฒนางานวิจัยเกี่ยวกับการเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกูลนารี พบว่า เกมมิฟิเคชันทำให้ห้องเรียนสนุกหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านเครื่องมือ และสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ทันสมัยและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และการให้คะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนตามเทคนิคเกมมิฟิเคชัน Classdojo ที่นำมาใช้มีลักษณะตัวละครแทนตัวนักเรียนเป็นตัวการ์ตูนที่เหมาะสมกับวัย วีดิโอและภารกิจที่นำมาใช้ในการสอนมีความน่าสนใจ กระบวนการเรียนรู้มีความทันสมัยและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สนับสนุนให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้และช่วยเหลือกันทำงาน ได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เกมมิฟิเคชันทำให้การเรียนน่าสนใจ สนุกสนาน และทำให้นักเรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย จากการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้หลักสูตรออนไลน์แบบเปิดมหาชนด้วยกลไกเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมมีเดียหลักสูตรออนไลน์แบบเปิดมหาชน เกมมิฟิเคชันและนวัตกรรมมีเดียและปรับใช้กับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่ถูกขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญแล้วอยู่ในระดับดีมาก และถูกเผยแพร่ในงานวิชาการ iSTEM-ED 2017 เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยและสามารถนำไปใช้ได้จริง โดยรูปแบบการเรียนรู้มีชื่อว่า “TASK Model” ที่มีหลักสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ Massive Open Online Course (MOOC) และ Gamification และยังใช้ Cloud Technology เป็นเทคโนโลยีเสริมสำหรับเอื้อต่อการทำงานในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เขียนเชื่อมั่นว่าการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) และทฤษฎีการเชื่อมต่อ (Connectivism) ทำให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือสร้างผลงานและรู้จักเชื่อมโยงการเรียนรู้ไปเรื่อยๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด เป็นหัวใจของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการคิดและการสร้างนวัตกรรมเป็นหลักและในยุคหลอมรวมสื่อนี้นวัตกรรมมีเดียจึงเป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อน Thailand 4.0

5.2 เกมมิฟิเคชันกับการเรียนบนออนไลน์

Naomi McGrath and Leopold Bayerlein กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ คือ เกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพไม่ได้มุ่งเน้นการวางเป้าหมายและรางวัลให้มีความสำคัญเหนือเนื้อหา แต่เน้นวิธีการคิดที่ก่อให้เกิดปัญญา เพื่อผสมผสานกลไกของเกมเข้ากับการเรียนการสอนที่วางแผนเอาไว้แล้วเกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพจะมีอิทธิพลทางด้านจิตวิทยาและเทคโนโลยี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม วิธีการคิดแบบเกมมิฟิเคชันนั้นครอบคลุมถึงวิธีการต่าง ๆ ที่มากกว่าการให้รางวัลและการแสดงตารางผลคะแนน ซึ่งจำเป็นต้องมีความเข้าใจ การสร้างแรงจูงใจและการออกแบบพฤติกรรมที่รอบคอบ โครงสร้างของหลักสูตรออนไลน์ รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ การออกแบบเครื่องมือและข้อมูลเพื่อการศึกษา และเครื่องมือสื่อสารเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จะมีผลกระทบต่อผู้เรียน ครูผู้สอน หลักสูตรและสถาบันการศึกษาหลายประการ โครงสร้างและการออกแบบการเรียนการสอนออนไลน์จะมีผลต่อผลการเรียนของผู้เรียน การประเมินผลของครูผู้สอน รวมถึงการตัดสินใจและชื่อเสียงของสถาบันการศึกษาเป้าหมายสูงสุดของ

การคิดแบบเกม เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาทางไกล คือ การสร้างผลการเรียนรู้ในเชิงบวกทำให้ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นและตื่นตัวจากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ และเพื่อตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและสร้างความเข้าใจแก่ผู้ที่ยังไม่มีประสบการณ์ด้านการศึกษาในปัจจุบัน ครูผู้สอนและผู้ออกแบบหลักสูตรจำเป็นต้องนำองค์ประกอบของเกมมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สามารถทำได้ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบการสร้างสถานการณ์จำลองและเกมในรูปแบบสถานการณ์จริงเพื่อช่วยสื่อเนื้อหาสาระของการเรียนรู้แบบออนไลน์

6. ลักษณะ จุดเด่น และรูปแบบการใช้งานของแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์

แพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ (Online Quiz Games) เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีการศึกษาที่นำหลักการเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาผสานรวมเข้ากับการวัดและประเมินผลระหว่างเรียน (Formative Assessment) โดยการนำกลไกของเกม (Game Mechanics) เช่น ระบบสะสมคะแนน (Points) การจัดอันดับ (Leaderboard) เหรียญรางวัลหรือสัญลักษณ์ความสำเร็จ (Badges) และการจำกัดเวลาเข้ามาเปลี่ยนกระบวนการทดสอบที่ตึงเครียดให้กลายเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทาย สนุกสนาน และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน (Intrinsic Motivation) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ 3 แพลตฟอร์มหลักที่มีลักษณะเด่นแตกต่างกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาอย่างรอบด้าน ดังนี้

6.1 แพลตฟอร์ม Blooket และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้กลยุทธ์

Blooket (https://www.blooket.com) เป็นแพลตฟอร์มเกมการเรียนรู้รุ่นใหม่ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ออกแบบโดยเน้นการผสมผสานระหว่าง "คำถามเชิงวิชาการ" เข้ากับ "รูปแบบเกมกลยุทธ์ยอดนิยม" ทำให้นักเรียนไม่ได้แข่งขันกันเพียงแค่ความรู้หรือความเร็วในการตอบเท่านั้น แต่ยังต้องใช้การวางแผนและการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ร่วมด้วย

1) ลักษณะเด่นของ Blooket

- **การแยกเนื้อหาออกจากกลไกเกม** ครูผู้สอนสามารถสร้างชุดคำถามวิชาสังคมศึกษาเพียงชุดเดียว แต่สามารถเลือกเล่นในโหมดเกมที่หลากหลายได้ตามความเหมาะสมของบรรยากาศในชั้นเรียน
- **การใช้ตัวละครเสมือน (Blooks)** นักเรียนสามารถสะสมเหรียญในเกมจากการ ตอบคำถามเพื่อนำไปสุ่มเปิดกล่องสะสมตัวละครกราฟิกการ์ตูนซึ่งเป็นการเสริมแรงทางบวกที่ดึงดูดใจผู้เรียนวัยรุ่นอย่างมาก
- **ลดความเหลื่อมล้ำทางสติปัญญา** แพลตฟอร์มนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลางหรือช้ามีโอกาสชนะในเกมได้ ผ่านการใช้ไอเทม การสุ่มกล่องสมบัติ หรือการวางกลยุทธ์ป้องกันฐาน ทำให้ลดความกดดันและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนทุกคนอยากมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

2) โหมดเกมที่ส่งเสริมการใช้กลยุทธ์

- **Gold Quest (ล่าขุมทรัพย์)** เมื่อตอบคำถาม
- **Tower Defense (ป้องกันฐานทัพ)** ผู้เรียนต้องตอบคำถามเพื่อรับเหรียญมาสร้างป้อมปราการและอัปเกรดตัวละครในการป้องกันการรุกราน โหมดนี้ช่วยฝึกทักษะการวางแผน การบริหารทรัพยากร และการคิดวิเคราะห์เชิงพื้นที่

- **Crypto Hack (เจาะรหัสข้อมูล)** โหมดจำลองสถานการณ์การแฮกรหัส ผู้เรียนต้องตอบคำถามเพื่อสุ่มเลือกรหัสผ่านและเดารหัสของคู่แข่ง เพื่อขโมยเงินดิจิทัล ฝึกความจำและการสังเกต

3) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ครูผู้สอนสามารถใช้ Blooket ในช่วงขั้นฝึกปฏิบัติหรือขั้นสรุปบทเรียน เช่น การทบทวนมโนทัศน์สำคัญในประวัติศาสตร์สมัยอยุธยา หรือลักษณะกายภาพและภัยพิบัติในทวีปยุโรปและแอฟริกาการใช้โหมดวางแผนจะทำให้นักเรียนตั้งใจอ่านโจทย์และวิเคราะห์คำตอบอย่างละเอียด เพราะการตอบถูกจะนำไปสู่การได้รับสิทธิ์ในการดำเนินกลยุทธ์เกมต่อไป

6.2 แพลตฟอร์ม Kahoot! และการสร้างบรรยากาศแข่งขันตอบคำถามแบบเรียลไทม์

Kahoot! (https://kahoot.com) ถือเป็นแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ยุคบุกเบิก ที่ได้รับความนิยมทั่วโลก ถูกออกแบบมาเพื่อการจัดการเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous Learning) โดยเน้นสร้างบรรยากาศการแข่งขันแบบเกมโชว์ (Game-Show Style)

1) ลักษณะเด่นของ Kahoot!

- **การแสดงผลบนจอหลักและการตอบผ่านอุปกรณ์ส่วนตัว** โจทย์คำถามและตัวเลือกที่มีสีและรูปทรงเรขาคณิต (แดง น้ำเงิน เหลือง เขียว) จะปรากฏบนจอภาพรวมของห้องเรียน ขณะที่อุปกรณ์ของนักเรียน (สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต) ทำหน้าที่เป็นปุ่มกดตอบคำถาม ทำให้สายตานักเรียนทุกคนจับจ้องอยู่ที่จุดศูนย์กลางของห้องเรียน
- **ดนตรีและเสียงประกอบที่กระตุ้นประสาทสัมผัส** ดนตรีจังหวะเร้าอารมณ์และเสียงสัญญาณนับถอยหลังช่วยสร้างความรู้สึกจดจ่อ มีสมาธิ และกระตุ้นความตื่นตัว (Arousal) ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- **ระบบคะแนนอิงความเร็วและความถูกต้อง** ผู้ที่ตอบถูกและตอบเร็วกว่าได้รับคะแนนมากกว่า พร้อมระบบสตรีค (Answer Streak) เมื่อตอบถูกต่อเนื่อง จะได้คะแนนโบนัสสะสม
- **กระดานจัดอันดับแบบทันที (Real-time Leaderboard)** หลังจบคำถามแต่ละข้อ ระบบจะแสดงผล 5 อันดับแรกทันที ทำให้นักเรียนลุ้นระทึกและพยายามทำคะแนนไล่ตามคู่แข่งตลอดเวลา

2) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา Kahoot! เหมาะอย่างยิ่งสำหรับ "ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)" เพื่อกระตุ้นความพร้อมและดึงดูดความสนใจ เช่น การทายภาพบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ แผนที่ประเทศ หรือเหตุการณ์ข่าวเด่น และยังเหมาะสำหรับใช้เป็น "แบบทดสอบย่อยท้ายคาบ (Exit Ticket)" เพื่อประเมินความเข้าใจอย่างรวดเร็ว โดยครูสามารถดูสถิติว่าข้อใดที่นักเรียนตอบผิดมากที่สุด เพื่อนำมาอธิบายเสริมมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อน (Misconceptions) ได้ทันท่วงที

6.3 แพลตฟอร์ม Quizizz และการตอบคำถามตามอัตราความเร็วรายบุคคล

Quizizz (https://quizizz.com) เป็นแพลตฟอร์มควิซเกมที่โดดเด่นด้านการเรียนรู้ตามศักยภาพและความเร็วของผู้เรียนแต่ละบุคคล (Student-Paced) ลดแรงกดดันจากการแข่งขันด้านเวลา และเน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาความเข้าใจอย่างแท้จริง

1) ลักษณะเด่นของ Quizizz

- **โจทย์และตัวเลือกปรากฏบนหน้าจอของนักเรียนแต่ละคน** ผู้เรียนสามารถอ่านคำถาม พิจารณาตัวเลือก และตอบคำถามได้ตามจังหวะความเร็วของตนเอง (Self-paced) ไม่ต้องกังวลว่าจะอ่านโจทย์บนจอโปรเจกเตอร์ไม่ทัน
- **ระบบไอเทมพลังพิเศษ (Power-ups) และมุกตลกภาพ (Memes)** นักเรียนจะได้รับพลังพิเศษ เช่น พลังตอบซ้ำ (Redemption Question), พลังหยุดเวลา, หรือพลังคูณสองคะแนน รวมถึงมีภาพ Meme ตลกขบขันแสดงผลหลังตอบแต่ละข้อ ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด
- **การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Instant Explanations)** ครูสามารถใส่คำอธิบายเพิ่มเติมใต้เฉลยของคำถามแต่ละข้อ ทำให้นักเรียนที่ตอบผิดได้เรียนรู้ข้อเท็จจริงและเหตุผลที่ถูกต้องได้ทันที
- **รายงานผลเชิงลึก (Detailed Analytics)** ระบบจะจัดทำรายงานวิเคราะห์ความแม่นยำ (Accuracy) ของนักเรียนทั้งรายบุคคลและรายข้อ ทำให้ครูผู้สอนระบุจุดอ่อนของชั้นเรียนได้อย่างชัดเจน

2) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา Quizizz เหมาะสำหรับการจัดกิจกรรมใน "ขั้นประเมินผลระหว่างเรียนและการฝึกฝนรายบุคคล" ในเนื้อหาที่มีรายละเอียดเชิงวิเคราะห์ เช่น สาระหน้าที่พลเมือง เรื่อง กระบวนการตรากฎหมาย สิทธิมนุษยชน หรือการศึกษาบทบาทของสถาบันทางสังคม ซึ่งต้องการเวลาในการอ่าน วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง และทำความเข้าใจตัวเลือก นอกจากนี้ยังสามารถมอบหมายเป็นการบ้าน (Homework Mode) เพื่อให้นักเรียนทบทวนบทเรียนนอกเวลาเรียนได้ตามสะดวก

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคุณลักษณะและการนำไปใช้ของทั้ง 3 แพลตฟอร์ม

ประเด็นเปรียบเทียบ	Blooket	Kahoot!	Quizizz
รูปแบบการควบคุมความเร็ว (Pacing)	ผสมผสาน (อิงตามเวลาของเกมหรือรอบกิจกรรม)	ครูเป็นผู้ควบคุมจังหวะ (Teacher-paced)	นักเรียนควบคุมความเร็วเอง (Student-paced)
การแสดงผลคำถาม	บนอุปกรณ์ของนักเรียน	บนจอรวมของห้องเรียน (โปรเจกเตอร์)	บนอุปกรณ์ของนักเรียน
กลไกการจูงใจหลัก	การใช้กลยุทธ์, ไอเทม, การสะสมเหรียญเปิดกล่องตัวละคร	ความเร็วในการตอบ, เสียงดนตรีเร้าอารมณ์, ลำดับ Leaderboard	พลังพิเศษ (Power-ups), ภาพ Memes, การเฉลยเหตุผลทันที
ผลกระทบต่ออารมณ์ผู้เรียน	สนุกสนาน พลิกผัน ไม่กดดันเรื่องความเก่ง	ตื่นเต้น กระฉับกระเฉง ลุ้นระทึก	มีสมาธิ ผ่อนคลาย ได้คิดวิเคราะห์เป็นรายบุคคล
ช่วงการสอนที่เหมาะสมในวิชาสังคมศึกษา	ขั้นฝึกปฏิบัติ / ขั้นสรุปทบทวนเนื้อหายาก	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน / แบบประเมินท้ายคาบสั้น ๆ	ขั้นประเมินผลเพื่อการเรียนรู้ / การฝึกวิเคราะห์โจทย์ยาว

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

1. ความหมายและความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

1.1 ความหมายของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาการเรียนรู้ได้ให้คำนิยามของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Student Engagement / Active Participation) ไว้ในทิศทางที่สอดคล้องกันว่า หมายถึง การที่ผู้เรียนทุ่มเทพลังงาน ทั้งทางด้านร่างกาย วาจา อารมณ์ความรู้สึก และกระบวนการคิดทางสติปัญญา เพื่อกระทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้นอย่างกระตือรือร้นและมีความหมาย โดยผู้เรียนมิได้เป็นเพียงผู้รับฟังอย่างเฉยเมย (Passive Listener) หากแต่เป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ มีการตอบสนอง และเชื่อมโยงตนเองเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคลและระดับกลุ่มอย่างต่อเนื่อง

1.2 ความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: ผู้เรียนที่มีส่วนร่วมสูงจะสามารถประมวลผล แปลความหมาย และเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้ลึกซึ้งกว่า ส่งผลให้เกิดความคงทนในการจำและทำคะแนนผลสัมฤทธิ์ได้สูงขึ้น

- ลดความน่าเบื่อหน่ายและเจตคติเชิงลบ: โดยเฉพาะในสาระวิชาสังคมศึกษาที่มีเนื้อหาเชิงทฤษฎี ข้อเท็จจริง และประวัติศาสตร์จำนวนมาก การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยลดความกดดันและความเบื่อหน่ายในห้องเรียน
- เสริมสร้างทักษะทางสังคมและอารมณ์: ช่วยฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับกติกา การมีน้ำใจนักกีฬา และการกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

2. มิติของการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Dimensions of Engagement)

ตามแนวคิดของ Fredricks, Blumenfeld และ Paris (2004) ซึ่งได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในแวดวงการศึกษาสมัยใหม่ ได้จำแนกมิติของการมีส่วนร่วมออกเป็น 3 มิติหลักที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก ได้แก่

2.1 การมีส่วนร่วมด้านพฤติกรรม (Behavioral Engagement) หมายถึง การกระทำและพฤติกรรมทางกายที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนในห้องเรียน เช่น การเข้าเรียนตรงเวลา ความพร้อมของอุปกรณ์การเรียน การตั้งใจฟังครูผู้สอน การตอบคำถาม การยกมือแสดงความคิดเห็น ตลอดจนการปฏิบัติตามกฎ กติกา และขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้จนสำเร็จลุล่วง

2.2 การมีส่วนร่วมด้านอารมณ์และความรู้สึก (Emotional Engagement) หมายถึง ปฏิกิริยาทางความรู้สึก เจตคติ และอารมณ์ที่เกิดขึ้นต่อบทเรียน ครูผู้สอน เพื่อนร่วมชั้น และบรรยากาศในห้องเรียน เช่น ความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ความตื่นเต้น ท้าทาย ความกระตือรือร้น และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชั้นเรียน (Sense of Belonging) ซึ่งอารมณ์เชิงบวกเหล่านี้จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผู้เรียนไม่รู้สึกย่อท้อเมื่อพบเนื้อหาที่ยาก

2.3 การมีส่วนร่วมด้านสติปัญญาและการรู้คิด (Cognitive Engagement) หมายถึง ระดับความพยายามและกระบวนการคิดเชิงลึกที่ผู้เรียนนำมาใช้เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา เช่น การคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงเหตุและผล การวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการตอบคำถามหรือแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การกำกับควบคุมตนเอง (Self-regulation) และความต้องการที่จะเรียนรู้ให้เกิดความกระจ่างมากกว่าเพียงการท่องจำเพื่อให้สอบผ่าน

3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวขับเคลื่อน ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมักได้รับอิทธิพลจากปัจจัยสำคัญ ดังนี้:

- การประยุกต์ใช้นวัตกรรมและสื่อเทคโนโลยี (EdTech & Gamification): การนำเครื่องมือควิซเกมออนไลน์ (เช่น Blooket, Kahoot!, Quizizz) เข้ามาใช้ในชั้นเรียน ช่วยเปลี่ยนสภาพแวดล้อมเดิม ๆ ให้กลายเป็นพื้นที่ท้าทายที่มีกลไกเกมคอยเสริมแรงจูงใจ
- การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback): ผู้เรียนยุคใหม่ต้องการทราบผลการกระทำของตนเองแบบเรียลไทม์ การได้รับเฉลย คะแนน หรือข้อชี้แนะทันทีหลังตอบคำถาม ช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้เรียนอยากพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- บรรยากาศชั้นเรียนที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา (Psychological Safety): ห้องเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกได้โดยไม่ต้องกลัวการถูกตำหนิ หรือการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ทุกคนมีสิทธิ์ตอบพร้อมกันผ่านหน้าจอของตนเอง จะช่วยลดความประหม่าของนักเรียนที่เรียนช้าหรือไม่กล้าแสดงออก

■ ปฏิสัมพันธ์และการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน (Peer Interaction): วัยรุ่นตอนต้น (ระดับชั้น ม. 2) ให้ความสำคัญกับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน การจัดกิจกรรมที่มีทั้งการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์และการร่วมมือกันเป็นทีม จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. แนวทางการสังเกตและประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

เพื่อให้การวัดตัวแปร "พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้" มีความเที่ยงตรงและเป็นรูปธรรมตามระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยสามารถกำหนดแนวทางและเครื่องมือในการประเมินได้ ดังนี้

4.1 การสังเกตพฤติกรรมโดยครูผู้สอน (Behavioral Observation Form) ครูผู้สอนเป็นผู้สังเกตและประเมินพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผน โดยใช้แบบสังเกตที่กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) หรือเกณฑ์รูบริกส์ (Rubric Assessment)

4.2 ตารางที่ 2 เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 3 มิติ (Rubric Criteria)

มิติการประเมิน	ตัวบ่งชี้พฤติกรรมสำคัญที่สังเกต	เกณฑ์การแปลผล (ระดับ 1–5)
1. ด้านพฤติกรรม (Behavioral)	• ความพร้อมในการเข้าสู่ระบบควิซเกมออนไลน์ • ความกระตือรือร้นในการตอบคำถามและทำงานตรงเวลา • การปฏิบัติตามกติกาและขั้นตอนของกิจกรรม	**5** = แสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอมากที่สุด **4** = แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง/มาก **3** = แสดงพฤติกรรมปานกลาง **2** = แสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง **1** = แทบไม่แสดงพฤติกรรมเลย
2. ด้านอารมณ์ (Emotional)	• แสดงสีหน้า แววตา หรือท่าทางสนุกสนาน ตื่นตัว • มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับผลการแข่งขันและให้กำลังใจเพื่อน • แสดงเจตคติที่ดีและไม่แสดงอาการเบื่อหน่ายต่อบทเรียน	**5** = แสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอมากที่สุด **4** = แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง/มาก **3** = แสดงพฤติกรรมปานกลาง **2** = แสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง **1** = แทบไม่แสดงพฤติกรรมเลย
3. ด้านสติปัญญา (Cognitive)	• ตั้งใจอ่าน วิเคราะห์โจทย์ และไตร่ตรองตัวเลือกอย่างรอบคอบ • ใช้กลยุทธ์และการวางแผนแก้ปัญหาในสถานการณ์เกม • ซักถามข้อสงสัยเมื่อตอบผิด และนำคำอธิบายเฉลยไปปรับปรุงตนเอง	**5** = แสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอมากที่สุด **4** = แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง/มาก **3** = แสดงพฤติกรรมปานกลาง **2** = แสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง **1** = แทบไม่แสดงพฤติกรรมเลย

4.3 การแปลผลคะแนนเฉลี่ยระดับพฤติกรรม

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

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ในมิติทางการศึกษา หมายถึง ความรู้สึกเชิงบวก ความชอบ ทัศนคติที่ดี หรือสภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นเมื่อผลลัพธ์หรือประสบการณ์จากการเรียนรู้เป็นไปตามความคาดหวัง หรือตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากกิจกรรม สื่อ และบรรยากาศการเรียนรู้สามารถเติมเต็มความสนใจและทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานไม่เครียด และมองเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน ผู้เรียนจะแสดงระดับความพึงพอใจในระดับสูง

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้

การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนสามารถอธิบายผ่านทฤษฎีทางจิตวิทยาและการเรียนรู้ที่สำคัญ ได้แก่

- **ทฤษฎีแรงจูงใจและการตอบสนองความต้องการ (Need Hierarchy Theory / ERG Theory)** ผู้เรียนจะเกิด ความพึงพอใจเมื่อความต้องการขั้นพื้นฐานได้รับการตอบสนอง เช่น ต้องการการยอมรับ (Respect/Status), การมีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มเพื่อน (Relatedness), และความต้องการประสบความสำเร็จหรือได้รับรางวัล (Achievement/Rewards) ซึ่งสอดคล้องกับกลไกเกมมิฟิเคชัน
- **ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory)** การให้แรงเสริมทางบวก (Positive Reinforcement) เช่น การได้รับคะแนนสะสม โล่รางวัล หรือการแสดงความก้าวหน้าในทันที จะช่วยกระตุ้นความรู้สึกพึงพอใจ และผลักดันให้ผู้เรียนอยากทำพฤติกรรมการเรียนรู้นั้นซ้ำอีก
- **ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy Theory)** เมื่อผู้เรียนผ่านด่านตอบคำถามถูก หรือมีคะแนนพัฒนาขึ้น ผู้เรียนจะรู้สึกมั่นใจในตนเองมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่ความพึงพอใจต่อวิชาเรียนโดยตรง

3. องค์ประกอบของความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์

ในการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สามารถจำแนกองค์ประกอบออกเป็น 4 ด้านหลัก เพื่อนำไปใช้สร้างข้อคำถามในแบบสอบถาม

3.1 ด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม (Content & Questions)

- เนื้อหามีความเหมาะสม สอดคล้องกับบทเรียนวิชาสังคมศึกษา ม.2
- คำถามมีความท้าทาย ชวนคิด ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป
- เฉลยและคำอธิบายข้อมูลย้อนกลับมีความชัดเจน ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

3.2 ด้านสื่อและนวัตกรรมควิซเกมออนไลน์ (EdTech & Gamification Platform)

- หน้าตาระบบ สีสัน ตัวการ์ตูน และกราฟิก มีความทันสมัยและดึงดูดใจ
- ระบบการเล่นมีความเสถียร ใช้งานง่าย สะดวกรวดเร็วผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต
- ความหลากหลายของแพลตฟอร์ม (โหมดสะสมไอเทมของ Blooket, ความตื่นเต้นเร้าใจของ Kahoot!, และการทำแบบทดสอบตามจังหวะตนเองของ Quizizz) ช่วยลดความน่าเบื่อหน่าย

3.3 ด้านบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Atmosphere & Activities)

- บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม
- เกิดการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์และการช่วยเหลือร่วมมือกันระหว่างเพื่อนร่วมชั้น
- ลดความวิตกกังวลต่อการสอบหรือการถูกประเมินผล

3.4 ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ (Learning Benefits)

- ช่วยให้จดจำเนื้อหา ข้อเท็จจริง และมโนทัศน์สำคัญในวิชาสังคมศึกษาได้คงทนยิ่งขึ้น
- เกิดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียนและการทบทวนบทเรียน
- รู้จักวางแผน ใช้กลยุทธ์ และฝึกการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

4. เครื่องมือและการแปลผลระดับความพึงพอใจ

เครื่องมือที่นิยมใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ **แบบสอบถามความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale ตามแบบของ Likert)** โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและการแปลผลดังนี้

- **5 คะแนน:** ระดับความพึงพอใจ **มากที่สุด**
- **4 คะแนน:** ระดับความพึงพอใจ **มาก**
- **3 คะแนน:** ระดับความพึงพอใจ **ปานกลาง**
- **2 คะแนน:** ระดับความพึงพอใจ **น้อย**
- **1 คะแนน:** ระดับความพึงพอใจ **น้อยที่สุด**

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

- ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 แปลผลว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ **มากที่สุด**
- ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 แปลผลว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ **มาก**
- ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 แปลผลว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ **ปานกลาง**
- ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 แปลผลว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ **น้อย**
- ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 แปลผลว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ **น้อยที่สุด**

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าโดยลำดับ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 79 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำแนกตามลักษณะการใช้งานออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้:

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ (นวัตกรรม)

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการควิซเกมออนไลน์

1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 แผน รวมเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 20 คาบ

2) โครงสร้างแผนออกแบบตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการควิซเกมออนไลน์เข้าสู่ขั้นตอนการสอน เช่น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นฝึกปฏิบัติ/แก้ปัญหา และขั้นสรุปหรือประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Formative Assessment)

1.2 ชุดควิซเกมออนไลน์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Quiz Assets)

1) **ชุดคำถามบน Blooket** เน้นการใช้กลยุทธ์ การวางแผน และการสะสมเหรียญ/ไอเทม (โหมด Gold Quest, Tower Defense หรือ Crypto Hack) เพื่อฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์

2) **ชุดคำถามบน Kahoot!** เน้นการแข่งขันตอบคำถามแบบเรียลไทม์ผ่านกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อกระตุ้นความตื่นตัวและการจดจ่อในชั้นเรียน

3) **ชุดคำถามบน Quizizz** เน้นการตอบคำถามตามอัตราความเร็วของตนเอง (Self-paced) พร้อมระบบให้ข้อมูลย้อนกลับและเฉลยเหตุผลทันที (Instant Feedback)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection Instruments)

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

1) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ครอบคลุมผลการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามหลักสูตร

2) ใช้สำหรับวัดความรู้ความเข้าใจก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียน

2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

1) เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน ครอบคลุม 3 มิติ ได้แก่ การมีส่วนร่วมด้านพฤติกรรม (Behavioral), ด้านอารมณ์ความรู้สึก (Emotional), และด้านสติปัญญาการรู้คิด (Cognitive)

2) ใช้เกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) หรือเกณฑ์รูบริกส์ (Rubric Assessment) โดยครูผู้สอนเป็นผู้สังเกตและบันทึกคะแนน

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

1) เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 10 ข้อ

2) วัดความรู้สึกและทัศนคติของผู้เรียนใน 4 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม, ด้านสื่อและแพลตฟอร์มเกม, ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรม, และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้

วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการควิซเกมออนไลน์

1) ศึกษาหลักสูตรและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และคำอธิบายรายวิชา

2) ศึกษาแนวคิดการออกแบบกิจกรรม ศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผ่านควิซเกมออนไลน์ ได้แก่ Blooket, Kahoot! และ Quizizz

3) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดโครงสร้างแผนฯ จำนวน 20 แผน รวม 20 คาบ โดยจัดวางควิซเกมในแต่ละขั้นการสอนให้เหมาะสม (เช่น Kahoot! ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน, Blooket ในขั้นฝึกปฏิบัติใช้กลยุทธ์, และ Quizizz ในขั้นสรุปประเมินความเข้าใจ)

4) เสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและกิจกรรม โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item-Objective Congruence) ซึ่งเกณฑ์ที่ยอมรับได้ต้องมีค่า IOC ≥ 0.50 ขึ้นไปทุกแผน

5) ปรับปรุงและจัดทำฉบับจริง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

1) วิเคราะห์เนื้อหาและตัวชี้วัด จัดทำตารางวิเคราะห์หลักสูตร (Test Blueprint) เพื่อกำหนดจำนวนข้อสอบและพฤติกรรมทางพุทธิพิสัยตามแนวคิดของบลูม (ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์)

2) สร้างข้อสอบ ร่างข้อคำถามแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ พร้อมเฉลย

3) ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัด โดยคำนวณค่า IOC คัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ≥ 0.50

4) นำไปทดลองใช้ (Try-out) นำแบบทดสอบที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ม.3 ที่เคยผ่านการเรียนเนื้อหานี้มาแล้ว และไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายจริง จำนวน 30 คน

5) วิเคราะห์คุณภาพข้อสอบรายข้อและทั้งฉบับ

- คำนวณหาค่าความยากง่าย (p) ให้อยู่ในช่วง 0.20 - 0.80
- คำนวณหาค่าอำนาจจำแนก (r) โดยวิธีกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ ให้อยู่ในช่วง 0.20 ขึ้นไป
- คัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ให้ครบตามจำนวนจริงที่ต้องการ (50 ข้อ)
- คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) โดยใช้สูตร Kuder-Richardson (KR-20) ซึ่งควรได้ค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

6) จัดพิมพ์ฉบับจริง จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

3. การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

1) กำหนดนิยามและโครงสร้างมิติพฤติกรรม กำหนดกรอบตัวบ่งชี้พฤติกรรมการมีส่วนร่วม 3 มิติ ได้แก่

- ด้านพฤติกรรม (Behavioral) ความพร้อม การเข้าเกม การตอบคำถามตรงเวลา
- ด้านอารมณ์ (Emotional) ความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน มีน้ำใจนักกีฬา
- ด้านสติปัญญา (Cognitive) การตั้งใจวิเคราะห์โจทย์ การใช้กลยุทธ์แก้ปัญหา การสอบถามข้อสงสัย

2) ร่างแบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) กำหนดข้อรายการสังเกตจำนวน 6–10 ข้อ พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

3) ตรวจสอบความสอดคล้อง (Content Validity) นำแบบสังเกตเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินค่า IOC โดยคัดเลือกรายการที่มีค่า IOC ≥ 0.50

4) ปรับปรุงและจัดทำฉบับจริง นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้คำอธิบายพฤติกรรมบ่งชี้ให้ชัดเจน สังเกตและวัดผลได้จริงในห้องเรียน

4. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

1) กำหนดขอบเขตและองค์ประกอบความพึงพอใจ ศึกษาแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจแล้วกำหนดองค์ประกอบการประเมิน 4 ด้าน (ด้านเนื้อหาและคำถาม, ด้านสื่อนวัตกรรมควิซเกม, ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรม, และด้านประโยชน์ที่ได้รับ)

2) สร้างข้อคำถาม ร่างข้อคำถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 15–20 ข้อ โดยใช้ภาษาที่กระชับ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ม.2

3) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยคำนวณค่า IOC ≥ 0.50

4) ทดลองใช้และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำผลมาคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient: alpha$) ซึ่งเกณฑ์ที่ยอมรับได้ต้องมีค่า alpha ≥ 0.70 ขึ้นไป

5) จัดพิมพ์ฉบับจริง นำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลหลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีขั้นตอนและลำดับการปฏิบัติ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการก่อนการทดลอง

1) จัดเตรียมสถานที่ ห้องเรียน และตรวจสอบความพร้อมของระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ทีวี หรือโปรเจกเตอร์ ตลอดจนอุปกรณ์เชื่อมต่อของนักเรียน (สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต)

2) ชี้แจงข้อตกลงเบื้องต้น กฎ กติกา มารยาทในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในชั้นเรียน และแนะนำวิธีการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ ได้แก่ Blooket, Kahoot! และ Quizizz ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและคุ้นเคยกับระบบ

2. ขั้นดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

1) ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดสอบให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทราบ

2) ดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาบันทึกไว้เป็นข้อมูลก่อนเรียน (Pre-test Score)

3. ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทดลอง

1) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการควิซเกมออนไลน์ จำนวน 20 แผน รวมเวลาทั้งหมด 20 คาบ โดยใช้กลไกของเกมและการวัดประเมินผลระหว่างเรียนผ่าน Blooket, Kahoot! และ Quizizz

2) ผู้วิจัยดำเนินการสังเกตและประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ครอบคลุม 3 มิติ (ด้านพฤติกรรม ด้านอารมณ์ความรู้สึก และด้านสติปัญญาการรู้คิด) แล้วนำคะแนนที่ได้มาบันทึกและหาค่าเฉลี่ยสะสม

4. ขั้นดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test)

เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน (หรือฉบับคู่ขนาน) เพื่อนำคะแนนที่ได้มาบันทึกไว้เป็นข้อมูลหลังเรียน (Post-test Score)

5. ขั้นประเมินความพึงพอใจ

1) ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

2) ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลในลำดับถัดไป

6. ขั้นจัดระเบียบและรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์

รวบรวมข้อมูลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน) คะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และผลการประเมินความพึงพอใจทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องและลงรหัสข้อมูล เพื่อนำไปประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและเลือกใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

1) คำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

2) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อทดสอบสมมติฐานว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่

1.2 การวิเคราะห์พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

คำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทั้งภาพรวมและรายด้าน (ด้านพฤติกรรม ด้านอารมณ์ความรู้สึก และด้านสติปัญญาการรู้คิด) แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปแปลผลระดับพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

คำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของระดับความพึงพอใจทั้งภาพรวมและรายด้าน (ด้านเนื้อหาและคำถาม, ด้านสื่อควิซเกม, ด้านบรรยากาศกิจกรรม, ด้านประโยชน์ที่ได้รับ) แล้วแปลความหมายตามเกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้

1. **ค่าร้อยละ (Percentage)** ใช้คำนวณสัดส่วนคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและข้อมูลทั่วไป

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

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่หรือคะแนนที่ต้องการคิดเป็นร้อยละ

N แทน จำนวนข้อมูลหรือคะแนนเต็มทั้งหมด

2. **ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)**

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง/นักเรียน

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X แทน คะแนนแต่ละตัว
N แทน จำนวนนักเรียน

4. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) สำหรับตรวจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ ข้อสอบ และแบบสอบถาม

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง
$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5. ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ

$$P = \frac{R_H + R_L}{2n} \quad , \quad R = \frac{R_H - R_L}{n}$$

เมื่อ R_H , R_L แทน จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ
N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำนวนทั้งสิ้น 79 คน และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ตอน ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา (คะแนนเต็ม 30 คะแนน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 79 คน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ มาคำนวณเปรียบเทียบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$
ก่อนเรียน (Pre-test)	79	30	13.82
หลังเรียน (Post-test)	79	30	23.76

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำนวน 79 คน ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.82 คะแนน (S.D. = 2.64) คิดเป็นร้อยละ 46.07 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 23.76 คะแนน (S.D. = 2.41) คิดเป็นร้อยละ 79.20 เมื่อทดสอบทางสถิติพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 28.45$, $p = .000$) และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนผ่านเกณฑ์เป้าหมายร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรม

ผลการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 79 คน ขณะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ ครอบคลุม 3 มิติ (ด้านพฤติกรรม ด้านอารมณ์ความรู้สึก และด้านสติปัญญาการรู้คิด) แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

มิติพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	$\overline{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับ
1. ด้านพฤติกรรม (Behavioral Engagement) (ความพร้อมในการเข้าเกม การตอบคำถามและการส่งงานตรงเวลา การปฏิบัติตามกติกา)	4.48	0.42	มาก	2
2. ด้านอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Engagement) (ความตื่นตัว สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย มีน้ำใจนักกีฬา และบรรยากาศผ่อนคลาย)	4.62	0.39	มากที่สุด	1
3. ด้านสติปัญญาการรู้คิด (Cognitive Engagement) (การวิเคราะห์โจทย์คำถาม การวางแผนกลยุทธ์ การซักถามข้อสงสัยเพื่อปรับปรุงตนเอง)	4.35	0.47	มาก	3
รวมเฉลี่ยทุกด้าน	**4.48**	**0.36**	**มาก**	-

ผลการวิเคราะห์

จากตารางที่ 4 พบว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$) = 4.48, S.D. = 0.36 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านอารมณ์ความรู้สึก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.62, S.D. = 0.39 รองลงมาคือ ด้านพฤติกรรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$) = 4.48, S.D. = 0.42 และด้านสติปัญญาการรู้คิด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$) = 4.35, S.D. = 0.47 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 79 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz ในภาพรวมและรายด้าน 4 ด้าน แสดงดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน

รายการประเมินความพึงพอใจ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
1. ด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม	4.41	0.45	มาก	4
2. ด้านสื่อและแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ (Blooket, Kahoot!, Quizizz)	4.68	0.38	มากที่สุด	1
3. ด้านบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.59	0.41	มากที่สุด	2
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้	4.52	0.43	มากที่สุด	3
รวมเฉลี่ยทุกด้าน	4.55	0.34	มากที่สุด	-

ผลการวิเคราะห์

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.55 , S.D. = 0.34 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านสื่อและแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.68, S.D. = 0.38) รองลงมาคือ ด้านบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.59, S.D. = 0.41 ด้านประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.52, S.D. = 0.43 และด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$) = 4.41, S.D. = 0.45 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ (2) ศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนในระหว่างจัดกิจกรรม และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Blooket, Kahoot! และ Quizizz โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำนวนทั้งสิ้น 79 คน สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.82 คะแนน (S.D. = 2.64) คิดเป็นร้อยละ 46.07 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.76 คะแนน (S.D. = 2.41) คิดเป็นร้อยละ 79.20 เมื่อเปรียบเทียบกันพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 28.45, p = .000)

2. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

นักเรียนมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมควิซเกมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.36 โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านอารมณ์ความรู้สึก อยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}$ = 4.62, S.D. = 0.39 รองลงมาคือ ด้านพฤติกรรม อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.42 และด้านสติปัญญาการรู้คิด อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.47 ตามลำดับ

3. **ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้**

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ควิซเกมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.34 เมื่อจำแนกรายด้านพบว่า ด้านสื่อและแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด $\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.38 รองลงมาคือ ด้านบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ $\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.41 ด้านประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้ $\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.43 และด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม $\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.45 ตามลำดับ

การอภิปรายผล

จากการสรุปผลการวิจัยข้างต้น สามารถอภิปรายผลในประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

การที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนทั้ง 79 คน เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนจากร้อยละ 46.07 เป็นร้อยละ 79.20 นั้น เนื่องมาจากการนำควิซเกมออนไลน์มาใช้ในการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) เป็นการเปลี่ยนผ่านจากการบรรยายแบบดั้งเดิมที่เน้นการจำ มาสู่การเรียนรู้ที่กระตุ้นการดึงข้อมูลความจำ (Retrieval Practice) และการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Instant Feedback) โดยเฉพาะ Quizizz ที่มีระบบเฉลยพร้อมคำอธิบาย ทำให้นักเรียนแก้ไขมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนได้ในทันที สอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจภัค จงหมื่นไวย์ และคณะ (2561) ที่ระบุว่า การประยุกต์ใช้กลไกเกมช่วยลดความน่าเบื่อหน่ายของเนื้อหาเชิงทฤษฎี และส่งผลต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

2. การมีส่วนร่วมด้านอารมณ์ความรู้สึกอยู่ในระดับสูงสุด

ผลการประเมินพบว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมด้านอารมณ์ความรู้สึกอยู่ในระดับ "มากที่สุด" $\bar{X}$ = 4.62 ทั้งนี้เพราะแพลตฟอร์ม Kahoot! มีระบบนับเวลาและดนตรีเร้าอารมณ์ที่สร้างความตื่นตัว ขณะที่ Blooket มีโหมดเกมจำลองกลยุทธ์ เช่น Gold Quest ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสุ่มเปิดกล่องสมบัติและใช้ไอเทม กลไกดังกล่าวช่วยลดแรงกดดันทางวิชาการ ทำให้นักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลางหรือช้าสามารถสนุกสนานและมีโอกาสชนะในเกมได้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของจุฑามาศ มีสุข และคณะ (2558) ซึ่งพบว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศชั้นเรียนที่แปลกใหม่ ทันสมัย และกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกอย่างกระตือรือร้น

3. ความพึงพอใจต่อสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด

การที่ด้านสื่อและแพลตฟอร์มได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงที่สุด $\bar{X}$ = 4.68 เป็นผลมาจากการผสมผสานจุดเด่นของทั้ง 3 แพลตฟอร์มอย่างเป็นระบบ โดยใช้ Kahoot! ในขั้นกระตุ้นความสนใจ ใช้ Blooket ในขั้นฝึกทักษะกลยุทธ์และการวิเคราะห์โจทย์ และใช้ Quizizz ในการทดสอบรายบุคคลตามอัตราความเร็วของตนเอง ความหลากหลายนี้ช่วยป้องกันความเบื่อหน่ายที่เกิดจากการใช้สื่อชนิดเดิมซ้ำ ๆ ซึ่งตรงกับข้อสรุปของกฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ที่เน้นย้ำว่า การออกแบบเกมมิฟิเคชันที่ดีต้องตอบสนองต่อแรงจูงใจและความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การบริหารจัดการเวลาและโครงข่ายสัญญาณ การจัดกิจกรรมควิซเกมออนไลน์ต้องอาศัยสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เสถียร ครูผู้สอนควรจัดเตรียมแผนสำรอง เช่น การจัดกลุ่มเล่นเป็นทีมสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาเรื่องอุปกรณ์หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต

2) การเลือกแพลตฟอร์มให้เหมาะกับจุดประสงค์การสอน ควรใช้ Kahoot! สำหรับคำถามกระชับเน้นความเร็วในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ใช้ Blooket เมื่อต้องการสร้างปฏิสัมพันธ์และความผ่อนคลายระหว่างคาบ และใช้ Quizizz เมื่อคำถามมีโจทย์ยาวหรือเป็นสถานการณ์จำลองที่ต้องใช้เวลาคิดวิเคราะห์รายบุคคล

3) การสร้างข้อตกลงในชั้นเรียน ควรชี้แจงกติกา มารยาทในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล และปลูกฝังน้ำใจนักกีฬา เพื่อป้องกันไม่ให้นักเรียนมุ่งเน้นแต่ชัยชนะจนมองข้ามความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลระยะยาวด้านความคงทนในการจำ โดยทำการทดสอบซ้ำหลังจากจัดการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2–4 สัปดาห์

2) ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ หรือการคิดแก้ปัญหาทางภูมิศาสตร์ ผ่านการออกแบบโหมดเกมที่มีความซับซ้อนเชิงสถานการณ์มากยิ่งขึ้น

3) ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ไปทดลองใช้กับเนื้อหาสาระอื่น หรือระดับชั้นอื่นในโรงเรียน เพื่อตรวจสอบความครอบคลุมและประสิทธิภาพของนวัตกรรมในบริบทที่กว้างขึ้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ.**พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และแก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.** กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). **เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม.** สืบค้นจาก http://touchpoint.in.th/gamification/

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน , สำนักงาน กระทรวงศึกษาธิการ.**แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย ,2551.

จุฑามาศ มีสุข, สนิท ตีเมืองซ้าย, และพงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์. (2558). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกูลนารี**. นครศรีธรรมราช. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). **การออกแบบการเรียนแนวดิจิทัล.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นางผสมพร ประจันตะเสน.**การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของไทย** .ไม่ปรากฏโรงพิมพ์, 2550

นางอังคณา ณ พิกุล .**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 (ส 33101).** ไม่ปรากฏโรงพิมพ์, 2549

เบญจภัค จงหมื่นไวย์. (2561). **เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้.**วารสารโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ.

ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). **การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวีดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.**สงขลา : มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

อัรฮาวี เจ๊ะสะแม. (2560). **การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน กรณีศึกษาเกมปุรณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน.** มหาวิทยาลัยธนบุรี

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือ

1. นางสาวสุภาวดี บุสดี ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

2. นายมนตรี โสดากุล ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองอ้ม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5

3. นางสาวนพรัตน์ แจ่มใส ครูชำนาญการ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานีอำนาจเจริญ

ภาคผนวก ข

เครื่องมือในการศึกษา

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
- ชุดควิซเกมออนไลน์และตัวอย่างคลังข้อคำถาม
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- แบบประเมินความพึงพอใจ

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม **ชั้น**มัธยมศึกษาปีที่ 2
รายวิชา ส 22101 สังคมศึกษา 3 **ภาคเรียนที่** 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 กฎหมายกับการดำเนินชีวิตประจำวัน **เวลา** 4 คาบ
แผนการเรียนรู้ที่ 48 กฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัว **เวลา** 1 คาบ

---

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

กฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัว เช่น กฎหมายความสามารถของผู้เยาว์ บัตรประจำตัวประชาชน การหมั้น และการสมรส เป็นบรรทัดฐานสำคัญที่คุ้มครองสิทธิ เสรีภาพ และสร้างความเป็นระเบียบเรียบร้อย ในชีวิตประจำวัน การมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องตามบทบัญญัติจะช่วยให้ปฏิบัติตนได้อย่างชอบธรรม ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น และปรับใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปลอดภัยและมีความสุข

2. มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดปลายทาง

ส 2.1 ม.2/1 อธิบายและปฏิบัติตนตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ชุมชนและประเทศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1) อธิบายสาระสำคัญและหลักเกณฑ์ของกฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัวได้อย่างถูกต้อง (K)
2) วิเคราะห์สถานการณ์ตัวอย่าง ค้นคว้า และสรุปสาระสำคัญของกฎหมาย พร้อมร่วมกันนำเสนอได้อย่างเป็นระบบ (P)
3) ตระหนักและเห็นความสำคัญของกฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัว มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

3. สาระการเรียนรู้

3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

กฎหมายที่เกี่ยวของกับตนเอง ครอบครัว
- กฎหมายเกี่ยวกับความสามารถของ ผูเยาว
- กฎหมายบัตรประจำตัวประชาชน
- กฎหมายเพงเกี่ยวกับครอบครัวและมรดก เชน การหมั้น การสมรส การรับรองบุตร การรับบุตรบุญธรรม และมรดก

กฎหมายที่เกี่ยวกับชุมชนและประเทศ
- กฎหมายเกี่ยวกับการอนุรักษธรรมชาติ และสิ่งแวดลอม
- กฎหมายเกี่ยวกับภาษีอากรและกรอก แบบแสดงรายการ ภาษีเงินไดบุคคล ธรรมดา
- กฎหมายแรงงาน

3.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ 5Es / เวลา 50 นาที)

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ (Engagement) [5 นาที]

1. ครูแจ้งมาตรฐาน/ตัวชี้วัด/และจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนทราบเป้าหมายในคาบเรียนอย่างชัดเจน และครูสร้างข้อตกลงเชิงบวกในชั้นเรียน

2. ครูแสดงเอกสารสำคัญทางกฎหมาย เช่น บัตรประจำตัวประชาชน สูติบัตร สำเนาทะเบียนบ้าน และทะเบียนสมรส แล้วตั้งคำถามท้าทาย

- นักเรียนรู้จักเอกสารเหล่านี้หรือไม่ มีชื่อเรียกอย่างไร

- นักเรียนสังเกตไหมว่า เอกสารเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตเราตั้งแต่เมื่อใด และหากไม่มีกฎหมายรับรอง จะเกิดผลกระทบต่อสิทธิของเราอย่างไร

3. นักเรียนร่วมกันตอบอย่างอิสระ ครูใช้คำชมเชยเสริมแรงทางบวก เชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) [15 นาที]

4. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่มย่อย (กลุ่มละ 6-8 คน) โดยกระจายบทบาทหน้าที่ ได้แก่ ผู้นำ ผู้บันทึก ผู้รวบรวม และผู้นำเสนอ

5. ตัวแทนกลุ่มจับสลากเลือก 1 ใน 4 หัวข้อกฎหมาย (ความสามารถของผู้เยาว์ , บัตรประจำตัวประชาชน , การหมั้น , การสมรส) รับกระดาษ อุปกรณ์ และใบความรู้ โดยให้นักเรียนร่วมกันศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือเรียน ใบความรู้และแหล่งสืบค้นดิจิทัล จากนั้นร่วมกันสรุปสาระสำคัญและประเด็นหลักเป็นผังความคิดลงในกระดาษ A3 เมื่อนักเรียนจัดทำผังความคิดเรียบร้อยแล้ว สามารถยกระดับผลงานให้น่าสนใจ โดยนักเรียนถ่ายภาพผังความคิดที่จัดทำ ไปป้อนคำสั่ง (Prompt) ในเครื่องมือ AI เช่น Canva, ChatGPT หรือ Gemini เพื่อช่วยจัดวางเลย์เอาต์ ออกแบบกราฟิก และเลือกไอคอนประกอบผังความคิดให้น่าสนใจ

6. ครูเดินสำรวจแต่ละกลุ่ม เพื่อให้คำแนะนำสำหรับกลุ่มที่ต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์สำหรับกลุ่มที่เรียนรู้ได้รวดเร็ว

7. ครูแนะนำ และกระตุ้นให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ก่อนนำเสนอ

ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) [15 นาที]

8. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผังความคิดหน้าชั้นเรียนกลุ่มละ 3 นาที

9. หลังจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่มจบลง ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนต่างกลุ่มที่มีข้อสงสัยสามารถสอบถามกลุ่มที่นำเสนอได้ ครูอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้และประยุกต์ใช้ (Elaboration) [10 นาที]

10. ครูขยายกรอบความคิดของผู้เรียนสู่ระดับภูมิภาค โดยชวนเปรียบเทียบกฎหมายบัตรประจำตัวประชาชนของไทยกับประเทศเพื่อนบ้านในอาเซียน เช่น ประเทศมาเลเซีย ซึ่งกำหนดให้เด็กทำบัตรประจำตัวตั้งแต่แรกเกิดถึงอายุ 12 ปี (เรียกว่าบัตร **MyKid**) และเปลี่ยนเป็นบัตร **MyKad** เมื่ออายุครบ 12 ปีบริบูรณ์ แตกต่างจากประเทศไทยที่กำหนดให้เริ่มทำบัตรเมื่ออายุครบ **7 ปีบริบูรณ์** และมีอายุการใช้งานคราวละ 8 ปี เพื่อให้นักเรียนตระหนักว่าแต่ละประเทศมีบริบททางกฎหมายที่บัญญัติขึ้นเพื่อคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการของพลเมืองตนเองอย่างเหมาะสม

11. ครูยกตัวอย่างสถานการณ์สั้น ๆ ให้นักเรียนร่วมคิดวิเคราะห์:

- ด.ช. ต้น อายุ 14 ปี ต้องการทำสัญญาซื้อโทรศัพท์ราคา 35,000 บาท ด้วยเงินเก็บตนเองตามลำพัง สัญญานี้มีผลทางกฎหมายอย่างไร และควรทำอย่างไรให้ถูกต้อง

12. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์เชื่อมโยงกับความรู้เรื่องโมฆียะและผู้แทนโดยชอบธรรม ครูชี้แนะการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ความมีเหตุผลและการมีภูมิคุ้มกัน) มาปรับใช้ในการทำนิติกรรมสัญญา

13. ครูเปิดกิจกรรมเกมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot!) เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเองและครอบครัว ให้นักเรียนได้ร่วมตอบคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล (สมาร์ตโฟน/แท็บเล็ต)

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation) [5 นาที]

14. ครูและนักเรียนร่วมกันดูผลคะแนน Leaderboard และวิเคราะห์เฉลยข้อคำถามจากเกมออนไลน์ร่วมกัน พร้อมทั้งสะท้อนจุดที่นักเรียนยังเข้าใจคลาดเคลื่อน

15. นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้เรียนรู้และร่วมกันสรุปความสำคัญของกฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัว

16. ครูแนะนำเว็บไซต์ของกระทรวงยุติธรรม และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกาสำหรับนักเรียนที่สนใจศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

7. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจสอบคะแนนการทำแบบทดสอบจากเกมตอบคำถามออนไลน์ เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเองและครอบครัว	รายงานผลคะแนนจากเกมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot! Report)	ได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	แบบประเมินการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1) หนังสือเรียน สังคมศึกษา ม.2
2) บัตรภาพบัตรประจำตัวประชาชน/ ทะเบียนบ้าน/ ใบสูติบัตร/ ใบสำคัญสมรส
3) ใบความรู้
4) เกมตอบคำถามออนไลน์ (Kahoot!) เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเองและครอบครัว
5) อุปกรณ์ดิจิทัลสำหรับการเข้าเล่นเกม (สมาร์ตโฟน, แท็บเล็ต)

8.2 แหล่งการเรียนรู้

1) ห้องสมุด
2) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ / อินเทอร์เน็ต
   - https://www.youtube.com/watch?v=vKCG5mZCQhc&t=12s
   - https://www.youtube.com/watch?v=pQ3aruGlh34

บัตรภาพ


ตัวอย่าง
ใบสำคัญการสมรส
แสดงว่า
.....
กับ
.....
ได้จดทะเบียนสมรส
ณ สำนักทะเบียน.....
จังหวัด.....
เลขทะเบียนที่.....
เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....
.....
( )
นายทะเบียน

บัตรภาพ

ท.ร.



สูติบัตร

สำนักทะเบียน | เลขประจำตัวประชาชน

๑ เด็กที่เกิด

๑.๑ ชื่อตัว - ชื่อสกุล		๑.๒ เพศ	๑.๓ สัญชาติ
๑.๔ เกิดเมื่อวันที่ เดือน พ.ศ. เวลา น. ตรงกับวัน ค่ำ เดือน ปี			
๑.๕ สถานที่เกิด			
๑.๖ เป็นบุตรลำดับที่	๑.๗ ผู้ทำคลอด	๑.๘ น้ำหนักแรกเกิด กรัม	
๑.๙ เพิ่มชื่อเข้าทะเบียนบ้านเลขที่		๑.๑๐ เลขรหัสประจำบ้านที่เพิ่มชื่อเข้า	

๒ มารดา

๒.๑ ชื่อตัว - ชื่อสกุลก่อนสมรส		๒.๒ เลขประจำตัวประชาชน	๒.๓ อายุ ปี
๒.๔ สัญชาติ	๒.๕ เกิดที่จังหวัด ประเทศ		
๒.๖ ที่อยู่			

๓ บิดา

๓.๑ ชื่อตัว - ชื่อสกุล		๓.๒ เลขประจำตัวประชาชน	๓.๓ อายุ ปี
๓.๔ สัญชาติ	๓.๕ เกิดที่จังหวัด ประเทศ		
๓.๖ ที่อยู่			

๔ ผู้แจ้งการเกิด

๔.๑ ชื่อตัว - ชื่อสกุล		๔.๒ เลขประจำตัวประชาชน	๔.๓ อายุ ปี
๔.๔ ที่อยู่			
๔.๕ ความเกี่ยวพันกับเด็ก	๔.๖ หนังสือรับรองการเกิด	๔.๗ ใบรับแจ้งการเกิด	

ลงชื่อ	ลงชื่อ	ลงชื่อ .....
ผู้แจ้งการเกิด	เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน	นายทะเบียนผู้รับแจ้งการเกิด
		วันที่รับแจ้ง เดือน พ.ศ.

บันทึกเพิ่มเติม

ตัวอย่าง
https://1doee.com

บัตรภาพ


บัตรประจำตัวประชาชน Thai National ID Card
ชื่อและ นามสกุลของคุณ
Name Mr. Yournames
Last name Yoursurnames
เกิดวันที่ X X.X. 25XX
Date of Birth X XXX 19XX
XX XXX XXXXX X.XXXX XXXX XXXXXX
20 May 2008
10 Jun. 2014


ท.ร.14
สำเนาทะเบียนบ้าน
กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย

ใบความรู้

๓.๒ กฎหมายเกี่ยวกับบัตรประจำตัวประชาชน

บัตรประจำตัวประชาชน คือ เอกลารสำคัญที่ใช้พิสูจน์ตัวบุคคล ภูมิลำเนา และสถานะบางอย่างของบุคคลได้

กฎหมายเกี่ยวกับ บัตรประจำตัวประชาชน

ข้อมูลสำคัญในบัตรประจำตัวประชาชน



หลักเกณฑ์ของผู้ที่จะต้องมีบัตรประจำตัวประชาชน

- ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทย
- มีอายุตั้งแต่ ๗ ปีบริบูรณ์ ถึง ๗๐ ปีบริบูรณ์
- มีชื่ออยู่ในทะเบียนบ้าน





หมายเหตุ : ผู้ที่ได้รับการยกเว้นไม่ต้องมีบัตรประจำตัวประชาชน เช่น พระภิกษุ สามเณร

การขอมีบัตรประจำตัวประชาชน



ต้องขอภายใน ๖๐ วัน นับตั้งแต่

- วันที่มีอายุครบ ๗ ปีบริบูรณ์
- วันที่ได้รับสัญชาติไทยสำหรับผู้ไม่ได้สัญชาติไทยโดยกำเนิด หรือวันที่ได้กลับคืนสัญชาติไทยตามกฎหมายว่าด้วยสัญชาติ



- วันที่นายทะเบียนเพิ่มชื่อในทะเบียนบ้าน ตามกฎหมายว่าด้วยทะเบียนราษฎร



- วันที่พ้นสภาพจากการยกเว้นไม่ต้องมีบัตรประจำตัวประชาชน

การขอเปลี่ยนบัตรใหม่

ในกรณี



- แก้ไขชื่อตัว-ชื่อกลุล



- บัตรเสิมพมคอายุ

บทลงโทษหากไม่พกบัตร

โทษปรับไม่เกิน ๒๐๐ บาท

(ตาม มาตรา ๑๗ พ.ร.บ. บัตรประจำตัวประชาชน)





“กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับความสามารถของผู้เยาว์”

สรุปความรู้ ระดับชั้น ม.2

๑. ผู้เยาว์ คือใคร?



บุคคลที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ
(ต้องได้รับการคุ้มครองทางกฎหมาย)

๒. การบรรลุนิติภาวะ

๒.๑ โดยอายุครบ

20 ครบ ๒๐ ปีบริบูรณ์

๒.๒ โดยการสมรส



๑๘ ปีบริบูรณ์
(อายุยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต้องทำโดยได้รับความยินยอมของผู้แทนฯ หรือกาลอนุญาก)

๓. หลักนิติกรรมของผู้เยาว์

โดยหลัก : ต้องได้รับความยินยอม →



ผล: → นิติกรรมสมบูรณ์
มีผลบังคับใช้ตามกฎหมาย

ผล: → เป็นโมฆียะ
(มีผลนกว่าจะนอกล้างหรือให้สัตยานัน)

๔. นิติกรรมที่ผู้เยาว์ทำเองได้ (ข้อยกเว้น)

- ✓ ๑. เพื่อได้สิทธิหรือหลุดพ้นจากหน้าที่
- ✓ ๒. เฉพาะตัว (เช่น รับรองบุตร)
- ✓ ๓. สมควรแก่ฐานานุรูปและจำเป็นในการดำรงชีพ
- ✓ 4. ทำพินัยกรรมเมื่ออายุ 15 ปีบริบูรณ์

๕. นิติกรรมที่ผู้เยาว์ทำไม่ได้
(ต้องได้รับอนุญาตหรือห้ามทำ)

- ⚠ ๑. ขายฝากหรือจำนองอสังหาริมกรัพย์
- ⚠ ให้เช่าอสังหาริมทรัพย์เกิน 3 ปี
- ⚠ ๓. ให้โดยเสน่หาที่มีเงื่อนไข
- ⚠ ก่อหนี้สินที่เกินความจำเป็น

การหมั้น

ความหมายของการหมั้น

การที่บุคคลสองฝ่ายทำสัญญากัน ว่าจะทำการสมรสกันในอนาคต ➜ ฝ่ายหนึ่งผิดสัญญา ➜ เรียกค่าทดแทนได้ ฟ้องศาลให้บังคับให้สมรสไม่ได้

๑.๑) เงื่อนไขการหมั้น



คู่หมั้นทั้งสองฝ่ายต้องมีอายุครบ ๑๘ ปีบริบูรณ์

ผู้เยาว์ (อายุ < ๑๘ ปี) ต้องได้รับความยินยอมจากบิดามารดา หรือผู้รับบุตรบุญธรรม หรือผู้ปกครอง

ไม่มีความยินยอม ➜ เป็นโมฆะ

ศาลอาจอนุญาตให้หมั้นก่อนอายุครบ ๑๘ ปี เมื่อมีเหตุอันควร

๑.๒) ของหมั้น



ฝ่ายชายมอบทรัพย์สินให้ฝ่ายหญิงเพื่อเป็นหลักฐาน ... และประกันว่าจะสมรส

หมั้นแล้ว ➜ ของหมั้นตกเป็นสิทธิแก่ฝ่ายหญิง

ส่วนสินสอด



ฝ่ายชายมอบทรัพย์สินให้แก่บิดามารดา ผู้รับบุตรบุญธรรม หรือผู้ปกครองของฝ่ายหญิง ... เพื่อตอบแทนการที่ยอมให้หญิงสมรส

เมื่อมีเหตุสำคัญที่ฝ่ายหญิงต้องรับผิดชอบ ... ฝ่ายชายเรียกสินสอดคืนได้

การผิดสัญญาหมั้น ??



ฝ่ายหนึ่งผิดสัญญา ➜ เรียกค่าทดแทนได้

๑. ทดแทนความเสียหายต่อกาย/ชื่อเสียง

๒. ทดแทนความเสียหายต่อค่าใช้จ่ายในการเตรียมการสมรส

๓. ทดแทนความเสียหายต่อทรัพย์สินจากการทำมาหากิน

การเลิกสัญญาหมั้น

เลิกโดยความยินยอมของทั้งสองฝ่าย

- กลับคืนสู่ฐานะเดิม
- ฝ่ายหญิงต้องคืนของหมั้น
- ฝ่ายหญิงต้องคืนสินสอดแก่ฝ่ายชาย

หากคู่หมั้นฝ่ายหนึ่งตาย ➜ อีกฝ่ายเรียกค่าทดแทนไม่ได้

ปัจจุบัน กฎหมายรองรับให้บุคคลเพศหลากหลายสามารถหมั้นและสมรสกันได้


การสมรส
ความหมายของการสมรส
การที่บุคคลสองฝ่ายตกลงยินยอมอยู่กินร่วมกันฉันคู่สมรส และต้อง จดทะเบียนสมรส ต่อนายทะเบียน จึงจะมีผลสมบูรณ์ตามกฎหมาย
เงื่อนไขด้านอายุและความยินยอม
18+
ต้องมีอายุครบ 18 ปีบริบูรณ์ ขึ้นไป
ผู้เยาว์ (อายุต่ำกว่า 20 ปี) ต้องได้รับความยินยอมจาก บิดามารดา หรือผู้ปกครอง
เว้นแต่ : ศาลอาจอนุญาตให้สมรสก่อนได้เมื่อมีเหตุจำเป็นสมควร
ข้อห้ามการสมรส (ฝ่าฝืนเป็นโมฆะ/ผิดกฎหมาย)
ไม่เป็นบุคคลวิกลจริต หรือคนไร้ความสามารถ
ไม่เป็นญาติสืบสายโลหิตตรง (พ่อแม่-ลูก, ปู่ย่าตายาย-หลาน) หรือพี่น้องร่วมบิดามารดา
ผู้รับบุตรบุญธรรมกับบุตรบุญธรรมจะสมรสกันไม่ได้
ห้ามสมรสซ้อน (ต้องไม่มีคู่สมรสอยู่แล้ว)
การสมรสใหม่ของหญิงหม้าย (ป้องกันปัญหาบุตร)
310 วัน
หญิงที่คู่สมรสตายหรือการสมรสสิ้นสุดลง จะสมรสใหม่ได้เมื่อพ้น 310 วัน
เว้นแต่ : คลอดบุตรแล้ว / สมรสกับคู่สมรสเดิม / มีใบรับรองแพทย์ว่าไม่ได้ตั้งครรภ์ / กาลมีคำสั่งให้
สิทธิและความเสมอภาค
เท่าเทียม
กฎหมายปัจจุบันคุ้มครองสิทธิของบุคคลทุกเพศในการหมั้นและสมรสอย่างเท่าเทียม. สิทธิเสรีภาพนี้เป็นของทุกคนโดยปราศจากการเลือกปฏิบัติ
* ข้อมูลทางกฎหมาย
33

แบบประเมินการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัว

ชื่อกลุ่ม ..... ชั้น ม.2 / .....

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ / คะแนน				คะแนน
		4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
1	ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา					
2	ลำดับขั้นตอนและโครงสร้างการนำเสนอ					
3	ทักษะการสื่อสารและการใช้ภาษา					
4	สื่อประกอบการนำเสนอ					
5	การตอบคำถามและการรักษาเวลา					

รวมคะแนน ..... คะแนน ระดับคุณภาพ.....

ผลการประเมิน ☐ ผ่านเกณฑ์ ☐ ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอ (Rubric Assessment)

ประเด็นการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้องแม่นยำ ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ มีการค้นคว้าเพิ่มเติมและยกตัวอย่างประกอบชัดเจน	เนื้อหาถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ครบถ้วนตามหัวข้อหลัก มีตัวอย่างประกอบ	เนื้อหาถูกต้องบางส่วน ขาดรายละเอียดสำคัญบางประเด็น	เนื้อหาไม่ครบถ้วน มีข้อผิดพลาดในสาระสำคัญหลายจุด
2. ลำดับขั้นตอนและโครงสร้างการนำเสนอ	ลำดับเรื่องราวได้อย่างเป็นระบบ มีบทนำ เนื้อเรื่อง และบทสรุปที่เชื่อมโยงกันอย่างชัดเจนและน่าสนใจ	จัดลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย มีโครงสร้างชัดเจน การเชื่อมโยงเรื่องทำได้ดี	การลำดับเนื้อหาสับสนในบางช่วง ขาดความต่อเนื่อง หรือข้ามขั้นตอนสำคัญ	เนื้อหาขาดโครงสร้างวกวน ไม่มีการสรุปประเด็น ทำให้ผู้ฟังเข้าใจยาก
3. ทักษะการสื่อสารและการใช้ภาษา	ออกเสียงชัดเจน จังหวะและน้ำเสียงน่าฟัง สบตาผู้ฟังตลอดการนำเสนอ บุคลิกภาพมั่นใจ	พูดเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาถูกต้อง สบตาผู้ฟังเป็นระยะ บุคลิกภาพเหมาะสม	พูดเสียงเบาในบางช่วง อ่านตามสไลด์/สคริปต์เป็นส่วนใหญ่ สบตาผู้ฟังน้อย	พูดตะกุกตะกัก ก้มอ่านสคริปต์ตลอดเวลา ไม่สบตาผู้ฟัง เสียงเบาจนจับใจความยาก
4. สื่อประกอบการนำเสนอ	สื่อมีความสวยงาม ดึงดูดสายตา ตัวหนังสืออ่านง่าย มีภาพ/แผนภูมิสอดคล้องและช่วยเสริมความเข้าใจได้ดีเยี่ยม	สื่อจัดวางเป็นระเบียบ ตัวหนังสืออ่านง่าย รูปภาพสอดคล้องกับเนื้อหา	สื่อมีตัวหนังสือหนาแน่นเกินไป การจัดวางไม่สมดุล หรือภาพประกอบไม่ชัดเจน	สื่อไม่น่าสนใจ มีข้อความผิดมาก หรือไม่มีสื่อประกอบการนำเสนอ
5. การตอบคำถามและการรักษาเวลา	ตอบคำถามได้ตรงประเด็น มั่นใจ และบริหารเวลาการนำเสนอได้พอดีตามที่กำหนด	ตอบคำถามได้เข้าใจ และนำเสนอเสร็จสิ้นตามเวลาที่กำหนด (คลาดเคลื่อนไม่เกิน 1 นาที)	ตอบคำถามไม่ตรงประเด็นในบางข้อ หรือใช้เวลาเกิน/เร็วกว่ากำหนด 2-3 นาที	ไม่สามารถตอบคำถามได้ หรือใช้เวลาเกิน/เร็วกว่ากำหนดมาก

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
18–20	4	ดีมาก
14-17	3	ดี
10-13	2	พอใช้ ผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่า 10	1	ปรับปรุง ไม่ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนนตั้งแต่ 10 คะแนนขึ้นไป หรือระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ชั้น ม.2/.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม				ความร่วมมือกันทำงาน				การแสดงความคิดเห็น				การรับฟังความคิดเห็น				ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน				รวม 20 คะแนน	ระดับคุณภาพ
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.																							
2.																							
3.																							
4.																							
5.																							
6.																							
7.																							
8.																							
9.																							
10.																							
11.																							
12.																							
13.																							
14.																							
15.																							
16.																							
17.																							
18.																							
19.																							
20.																							
21.																							
22.																							
23.																							
24.																							
25.																							
26.																							
27.																							
28.																							
29.																							
30.																							

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ประเด็นการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม	แบ่งงานตามความถนัดของสมาชิกทุกคนอย่างชัดเจนและเป็นธรรม	แบ่งงานให้สมาชิกทุกคนมีหน้าที่รับผิดชอบชัดเจน	แบ่งงานให้สมาชิกส่วนใหญ่ แต่มีบางคนไม่มีหน้าที่ชัดเจน	มีสมาชิกเพียงบางคนทำ โดยไม่มีการจัดแบ่งหน้าที่
2. ความร่วมมือกันทำงาน	สมาชิกทุกคนกระตือรือร้นร่วมมือทำงานอย่างเต็มที่จนสำเร็จตามเป้าหมาย	สมาชิกส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือและช่วยเหลืองานจนสำเร็จ	สมาชิกบางคนขาดความกระตือรือร้น ต้องคอยกระตุ้นเตือน	สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ให้ความร่วมมืองานไม่คืบหน้า
3. การแสดงความคิดเห็น	กล้าแสดงออก เสนอแนวคิดที่มีเหตุผลและสร้างสรรค์สม่ำเสมอ	แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มบ่อยครั้ง	แสดงความคิดเห็นบ้างเมื่อได้รับการสอบถาม	ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนวคิดใดๆ
4. การรับฟังความคิดเห็น	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความเคารพ และนำมาปรับปรุงงาน	รับฟังและยอมรับข้อเสนอแนะของเพื่อนร่วมกลุ่ม	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นบางครั้ง	ไม่เปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
5. ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน	มีน้ำใจ อาสาช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่มและกลุ่มอื่นอย่างเต็มใจ	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มเมื่อเห็นว่างานยังไม่เสร็จ	ช่วยเหลือเพื่อนเฉพาะเมื่อได้รับการร้องขอ	ขาดความเอื้อเฟื้อไม่ช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่ม

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
18–20	4	ดีมาก
14-17	3	ดี
10-13	2	พอใช้ ผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่า 10	1	ปรับปรุง ไม่ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนนตั้งแต่ 10 คะแนนขึ้นไป หรือระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ชั้น ม.2/.....

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	3. มีวินัย			4.ใฝ่เรียนรู้			6.มุ่งมั่นในการทำงาน			รวม 9 คะแนน	ระดับคุณภาพ
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												
22.												
23.												
24.												
25.												
26.												
27.												
28.												
29.												
30.												

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะ	ดีเยี่ยม (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	ผ่าน (1 คะแนน)	ปรับปรุง (0 คะแนน)
1. มีวินัย	ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎระเบียบของห้องเรียนอย่างเคร่งครัด ตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน ปฏิบัติกิจกรรม และส่งงานครบถ้วนตรงเวลาทุกครั้ง เป็นแบบอย่างที่ดี	ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้องเรียน เข้าเรียนและร่วมกิจกรรมตรงเวลา ส่งงานตรงเวลาเป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้องเรียนและส่งงานตรงเวลาเป็นบางครั้ง ต้องมีการกระตุ้นเตือน	ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ละเลยข้อตกลง เข้าเรียนสายและไม่ส่งงานตามกำหนดแม้ได้รับการตักเตือน
2. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ ซักถามข้อสงสัย ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้หลากหลายด้วยตนเอง และบันทึก/สรุปองค์ความรู้ได้อย่างเป็นระบบสม่ำเสมอ	ตั้งใจเรียนและร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมตามที่ได้รับมอบหมาย มีการบันทึกสรุปความรู้ได้ดี	ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ครูกำหนด ไม่ค่อยซักถามหรือแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ต้องคอยกระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียน ขาดสมาธิ ไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และไม่แสวงหาความรู้ใด ๆ
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	เอาใจใส่และรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ทุ่มเทอดทน แก้ปัญหาและอุปสรรคจนงานสำเร็จลุล่วงอย่างประณีตและมีคุณภาพตามเป้าหมาย	ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ มีความพยายามแก้ปัญหาในการทำงาน งานมีความถูกต้องเรียบร้อยดี	ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสิ้นตามเวลา แต่ยังขาดความประณีต ต้องมีผู้คอยกำกับดูแลเป็นระยะ	ไม่ตั้งใจทำงาน ละทิ้งงานกลางคัน ทำงานไม่เสร็จตามเป้าหมาย และไม่พยายามแก้ไขปัญหา

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
7 - 9	4	ดีเยี่ยม
5 - 6	3	ดี
3 - 4	2	ผ่าน
0 - 2	1	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนนตั้งแต่ 3 คะแนนขึ้นไป หรือระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน

รายวิชา ส 22101 สังคมศึกษา 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 กฎหมายกับการดำเนินชีวิตประจำวัน

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 48 กฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัว

สอนวันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....

ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวสังวาลย์ แสนแสง)

วันที่... .....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

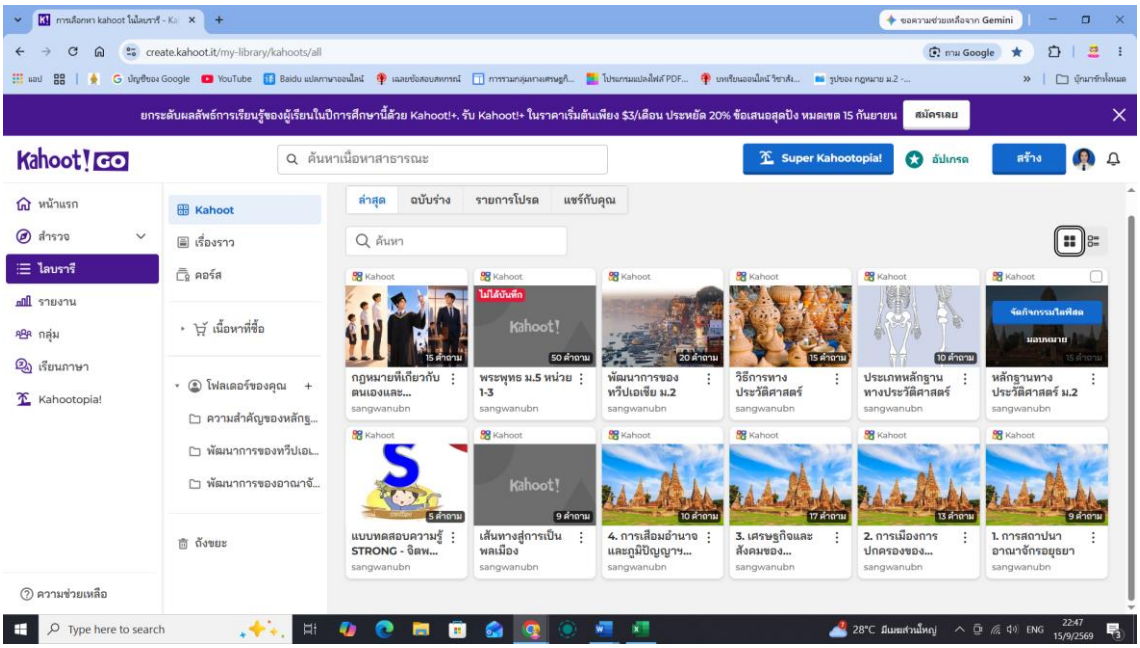
(นายพิทักษ์ แผงอ่อน)

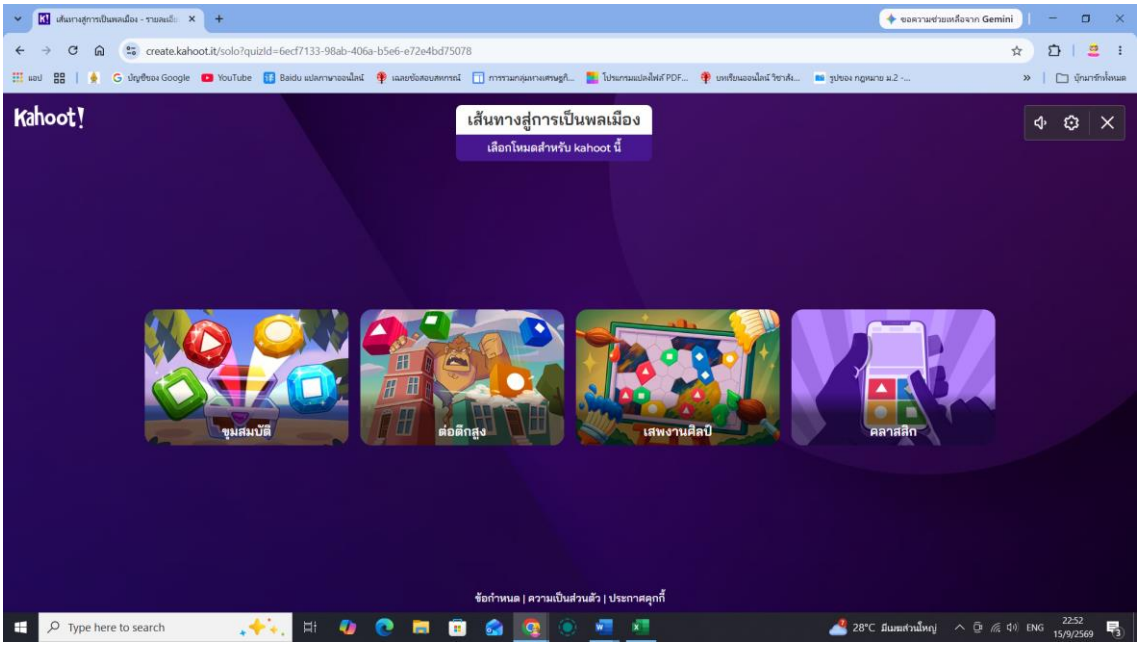
ผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งศรีอุดม

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

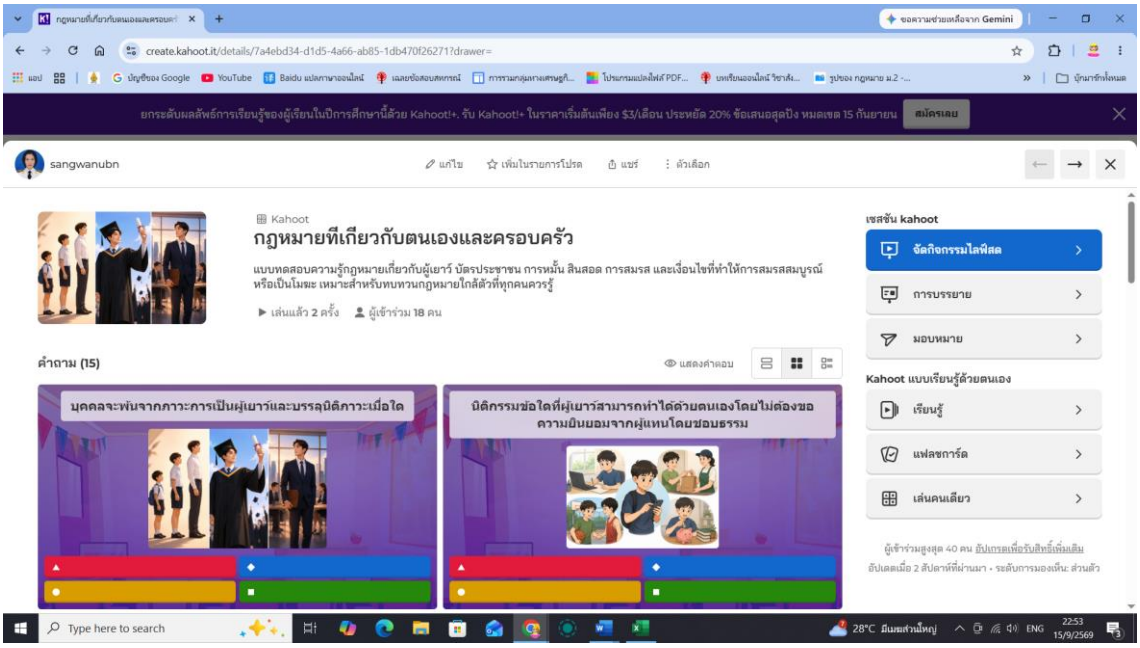
ชุดควิซเกมออนไลน์และตัวอย่างคลังข้อคำถาม

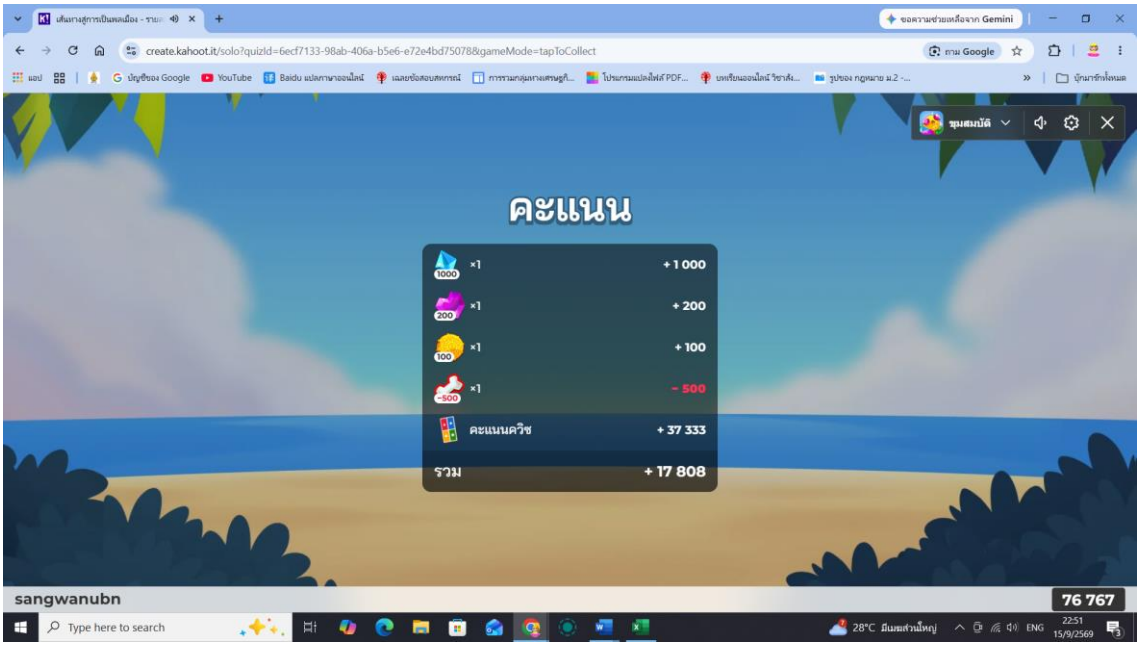
ควิซเกม Kahoot



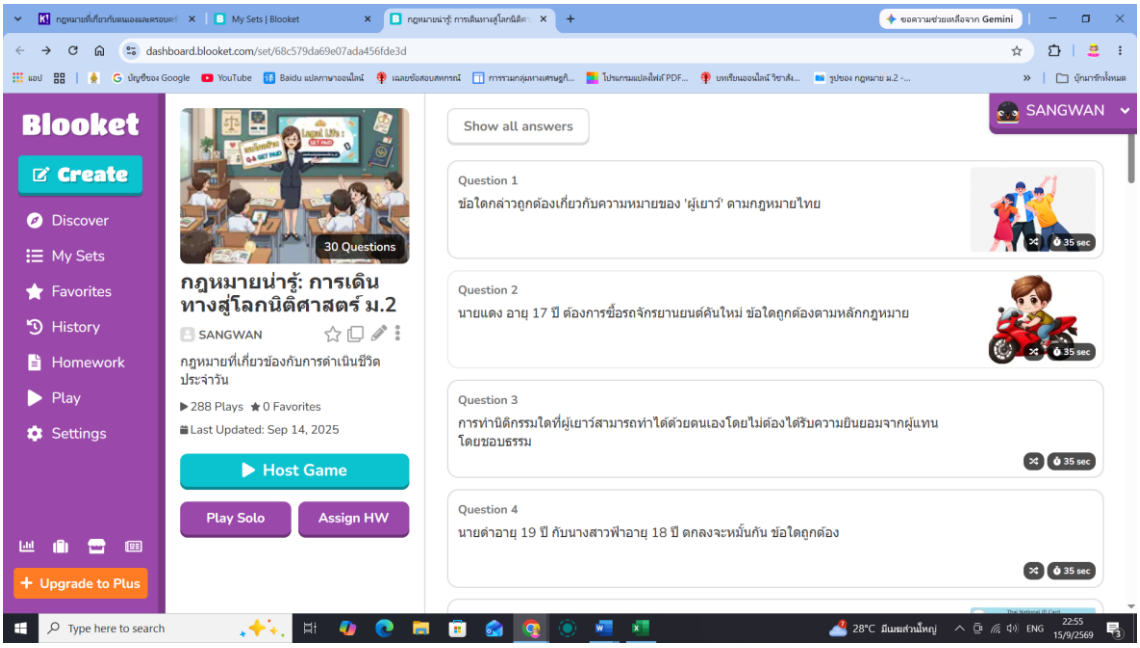


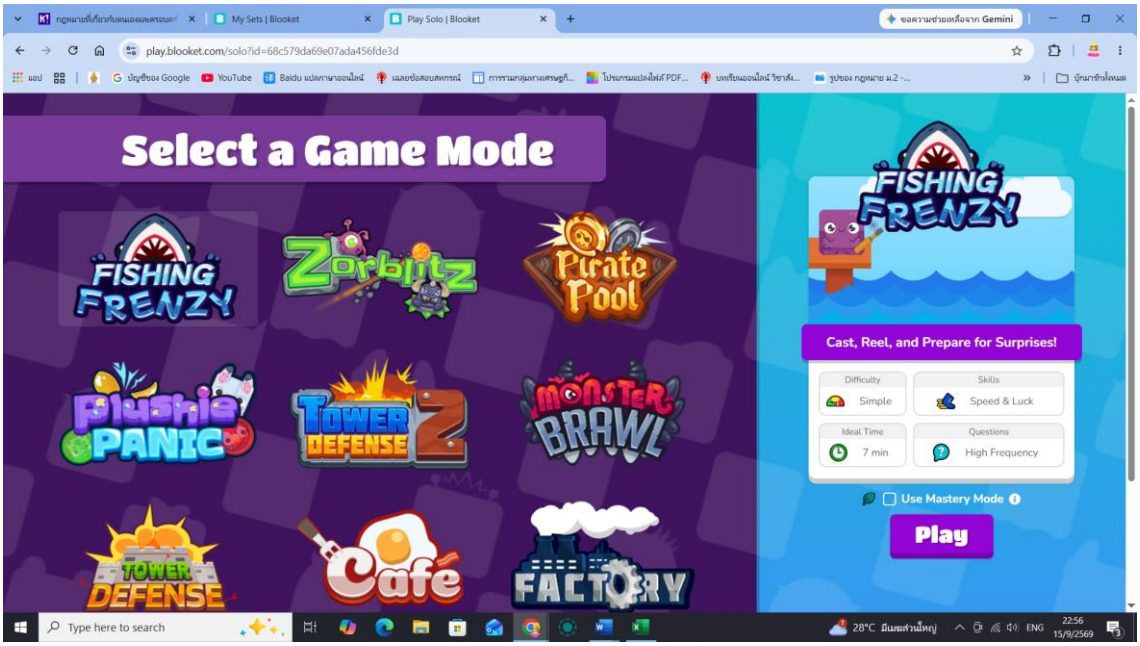
ควิซเกม Kahoot



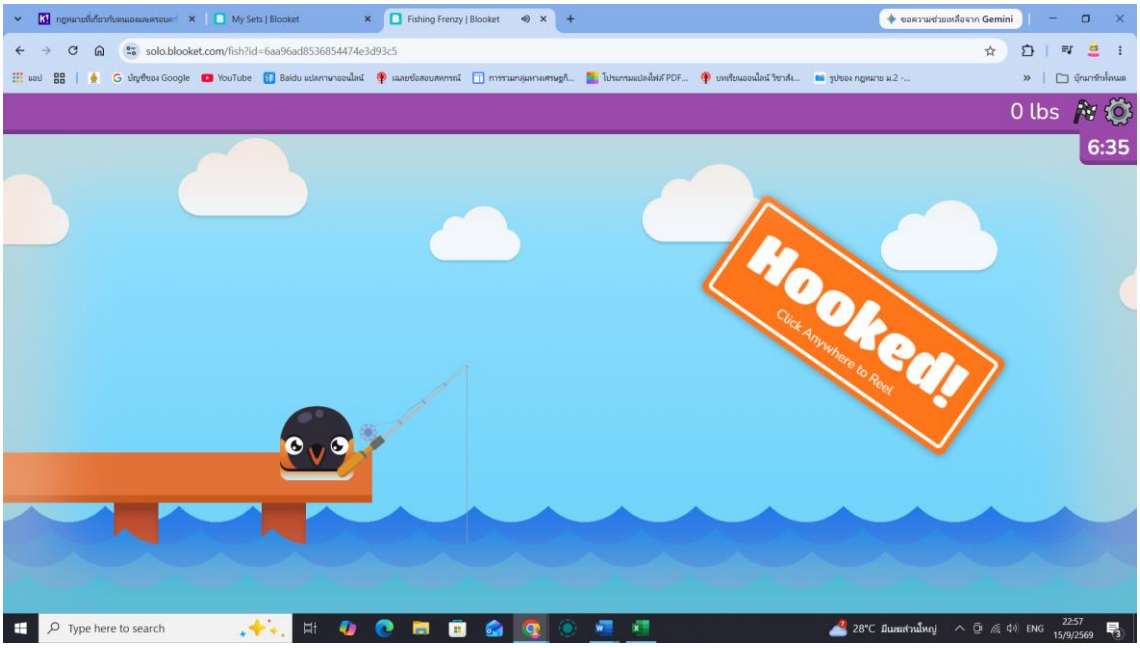


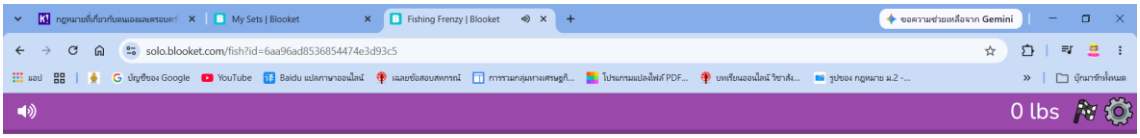
ควิซเกม blooket



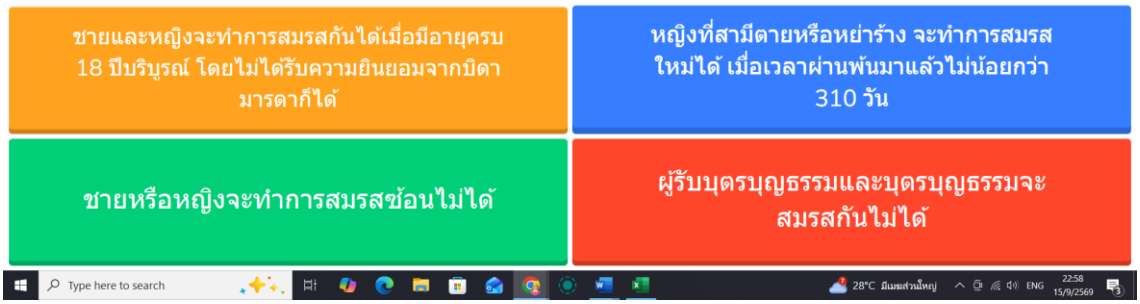


ควิซเกม blooket

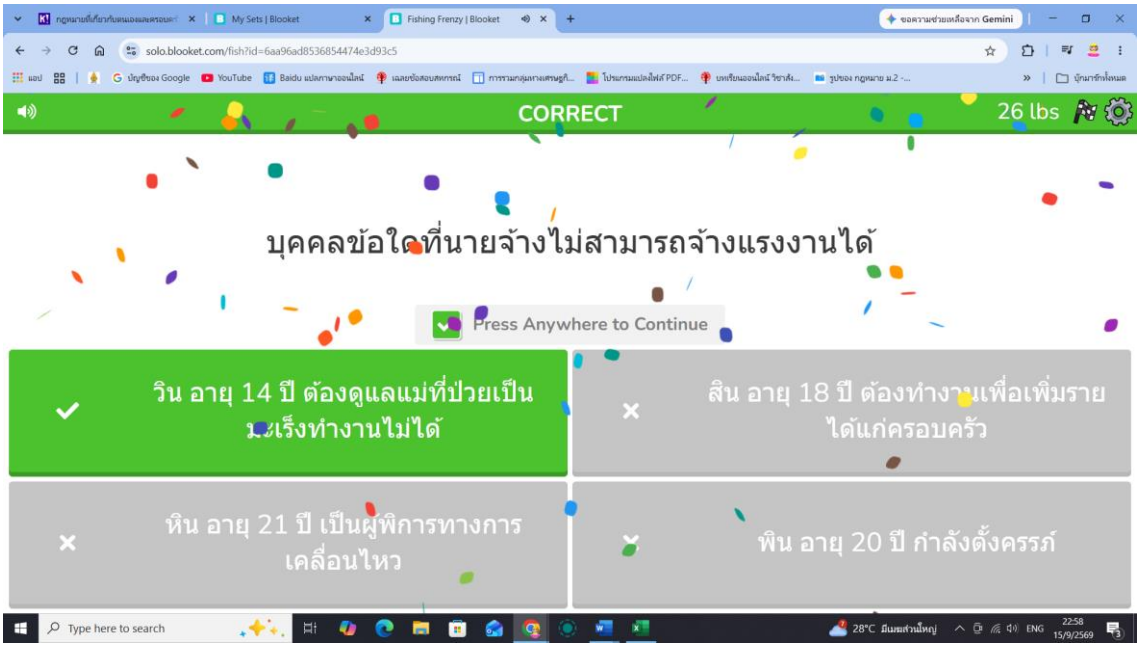


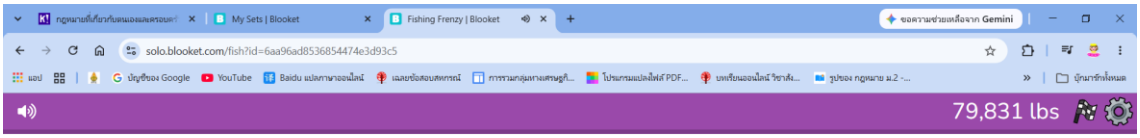


ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการสมรส



ควิซเกม blooket

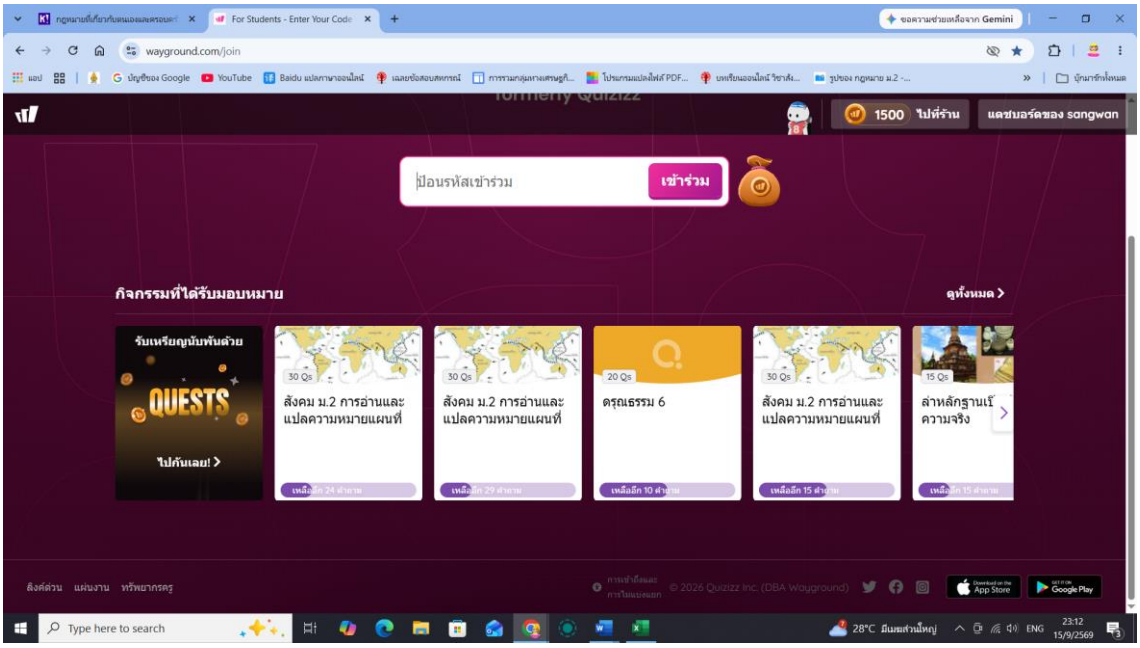


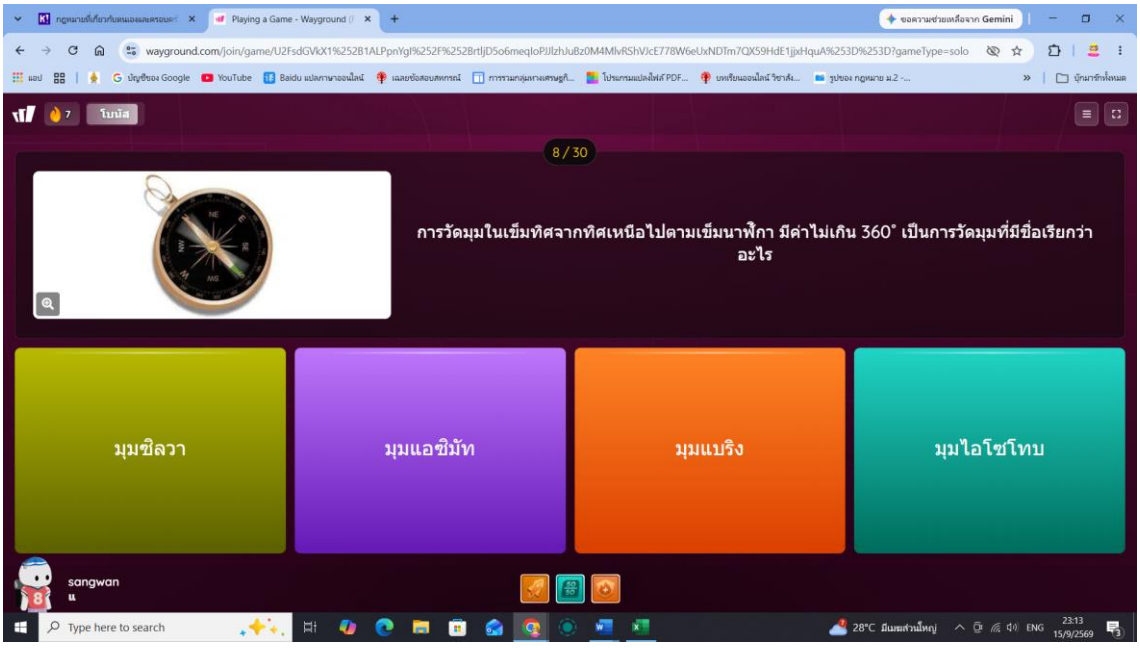


ข้อใดเป็นหน้าที่ของพลเมืองไทยตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ



ควิซเกม Quizizz (wayground.com)





แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

แบบทดสอบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวแล้วทำเครื่องหมาย × ลงในกระดาษคำตอบ

1. กฎหมายมีความสำคัญต่อการจัดระเบียบสังคมในลักษณะใดชัดเจนที่สุด
   - ก. เป็นแนวทางศีลธรรมที่บุคคลสามารถเลือกปฏิบัติตามความสมัครใจได้
   - ข. เป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่มเฉพาะโดยไม่มีอำนาจรัฐรองรับ
   - ค. เป็นขนบธรรมเนียมที่มีบทลงโทษทางสังคมผ่านการว่ากล่าวตักเตือน
   - ง. เป็นข้อบังคับของรัฐเพื่อกำหนดสิทธิและควบคุมความประพฤติของบุคคล

2. คณะรัฐมนตรีสามารถออกกฎหมายประเภทใดในกรณีฉุกเฉินที่มีความจำเป็นรีบด่วนเพื่อรักษาความปลอดภัยสาธารณะ
   - ก. พระราชกฤษฎีกา
   - ข. พระราชบัญญัติ
   - ค. พระราชกำหนด
   - ง. กฎกระทรวง

3. ตามรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2560 ประชาชนผู้มีสิทธิเลือกตั้งจำนวนเท่าใดสามารถเข้าชื่อเสนอร่างพระราชบัญญัติได้
   - ก. ไม่น้อยกว่า 5,000 คน
   - ข. ไม่น้อยกว่า 50,000 คน
   - ค. ไม่น้อยกว่า 20,000 คน
   - ง. ไม่น้อยกว่า 10,000 คน

4. ขั้นตอนสุดท้ายที่จะทำให้ร่างพระราชบัญญัติมีผลบังคับใช้เป็นกฎหมายโดยสมบูรณ์คือข้อใด
   - ก. การปิดประกาศ ณ ที่ทำการกระทรวงมหาดไทย
   - ข. คณะรัฐมนตรีมีมติประกาศบังคับใช้
   - ค. การประกาศในราชกิจจานุเบกษา
   - ง. ประธานรัฐสภาลงนามรับรองความถูกต้อง

5. ประธานรัฐสภาไทยตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญมาจากตำแหน่งทางการเมืองใด
   - ก. ประธานศาลรัฐธรรมนูญ
   - ข. ประธานวุฒิสภา
   - ค. ประธานสภาผู้แทนราษฎร
   - ง. นายกรัฐมนตรี

6. ตามกฎหมายแพ่ง บุคคลจะพ้นจากภาวะผู้เยาว์และบรรลุนิติภาวะได้ในกรณีใดบ้าง
   - ก. อายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ หรือบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสตามกฎหมาย
   - ข. อายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ หรือเมื่อสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี
   - ค. อายุครบ 21 ปีบริบูรณ์ หรือเมื่อผ่านการเกณฑ์ทหารเรียบร้อย
   - ง. อายุครบ 18 ปีบริบูรณ์ หรือเมื่อเริ่มประกอบอาชีพมีรายได้ประจำ

7. นิติกรรมประเภทใดต่อไปนี้ที่ผู้เยาว์สามารถทำได้ด้วยตนเองอย่างสมบูรณ์โดยไม่ต้องรับความยินยอม
   - ก. การทำสัญญาค้ำประกันเงินกู้ให้เพื่อนสนิท
   - ข. การซื้อขายที่ดินเพื่อสร้างที่อยู่อาศัย
   - ค. การรับการให้ทรัพย์สินโดยเสน่หาที่ไม่มีภาระผูกพัน
   - ง. การกู้ยืมเงินจากสถาบันการเงินเพื่อการศึกษา

8. ผู้เยาว์สามารถทำพินัยกรรมได้ด้วยตนเองเมื่อมีอายุครบกี่ปีบริบูรณ์ และหากทำก่อนเกณฑ์จะมีผลอย่างไร
   - ก. อายุครบ 15 ปีบริบูรณ์ และหากทำก่อนจะตกเป็นโมฆะ
   - ข. อายุครบ 17 ปีบริบูรณ์ และหากทำก่อนจะตกเป็นโมฆะ
   - ค. อายุครบ 18 ปีบริบูรณ์ และหากทำก่อนจะตกเป็นโมฆียะ
   - ง. อายุครบ 15 ปีบริบูรณ์ และหากทำก่อนจะตกเป็นโมฆียะ

9. หากผู้เยาว์สมรสโดยชอบด้วยกฎหมายเมื่ออายุ 18 ปี ต่อมาหย่าร้างกันก่อนอายุ 20 ปี สถานะบุคคลจะเป็นอย่างไร
   - ก. ยังคงมีสถานะเป็นผู้บรรลุนิติภาวะต่อไป
   - ข. กลายเป็นบุคคลเสมือนไร้ความสามารถโดยอัตโนมัติ
   - ค. ต้องได้รับการแต่งตั้งผู้พิทักษ์จากศาลเยาวชน
   - ง. กลับไปเป็นผู้เยาว์ตามเดิมจนกว่าจะอายุครบ 20 ปี

10. ข้อใด*ไม่ใช่*หลักเกณฑ์ของผู้ที่จะต้องมีบัตรประจำตัวประชาชน
    - ก. เป็นผู้มีสัญชาติไทย
    - ข. อายุตั้งแต่ 7 ปีบริบูรณ์ ถึง 70 ปีบริบูรณ์
    - ค. เป็นชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย
    - ง. มีภูมิลำเนาหรือชื่ออยู่ในทะเบียนบ้านในท้องที่นั้น ๆ

11. บัตรประจำตัวประชาชนมีอายุการใช้งานกี่ปีนับตั้งแต่วันที่ออกบัตร
    ก. 10 ปี
    ข. 8 ปี
    ค. 6 ปี
    ง. 5 ปี

12. บุคคลข้อใดที่นายจ้าง*ไม่*สามารถจ้างแรงงานได้
    ก. วิน อายุ 14 ปี ต้องดูแลแม่ที่ป่วยเป็นมะเร็งทำงานไม่ได้
    ข. พิน อายุ 20 ปี กำลังตั้งครรภ์
    ค. หิน อายุ 21 ปี เป็นผู้พิการทางการเคลื่อนไหว
    ง. สิน อายุ 18 ปี ต้องทำงานเพื่อเพิ่มรายได้แก่ครอบครัว

13. ห้ามนายจ้างให้ลูกจ้างหญิงทำงานประเภทใด
    ก. ลากเข็น
    ข. บนที่สูง
    ค. ใต้ดิน
    ง. แบกหาม

14. ข้อใดกล่าว*ไม่*ถูกต้องเกี่ยวกับการหมั้น
    ก. การหมั้น หมายถึง การที่ชายหญิงทำสัญญา ว่าจะทำการสมรสกัน
    ข. หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งผิดสัญญาหมั้น ไม่อาจทำการสมรสอีกฝ่ายหนึ่งย่อมมีสิทธิเรียกค่าทดแทนได้
    ค. หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งผิดสัญญาหมั้น ไม่อาจทำการสมรสอีกฝ่ายหนึ่งย่อมมีสิทธิฟ้องต่อศาลเพื่อให้ศาลบังคับอีกฝ่ายหนึ่งให้ทำการสมรสกับตนได้
    ง. ชายและหญิงที่จะทำการหมั้นได้ ต้องมีอายุ 17 ปีบริบูรณ์ และได้รับความยินยอมจากบิดามารดา

15. การรับรองบุตรบุญธรรมจะสมบูรณ์เมื่อใด
    ก. บิดามารดายกบุตรบุญธรรมให้
    ข. จดทะเบียนรับรองบุตรตามกฎหมาย
    ค. เมื่อมีการตกลงและจ่ายค่าเลี้ยงดู
    ง. เมื่อผู้รับบุตรบุญธรรมอายุ 20 ปีบริบูรณ์

16. บุคคลในข้อใด*ไม่*สามารถรับผู้อื่นเป็นบุตรบุญธรรมได้
    ก. สมคิด อายุ 26 ปี รับ ด.ญ สายใจ ซึ่งมีอายุ 13 ปี
    ข. สมศรี อายุ 30 ปี รับ ด.ญ สมใจ ซึ่งมีอายุ 13 ปี
    ค. สมชัย อายุ 35 ปี รับ ด.ญ ดวงใจ ซึ่งมีอายุ 14 ปี
    ง. สมยศ อายุ 27 ปี รับ ด.ญ ดวงใจ ซึ่งมีอายุ 10 ปี

17. นายอ้วนได้ทำพินัยกรรมยกมรดกทั้งหมดของตนให้นางผอม ต่อมานายอ้วนได้เสียชีวิตและมีหนี้สินก่อนตายจำนวนหนึ่ง นางผอม ในฐานะผู้รับมรดกต้องทำอย่างไร
    ก. ใช้หนี้ไม่เกินจำนวนมรดกที่ได้รับ
    ข. รับมรดกทั้งหมด โดยไม่ต้องใช้หนี้สินนั้น
    ค. ใช้หนี้ไม่เกินครึ่งหนึ่ง ของมรดกที่ได้รับ
    ง. ใช้หนี้ไม่เกินสองในสามของมรดกที่ได้รับ

18. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับกฎหมายแรงงาน
    ก. งานที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ เวลาทำงานปกติ 8 ชม./ต่อวัน
    ข. เด็กอายุ 18 ปีขึ้นไป กฎหมายให้จ้างทำงานได้ตามกฎหมายแรงงาน
    ค. นายจ้างสามารถสั่งให้ลูกจ้างทำงานล่วงเวลาในวันทำงานปกติได้ โดยไม่ได้รับความยินยอมจากลูกจ้างก็ได้
    ง. ลูกจ้างมีวันหยุดตามประเพณีปีหนึ่ง 10 วัน

19. ทายาทโดยธรรม ลำดับที่ 2 คือบุคคลใด
    ก. ลุง ป้า น้า อา
    ข. พี่น้องร่วมบิดามารดาเดียวกัน
    ค. พ่อ แม่
    ง. ผู้สืบสันดาน

20. บุคคลในข้อใดไม่ได้รับการยกเว้นไม่ต้องมีบัตรประจำตัวประชาชน
    ก. พระหนึ่งบวชเป็นพระภิกษุ นานกว่า 10 พรรษา
    ข. นางสองมีจิตฟั่นเฟือน ไม่สมประกอบ
    ค. นายสามเป็นนักโทษชายในเรือนจำกลางบางขวาง
    ง. นายเก้าเป็นผู้พิการแขนขาดหนึ่งข้าง

21. ข้อใดกล่าว*ไม่*ถูกต้อง

ก. ระเบียบบริหารราชการส่วนภูมิภาค มีการแบ่งส่วนราชการออกเป็น จังหวัด อำเภอ และตำบล

ข. สำนักนายกรัฐมนตรี มีฐานะเป็นกระทรวง มีนายกรัฐมนตรีเป็นผู้บังคับบัญชา

ค. สภาเทศบาล มีสมาชิกสภาและนายกเทศมนตรีมาจากการเลือกตั้งของประชาชน

ง. กรุงเทพมหานครและเมืองพัทยา เป็นการปกครองท้องถิ่นรูปแบบพิเศษ

22. ข้อใดกล่าว*ไม่*ถูกต้องเกี่ยวกับการสมรส

ก. ผู้รับบุตรบุญธรรมและบุตรบุญธรรมจะสมรสกันไม่ได้

ข. ชายหรือหญิงจะทำการสมรสซ้อนไม่ได้

ค. หญิงที่สามีตายหรือหย่าร้าง จะทำการสมรสใหม่ได้เมื่อเวลาผ่านพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่า 310 วัน

ง. ชายและหญิงจะทำการสมรสกันได้เมื่อมีอายุครบ 18 ปีบริบูรณ์ โดยไม่ได้รับความยินยอมจากบิดามารดาก็ได้

23. การสมรสระหว่างบุคคลในข้อใดต่อไปนี้มีผลตกเป็น 'โมฆะ' ตามกฎหมาย

ก. การสมรสระหว่างบุคคลที่มีสัญชาติต่างกัน

ข. การสมรสระหว่างผู้รับบุตรบุญธรรมกับบุตรบุญธรรม

ค. การสมรสโดยไม่ได้รับความยินยอมจากบิดามารดา ขณะอายุ 19 ปี

ง. การสมรสระหว่างพี่น้องร่วมบิดามารดาเดียวกัน

24. ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานครมาจากการแต่งตั้งหรือการเลือกตั้ง ตามข้อใด

ก. มาจากการเลือกตั้งของประชาชนโดยตรง

ข. มาจากการแต่งตั้งโดยรัฐบาล

ค. มาจากการแต่งตั้งโดยกระทรวงมหาดไทย

ง. มาจากการเลือกตั้งร่วมกันของข้าราชการในกรุงเทพฯ

25. วันหยุดตามประเพณี ตามกฎหมายคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 กำหนดไว้กี่วันต่อปี

ก. อย่างน้อย 10 วัน

ข. อย่างน้อย 20 วัน

ค. อย่างน้อย 13 วัน

ง. อย่างน้อย 5 วัน

26. หญิงที่สามีเสียชีวิตหรือการสมรสสิ้นสุดลง จะสมรสใหม่ได้ทันทีในกรณีใดต่อไปนี้

ก. มีอายุเกิน 30 ปีบริบูรณ์ ณ วันที่ยื่นคำขอจดทะเบียน

ข. มีใบรับรองแพทย์ว่าไม่ได้ตั้งครรภ์

ค. ได้เปลี่ยนชื่อตัวและชื่อสกุลใหม่ต่อนายทะเบียน

ง. ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากบิดามารดา

27. ผู้มีบัตรประจำตัวประชาชนต้องพกบัตรประจำตัวประชาชนติดตัวเสมอเมื่อต้องเดินทางออกไปทำธุระนอกบ้าน ทั้งนี้การฝ่าฝืนไม่พกบัตรประจำตัวประชาชนมีความผิดตาม พ.ร.บ. บัตรประจำตัวประชาชน อย่างไร (ส 2.1 ม.2/1)

ก. มีโทษปรับ 200 บาท

ข. มีโทษปรับไม่เกิน 200 บาท

ค. มีโทษปรับไม่น้อยกว่า 200 บาท

ง. มีโทษปรับไม่เกิน 2,000 บาท

28. ผู้มีเงินได้สุทธิต่อปีไม่เกิน 150,000 บาท จะต้องเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาในอัตราเท่าใด

ก. เสียแบบเหมาจ่าย 500 บาท

ข. ได้รับการยกเว้นภาษี

ค. ร้อยละ 5

ง. ร้อยละ 10

29. สูตรในการคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาเพื่อหา 'เงินได้สุทธิ' คือข้อใด

ก. เงินได้พึงประเมิน + ค่าใช้จ่าย + ค่าลดหย่อน

ข. เงินได้พึงประเมิน - ค่าใช้จ่ายส่วนตัว x อัตราภาษี

ค. เงินได้พึงประเมิน - (ค่าใช้จ่าย + ค่าลดหย่อน)

ง. เงินได้พึงประเมิน หารด้วยจำนวนเดือนที่ทำงานในปีนั้น

30. สภาผู้แทนราษฎรของไทยตามรัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบันมีจำนวนสมาชิกทั้งหมดกี่คน

ก. 250 คน

ข. 500 คน

ค. 200 คน

ง. 700 คน

แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้



แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับคะแนนตามสภาพการแสดงออกจริงของนักเรียนขณะทำกิจกรรม

5 = สม่ำเสมอมากที่สุด 4 = สม่ำเสมอมาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อยครั้ง 1 = แทบไม่ปฏิบัติเลย

ข้อที่	รายการพฤติกรรมบ่งชี้สำคัญ	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรม (Behavioral Engagement)						
1	นักเรียนมีความพร้อมในการเข้าสู่ระบบควิซเกมออนไลน์ตรงต่อเวลา					
2	มีความกระตือรือร้นในการตอบคำถามและส่งผลงานครบถ้วนตามเวลา					
3	ปฏิบัติตามกฎ กติกา และขั้นตอนของเกมอย่างถูกต้องเคร่งครัด					
ด้านที่ 2 ด้านอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Engagement)						
4	แสดงสีหน้า ท่าทาง สนุกสนาน เพลิดเพลิน และตื่นตัวตลอดกิจกรรม					
5	มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับผลคะแนนอันดับ และแสดงความยินดีกับเพื่อน					
6	มีเจตคติที่ดี ไม่แสดงความเบื่อหน่ายหรือท้อถอยเมื่อพบคำถามยาก					
ด้านที่ 3 ด้านสติปัญญาการรู้คิด (Cognitive Engagement)						
7	ตั้งใจอ่าน วิเคราะห์โจทย์ และไตร่ตรองตัวเลือกอย่างละเอียดรอบคอบ					
8	วางแผนเชิงกลยุทธ์และใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหาในสถานการณ์เกม					
9	ให้ความสนใจต่อคำอธิบายเฉลย และซักถามข้อสงสัยเพื่อพัฒนาตนเอง					

แบบประเมินความพึงพอใจ



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 1 คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด
(5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านเนื้อหาและการออกแบบคำถาม						
1	ข้อคำถามมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน					
2	คำถามมีความท้าทาย ชวนคิด ไม่น่าเบื่อ					
3	การเฉลยและข้อมูลย้อนกลับทันทีช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น					
ด้านสื่อและแพลตฟอร์มควิซเกมออนไลน์						
4	ควิซเกมใช้งานง่าย มีสีสัน กราฟิก และตัวการ์ตูนที่ดึงดูดใจ					
5	ความหลากหลายของโหมดเกม (สะสมเหรียญ, แข่งขันเวลา, ทำตามความเร็วตนเอง) สร้างความน่าสนใจ					
6	ระบบมีความเสถียร แสดงผลคะแนนและอันดับได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง					
ด้านบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
7	บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่กดดัน					
8	นักเรียนทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม					
9	ช่วยส่งเสริมความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้น					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับต่อการเรียนรู้						
10	ควิซเกมช่วยให้จดจำและเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ง่ายและคงทนขึ้น					
11	เกิดแรงจูงใจและกระตือรือร้นในการเข้าเรียนวิชาสังคมศึกษา					
12	ได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ การวางแผน และการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้า					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวสังวาลย์ แสนแสง
วันเดือนปีเกิด	2 กุมภาพันธ์ 2526
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 153 หมู่ที่ 6 ตำบลนากระแซง อำเภอเดชอุดม จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34160
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนทุ่งศรีอุดม อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2545	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนทุ่งเทิงยิ่งวัฒนา อำเภอเดชอุดม จังหวัดอุบลราชธานี
พ.ศ. 2550	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร