



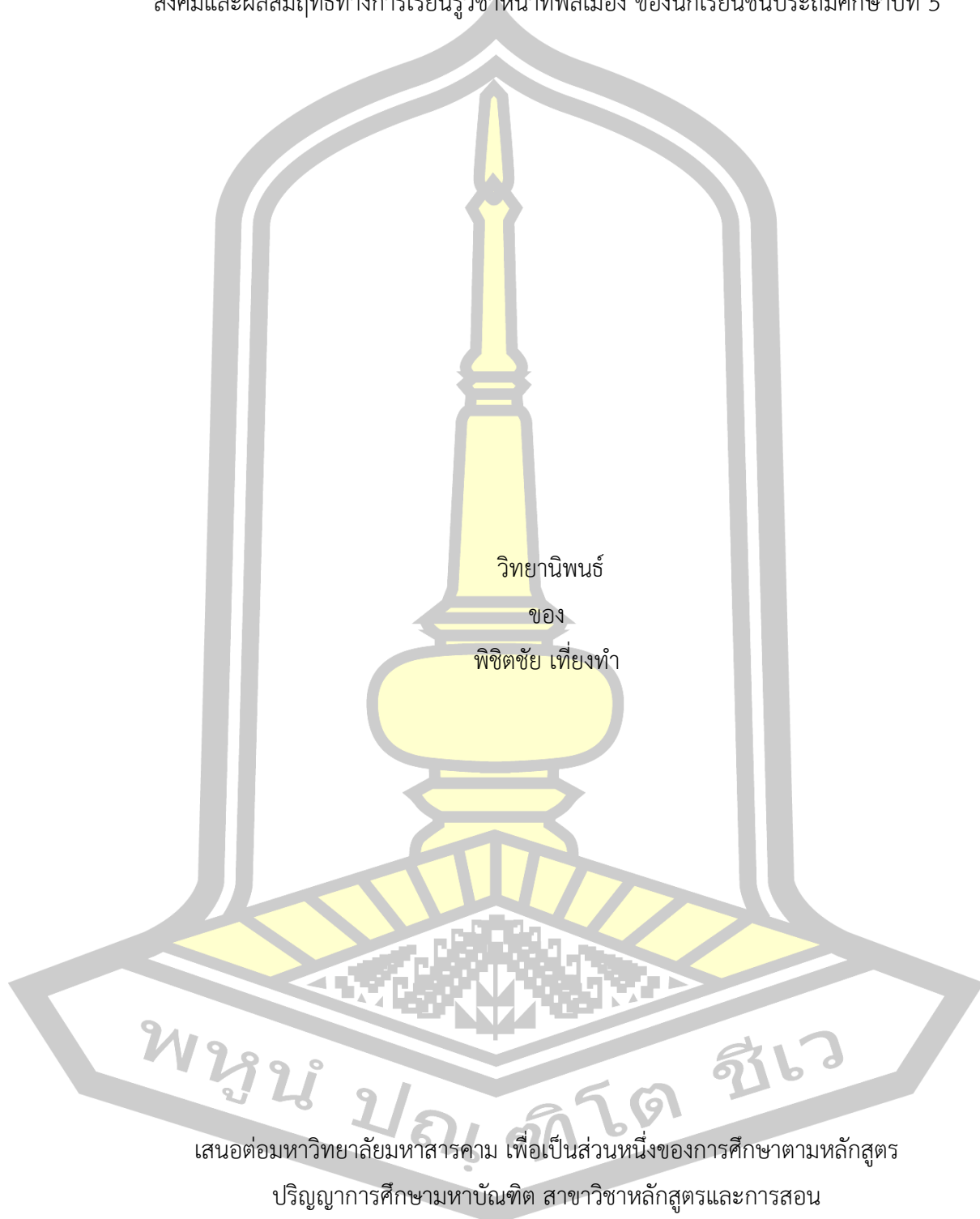
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทาง
สังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิทยานิพนธ์
ของ
พิชิตชัย เทียงท่า

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
มิถุนายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทาง
สังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



พหุบัณฑิต ชีเว

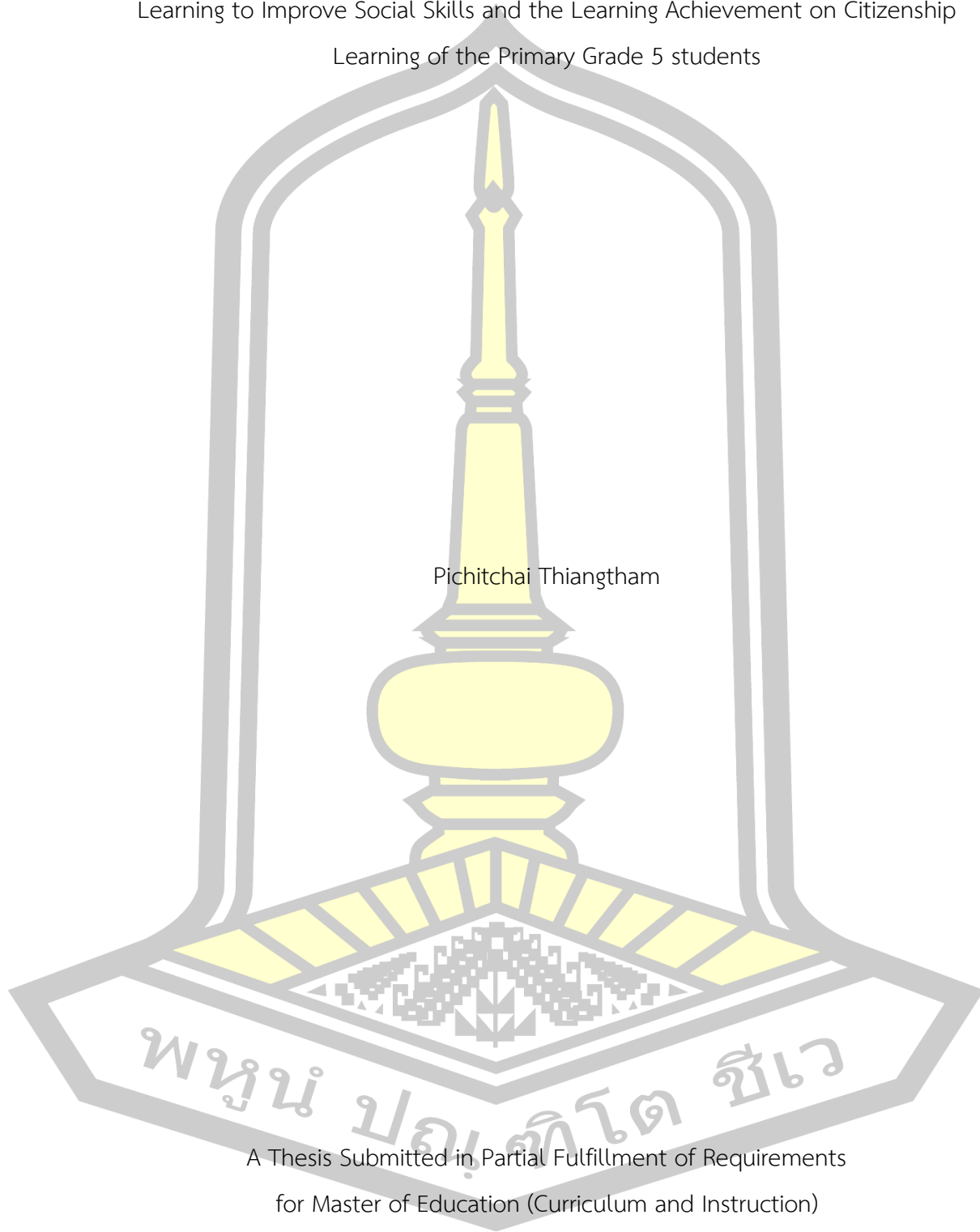
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มิถุนายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Learning Activity Development via the Role Play and Gamification Techniques
Learning to Improve Social Skills and the Learning Achievement on Citizenship
Learning of the Primary Grade 5 students

Pichitchai Thiangtham



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

June 2023

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายพิชิตชัย เทียงท่า แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. ประเสริฐ เรือนนงการ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. มนตรี วงษ์สะพาน)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. มานิตย์ อาชานอก)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. สมาน เอกพิมพ์)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ชวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5		
ผู้วิจัย	พิชิตชัย เทียงท่า		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2566

บทคัดย่อ

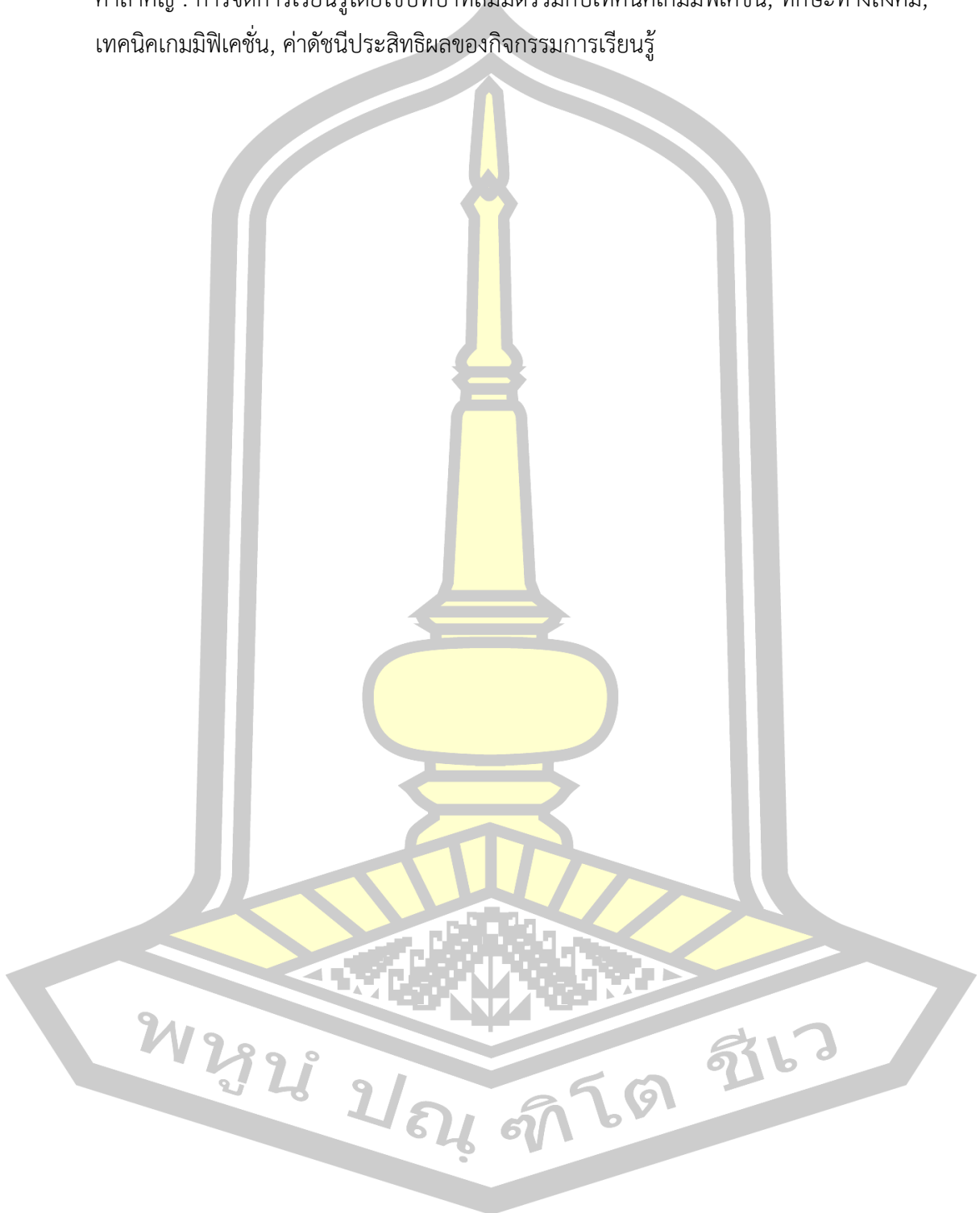
การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 3) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ สพป.กาฬสินธุ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะทางสังคม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1) กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 89.26/93.26

2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90

3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น, ทักษะทางสังคม, เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น, ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้



TITLE	The Learning Activity Development via the Role Play and Gamification Techniques Learning to Improve Social Skills and the Learning Achievement on Citizenship Learning of the Primary Grade 5 students		
AUTHOR	Pichitchai Thiangtham		
ADVISORS	Associate Professor Montree Wongsaphan , Ed.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2023

ABSTRACT

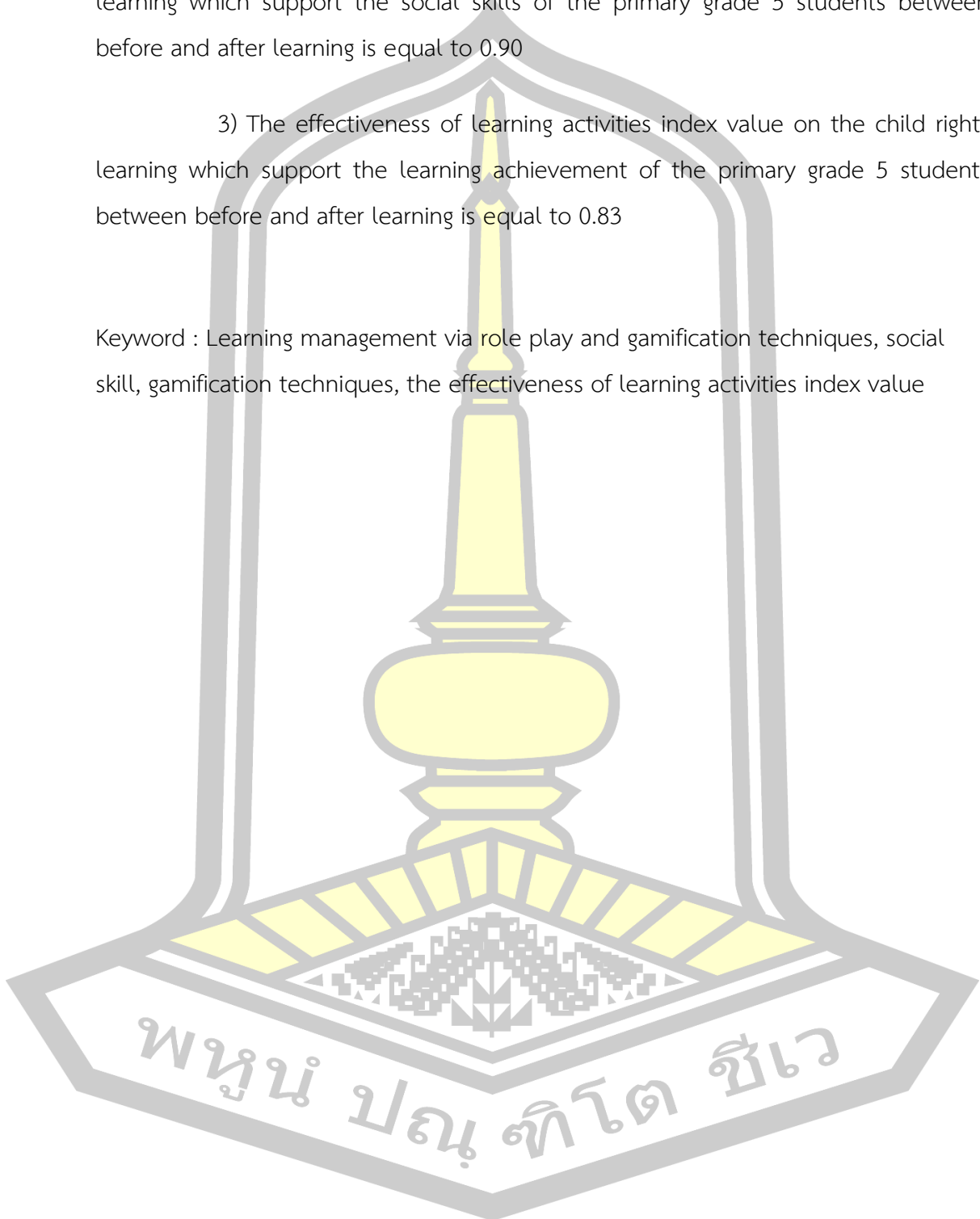
This research is intended 1) to prove the efficiency of the child rights learning activity via using role play and gamification techniques to pass the learning criteria 80/80 2) to measure the social skills effectiveness index value of learning in child rights via using role play and gamification techniques which help to improve the social skills of the primary grade 5 students 3) to measure the social skills effectiveness index value of learning in child rights via using role play and gamification techniques which help to improve the learning achievement of the primary grade 5 students. This research is applied to 12 primary grade 5 students of Sa-ard Prachasan School in the 2nd semester of the year 2022 as the sample. Research tools which were used to collect the data are learning on child rights via using role play and gamification techniques, social skill assessment from and child rights learning achievement test. And the researcher analyzed the data by percentage, average and standard deviation. As the result of the research, the researcher found that

1) The learning in child rights via using role play and gamification techniques show the process efficiency (E_1/E_2) is equal to 89.26/93.26

2) The effectiveness of learning activities index value on the child rights learning which support the social skills of the primary grade 5 students between before and after learning is equal to 0.90

3) The effectiveness of learning activities index value on the child rights learning which support the learning achievement of the primary grade 5 students between before and after learning is equal to 0.83

Keyword : Learning management via role play and gamification techniques, social skill, gamification techniques, the effectiveness of learning activities index value



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ เรือนนงการ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาชานอก กรรมการสอบวิทยานิพนธ์และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมาน เอกพิมพ์ กรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์และดูแลให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยความเอาใจใส่อย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึก ซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ นางสาวนิพิพิทา กุลชิต นางพรเพ็ญ ฤทธิลัน นางสาวจุฑามาศ จำปาแดง นายกิตติกวินท์ ปินไชย และนางสาววัลลีย์ แสงสว่าง ผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้เสียสละเวลาตรวจสอบเครื่องมือ การวิจัย และให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา รวมทั้งนักเรียนโรงเรียน สะอาดประชาสรรค์ ทุกท่าน ที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าของท่านที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล เพื่อเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปใช้ในการวิจัยอย่างถูกต้อง

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อสุนิต เทียงท่า คุณแม่เสถียร เทียงท่า ครอบครัว กัลยาณมิตร รวมทั้ง เพื่อน ๆ ปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่ได้เสียสละเวลาดูแล สนับสนุนการศึกษา ให้ความร่วมมือ ให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา จนส่งผลให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จ หากประโยชน์ใด ๆ อันเกิดจากวิทยานิพนธ์นี้ผู้วิจัยขอบูชาแต่บิดา มารดา คณาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ ประสาทวิชา เป็นผลให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดี

พิชิตชัย เทียงท่า

พหุบัน ปณ จิตโต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	11
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	12
ตัวชี้วัด สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม.....	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ.....	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น.....	27
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น.....	35
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม.....	41
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	44

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	50
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
กรอบแนวคิดในการวิจัย	59
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	61
การกำหนดประชากร	61
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
เก็บรวบรวมข้อมูล	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	69
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	74
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	86
สรุปผลการวิจัย	86
อภิปรายผลการวิจัย	87
ข้อเสนอแนะ	90
บรรณานุกรม	92
ภาคผนวก	98
ภาคผนวก ก ผู้เชี่ยวชาญ	99
ภาคผนวก ข การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	106
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	161
ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	185
ประวัติผู้เขียน	189

สารบัญตาราง

หน้า

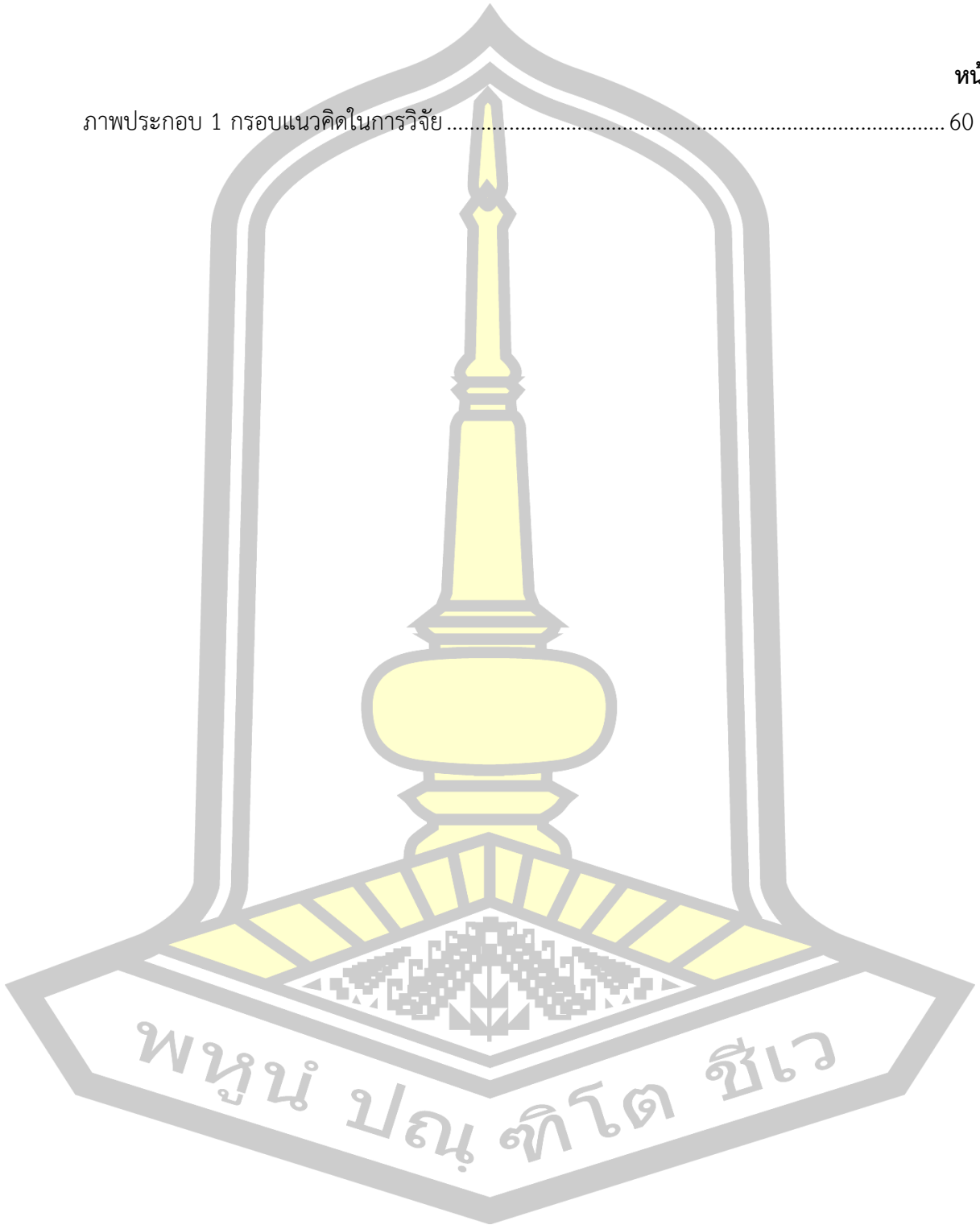
ตาราง 1 มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่งาม และ ธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข.....	13
ตาราง 2 มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธาและธำรง รักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	14
ตาราง 3 เกณฑ์การแปลความหมายเชิงวิเคราะห์ข้อสอบ	68
ตาราง 4 เกณฑ์พิจารณาค่าอำนาจจำแนก (B – Index).....	68
ตาราง 5 เกณฑ์การแปลผลค่าความเชื่อมั่น (Reliability).....	68
ตาราง 6 คะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบ ย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน (แผนที่ 1-3).....	76
ตาราง 7 คะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบ ย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน (แผนที่ 4-6).....	77
ตาราง 8 คะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบ ย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน (แผนที่ 7-9).....	78
ตาราง 9 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละคะแนนของใบงาน พฤติกรรมการ ปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการ เรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (แผนที่ 1-9)	79
ตาราง 10 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน.....	80
ตาราง 11 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	81

ตาราง 12 คะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมก่อนเรียน ทั้งหมด 3 ด้าน รวมทั้งหมด 20 ข้อ 100 คะแนน.....	82
ตาราง 13 คะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน ทั้งหมด 3 ด้าน รวมทั้งหมด 20 ข้อ 100 คะแนน.....	83
ตาราง 14 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน	83
ตาราง 15 คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งหมด 20 ข้อ 20 คะแนน	84
ตาราง 16 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน	85



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	60



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษาถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับทุกประเทศ เพราะเป็นต้นกำเนิดแห่งการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของคน ในปัจจุบันโลกมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและซับซ้อน การพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้า และเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ นั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของคนในชาติเป็นสำคัญ ดังนั้นทิศทางการพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) จึงกำหนดขึ้นบนพื้นฐานการเสริมสร้างทุนของประเทศ โดยเน้นคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา เนื่องจากคนเป็นทั้งเป้าหมายสุดท้ายที่จะได้รับผลประโยชน์และผลกระทบจากการพัฒนา ขณะเดียวกันก็เป็นผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อไปสู่เป้าหมายประสงค์ที่ต้องการ จึงจำเป็นต้องพัฒนาคุณภาพคนในทุกมิติอย่างสมดุลทั้งจิตใจ ร่างกาย ความรู้ และทักษะความสามารถ เพื่อให้เพียงพอพร้อมทั้งด้านคุณธรรมและความรู้จะนำไปสู่การคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล รอบคอบ และระมัดระวัง ทำให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงนำไปสู่สังคมอยู่เย็นเป็นสุขร่วมกัน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560)

สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต รวมถึงศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม วิชาสังคมศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร และเข้าใจถึงการพัฒนา การเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและเข้าใจผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง มีคุณธรรม มีความอดทน อดกลั้น สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต มีคุณภาพชีวิตที่ดี อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก อันเป็นเป้าหมายที่แท้จริงของการเรียนวิชาสังคมศึกษา ความสำเร็จของการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม คือ การที่ผู้เรียนเข้าใจ และนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต ประจำวันได้ ให้เป็นชีวิตที่ดีงามและช่วยสร้างสรรค์สังคม ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนสังคม จึงเชื่อมโยงให้เด็กเรียนรู้การใช้ชีวิตที่ถูกต้อง อยู่อย่างมีความสุข โดยเรียนผ่านสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในห้องหรือในโรงเรียน หรือวิเคราะห์จากตัวอย่างสถานการณ์ที่เป็นจริงในสังคม เพื่อให้เด็กฝึกคิดวิเคราะห์ รู้ทันการเปลี่ยนแปลง รู้จักตัวเอง สามารถจัดการชีวิตของตนเอง และมีวิถีชีวิตร่วมกับ

ผู้อื่นได้อย่าง มีความสุข สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็น พลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนวิชาหน้าที่พลเมือง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ พบว่า ยังไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเท่าที่ควร นักเรียนบางส่วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษากำหนดไว้ และเมื่อทำการวิเคราะห์ให้ผู้เรียนรายบุคคล โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) เก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์จากครูคนเดิมที่ได้จากการเรียนในปีการศึกษาที่ผ่านมา 2) นำข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์ หรือแยกแยะตามความเป็นจริง พร้อมจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง (หรือผ่านเกณฑ์) และกลุ่มที่ต้องปรับปรุงแก้ไข 3) ทำการวิเคราะห์ผู้เรียน โดยพิจารณาทั้งความพร้อมด้านความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกาย และความพร้อมด้านสังคม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ยังขาดทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเข้าใจผู้อื่นและการช่วยเหลือกันในการทำงาน การปรับตัวเข้ากับผู้อื่น การช่วยเหลือเสียสละ เห็นได้ชัดจากเวลาปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนมักมีความขัดแย้งกันภายในกลุ่ม ไม่ยอมรับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม การเลือกทำงานเฉพาะกับเพื่อนกลุ่มเดิม ๆ ไม่ยอมรับที่จะทำงานกับบุคคลอื่น ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนขาดทักษะการอยู่ในสังคม ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนในรายวิชาดังกล่าว มีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะทางสังคมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาหน้าที่พลเมือง เพราะการศึกษาเรื่องหน้าที่พลเมืองเป็นเรื่องสำคัญ นักเรียนในฐานะพลเมืองของสังคม จะต้องเรียนรู้และมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะทางสังคมด้านต่าง ๆ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างเป็นสุข

วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมตินั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิด ที่คิดว่าตนควรจะแสดงออก ซึ่งการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือมุ่งฝึกการทำงานร่วมกัน กล้าคิด กล้าแสดงออกในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อมากยิ่งขึ้น ลดความตึงเครียด เพราะเป็นการสอนที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด (ชนาธิป พรกุล, 2544)

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ ผู้สอนจะสร้างปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนได้คิด และให้ผู้เรียนแก้ปัญหา นั้น ๆ ให้ได้ด้วยตัวเอง ด้วยการแสดงที่ทำให้ผู้ดูเห็นจริง และเมื่อยุติการแสดงแล้วก็จะมีการอภิปรายโดยผู้สอนและผู้เรียนว่า การแก้ปัญหานั้นเหมาะสมหรือไม่ ถ้ายังไม่ดีไม่เหมาะสม ก็อาจหาผู้แสดงชุดใหม่เพื่อหาวิธีใหม่ และให้ได้คำตอบที่ถูกต้องและชัดเจนยิ่งขึ้น โดยบทบาทสมมติที่ผู้เรียนต้องแสดงออกนั้นมี 2 ลักษณะ คือ การแสดงบทบาทสมมติ

แบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว ผู้แสดงจะทราบเรื่องราวทั้งหมด และการแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์หรือเรื่องราวแต่เพียงเล็กน้อยเท่าที่จำเป็น

องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนแบบบทบาทสมมติ จะประกอบไปด้วย ผู้สอนและผู้เรียน สถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ การแสดงบทบาทสมมติ มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ และมีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยขั้นตอนของการเรียนการสอนประกอบไปด้วย 1. ขั้นเตรียมการสอน ได้แก่เตรียมจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ และเตรียมสถานการณ์สมมติ โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ 2. ขั้นดำเนินการสอน จัดแบ่งย่อยได้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม 2) เลือกผู้แสดง อาจเลือกตัวผู้แสดงอย่างเจาะจง หรือเลือกผู้ที่มีบุคลิกลักษณะคุณสมบัติ มีความสามารถเหมาะสมกับบทบาท 3) การเตรียมความพร้อมของผู้แสดง 4) การจัดฉากการแสดง 5) การเตรียมผู้สังเกตการณ์ โดยควรทำความเข้าใจกับผู้ชมว่าควรสังเกตอะไรจึงจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์และอภิปราย 6) ขั้นการแสดง หลังจากจบการแสดง จะเข้าสู่ขั้นที่ 3. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดงเป็นขั้นที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ในขั้นนี้ผู้สอนควรเตรียมคำถามต่าง ๆ ไว้เพื่อใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และอภิปราย 4. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป หลังจากอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงแล้วควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่มีส่วนสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ได้ศึกษาร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวความคิดที่กว้างขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่าสิ่งที่เรียนนั้นเกี่ยวข้องกับความจริง จะทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะหาข้อสรุป หรือได้แนวความคิดรวบยอดที่ตนสามารถเข้าใจได้อย่างดี

จากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกอารมณ์ และเจตคติของผู้เรียน ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน และผู้เรียนยังได้เข้าใจรายละเอียดเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น และส่งเสริมทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้กันภายในกลุ่ม ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อทักษะทางสังคมของผู้เรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม หรือเกมการแข่งขัน เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจใน

สิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม เทคนิคการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาทมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน แนวคิดเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกม ดำเนินการตามเกม และสถานการณ์ ที่กำหนดให้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ แก้ไขปัญหาต่าง ๆ (ชนัดถ์ พูนเดช, 2559)

การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ เป็นแนวคิดในการนำรูปแบบและองค์ประกอบของการเล่นเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ เปลี่ยนการเรียนรู้อันน่าเบื่อหน่ายในห้องเรียนธรรมดาให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมือนกับการเล่นเกมและเต็มไปด้วยความสนุกสนานได้ เกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ 1) เป้าหมาย (Goals) เป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปัญหา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม 2) กฎ (Rules) ต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม 3) การสะสมแต้ม (Point) และรางวัล (Reward) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 4) ระบบการแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ 5) ตารางอันดับ (Leaderboard) และระดับ (Levels) ในแต่ละคาบมีการประกาศผู้ที่ทำคะแนนในระดับสูง 3 อันดับแรก เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้าย เกิดความพยายามพัฒนาศักยภาพของตนเองให้ทันเพื่อนที่มีคะแนนอยู่อันดับสูง และในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับสูงรักษามาตรฐานและพัฒนาตนเองต่อไป 6) การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ใช้แต้มบัพแทนคะแนน ใช้สมุดสะสมแต้มบัพแทนกระดานบันทึกคะแนน ก็ทำให้การเก็บคะแนนมีความตื่นเต้นมากกว่าการวัดผลปกติ รวมถึงสมุดบัพที่มีการออกแบบกราฟฟิกที่มีสีสันสวยงาม ก็สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากสะสมมากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า ผู้เรียนก็จะตั้งใจทำกิจกรรมมากขึ้นเพื่อให้ได้แต้มบัพมาครอบครอง นอกจากนี้ เมื่อสะสมแต้มหรือสมุดบัพได้ครบตามจำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำแต้มหรือสมุดบัพนั้นไปแลกของรางวัลที่ผู้สอนกำหนดไว้ ของรางวัลอาจอยู่ในรูปแบบของอุปกรณ์การเรียน ขนม เครื่องดื่ม ท้ายสุดแล้วแต้มสะสมของนักเรียนทุกคนจะถูกแปลเป็นคะแนนในรายวิชา เทคนิคเกมมิฟิเคชัน คือหนึ่งในทางออกที่สามารถยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น 7) เวลา (Time) เกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิคที่มีการกำกับเวลาของแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ทำให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนได้โดยในระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงการมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ตามกิจกรรมภายในเวลาที่กำหนดสร้างวินัย ความรับผิดชอบ และ

การตรงต่อเวลาได้อีกด้วย ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

จากการศึกษาแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ทั้งการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้ความสนุกสนาน นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้ไปในทางที่เหมาะสม พัฒนาทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ ความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าตอบคำถาม มีความพยายามในการทำกิจกรรมและงานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย ส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะการร่วมมือ ผ่านการแข่งขัน การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน ทำให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความตื่นตัว เกิดบรรยากาศการทำทหายและการแข่งขันที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน เจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ และท้ายที่สุดส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ มีความแปลกใหม่ ตื่นเต้น ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหา ร่วมกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร และการเข้าใจผู้อื่นในกลุ่ม การควบคุมตนเอง และเมื่อนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นส่วนกระตุ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบทบาทสมมติ จะส่งเสริมให้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เกิดการสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้ความสนุกสนาน เกิดความท้าทายผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมาย ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าตอบคำถาม มีความพยายามในการทำกิจกรรมและงานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการร่วมมือ ผ่านการแข่งขัน ส่งผลให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่เรียกว่า ทักษะทางสังคม

ดังนั้น จากการศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ และการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ปัญหาให้นักเรียนขาดทักษะทางสังคมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ ในวิชาหน้าที่พลเมืองที่ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์ โดยการสร้างแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับ

เทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จะส่งเสริมและพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ ให้มีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้น ส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น การอภิปรายแลกเปลี่ยน ความรู้กันภายในกลุ่ม ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อทักษะทางสังคมของผู้เรียนและ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ พร้อมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง รวมถึงทัศนคติในเชิงบวกและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 12 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น

กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2.2 ตัวแปรตาม

1) ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 แผน 9 ชั่วโมง
ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

แผนที่ 1 เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

แผนที่ 2 เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง

แผนที่ 3 เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา

แผนที่ 4 เรื่อง สิทธิที่จะมีส่วนร่วม

แผนที่ 5 เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 1

แผนที่ 6 เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 2

แผนที่ 7 เรื่อง แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองจากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก 1

แผนที่ 8 เรื่อง แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองจากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก 2

แผนที่ 9 เรื่อง ปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทย

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

เดือนพฤษภาคม 2565 เลือกหัวข้อปัญหาในการวิจัย

เดือนมิถุนายน 2565 ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมแนวคิดและทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เดือนธันวาคม 2565 สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
ความถูกต้องพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ

เดือนกุมภาพันธ์ 2566 นำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพของ
เครื่องมือ

เดือนมีนาคม 2566 นำเครื่องมือไปใช้กับประชากร

เดือนมีนาคม 2566 รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อหาบทสรุปของ
งานวิจัย การจัดทำรายงานวิจัยและรูปเล่มวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เทคนิคเกมมิฟิเคชัน** หมายถึง การนำรูปแบบและองค์ประกอบของการเล่นเกมนำมาใช้เป็นส่วนกระตุ้นในกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ 1) แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกำหนดเป้าหมาย (Goals) กฎ กติกา วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไขการสะสมแต้ม หรือการผ่านเกณฑ์ ทำให้เกิดความท้าทาย เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และตั้งใจทำกิจกรรม

การเรียนรู้เพื่อบรรลุเป้าหมาย ตามที่กำหนดไว้ และจะได้รับเหรียญรางวัลสะสมคะแนน ได้แก่ เหรียญ 1 คะแนน เหรียญ 3 คะแนน เหรียญ 5 คะแนน และเหรียญ x2 คะแนน 2) เมื่อดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว สรุปคะแนน จัดตารางอันดับ (Leaderboard) และระดับ (Levels) เป็น 4 ระดับได้แก่ ระดับหิน (1 - 10 คะแนน) ระดับไข่มุก (11 - 30 คะแนน) ระดับทองคำ (31 - 50 คะแนน) และระดับเพชร (51 คะแนนขึ้นไป)

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นเตรียมการสอน ได้แก่ เตรียมจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ และเตรียมสถานการณ์สมมติ

2.2 ขั้นตอนการสอน จัดแบ่งย่อยได้ 6 ขั้นตอน ได้แก่

1) ชี้นำเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนแต่ละกลุ่ม ได้รับโจทย์แสดงบทบาทสมมติในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย

2) เลือกผู้แสดง นักเรียนแบ่งกลุ่ม กระจายตามความสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กัน ภายในกลุ่ม วางแผนการแสดงบทบาทสมมติและวางบทผู้แสดง

3) การเตรียมความพร้อมของผู้แสดง นักเรียนแต่ละกลุ่มซ้อมการแสดง

4) การจัดฉากการแสดง นักเรียนเตรียมฉากและอุปกรณ์ที่จะใช้ในการแสดง

5) การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ระหว่างที่นักเรียนกลุ่มหนึ่งทำการแสดง นักเรียนอีกกลุ่มจะเป็นผู้สังเกตการณ์

6) ขั้นการแสดง นักเรียนทำการแสดงบทบาทสมมติตามลำดับการจับสลาก โดยมีเวลาแสดงกลุ่มละ 5 นาที

2.3 ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

2.4 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

โดยระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และตั้งใจทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการสะสมแต้มจากเหรียญรางวัล ให้รางวัลผู้ที่กล้าแสดงออก ตอบคำถาม และพฤติกรรมเชิงบวกต่าง ๆ ตามที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ เมื่อดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว สรุปคะแนน จัดตารางอันดับ (Leaderboard) และระดับ (Levels)

3. ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม ได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร และการเข้าใจผู้อื่นในกลุ่ม การควบคุมตนเอง ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบประเมินทักษะทางสังคมแบ่ง

ออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น 2) การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม 3) การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น รวมทั้งหมด 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แต่ละคนจากการเรียนเรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยจำนวน 1 ชุดรวม 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

5.1 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการวัดพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

5.2 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

6. ค่าดัชนีประสิทธิผล หมายถึง คะแนนที่แสดงความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และด้านทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

พหุ ประถมศึกษา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
3. ตัวชี้วัด สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.2 จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.3 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.4 ประเภทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.5 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.6 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.7 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น
 - 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชั่น
 - 5.2 หลักการของเกมมิฟิเคชั่น
 - 5.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชั่น
 - 5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชั่นในด้านการศึกษา
 - 5.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชั่น
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น
 - 6.1 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น
 - 6.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น
 - 6.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น
7. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม
 - 7.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

- 7.2 องค์ประกอบของทักษะทางสังคม
- 7.3 การพัฒนาทักษะทางสังคม
- 7.4 การประเมินทักษะทางสังคม
8. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้
 - 8.1 ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 8.2 ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
 - 8.3 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
9. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 9.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 9.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 9.3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 9.4 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
10. วิจัยที่เกี่ยวข้อง
11. กรอบแนวคิดการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยเรื่องการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีการเชื่อมความสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อมเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551) โดยได้กำหนดสาระไว้ ดังนี้

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

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญการเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากร ที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีตความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม ธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากร ที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผล ต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ทรัพยากรและ สิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ : หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551)

ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

ตาราง 1 มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่งาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี	<ul style="list-style-type: none"> - สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ - หน้าที่ของพลเมืองดี เช่น เคารพ เทิดทูนสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ปฏิบัติตามกฎหมาย - คุณลักษณะของพลเมืองดี เช่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความรับผิดชอบ เสียสละ

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	2. เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	<ul style="list-style-type: none"> - เหตุการณ์ที่ละเมิดสิทธิเด็กในสังคมไทย - แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก - การปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย
	3. เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย	<ul style="list-style-type: none"> - วัฒนธรรมไทย ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทย - คุณค่าของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิต
	4. มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น - ตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของตน - การอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

ตาราง 2 มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธาและธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. อธิบายโครงสร้าง อำนาจหน้าที่และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - โครงสร้างการปกครองในท้องถิ่น เช่น อบต. อบจ. เทศบาล และการปกครองพิเศษ เช่น พัทยา กทม. - อำนาจหน้าที่และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น
	2. ระบุบทบาทหน้าที่ และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - บทบาทหน้าที่ และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารท้องถิ่น เช่นนายก อบต. นายกเทศมนตรี นายก อบจ. ผู้ว่าราชการ กทม.
	3. วิเคราะห์ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับบริการสาธารณประโยชน์ในชุมชน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นกิจกรรมให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ เป็นอีกวิธีสอนหนึ่งที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้แสดงออก ทั้งทางด้าน ความคิดและการแสดงบทบาท ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยมี นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ระวีวรรณ วุฒิประสิทธิ์ (2530) กล่าวถึงการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ ว่าเป็นการสอนที่กำหนดให้ผู้เรียนแสดงบทบาทตามที่สมมติขึ้นใกล้เคียงกับสภาพที่เป็นจริงตาม ลักษณะที่ผู้เรียนเข้าใจเพื่อผู้ชม เกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้น หลักสำคัญของการสอนแบบนี้ คือ ผู้สอนจะสร้างปัญหาให้ผู้เรียนได้คิดและให้ผู้เรียนแก้ปัญหาที่นั้น ๆ ให้ได้ด้วยตนเอง การที่ผู้เรียน ได้แสดงบทบาทต่าง ๆ โดยไม่ต้องเตรียมตัวมาก่อน ผู้แสดงจะต้องแสดงไปตามธรรมชาติโดยที่ไม่ว่าผู้ แสดงคนอื่นจะมีปฏิกิริยาตอบโต้อย่างไรนั้นนับว่าเป็นการช่วยฝึกให้ผู้แสดงได้เรียนรู้ที่จะปรับ พฤติกรรมและหาทางแก้ปัญหาตัดสินใจอย่างธรรมชาติ

ทศนา แคมมณี (2550) กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกมาตาม ความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลใน การอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

สุพิน บุญชูวงศ์ (2544) กล่าวว่าวิธีสอนที่ใช้บทบาทที่สมมติขึ้นจากความเป็นจริงมาเป็น เครื่องมือในการสอนโดยที่ครูสร้างสถานการณ์สมมติและบทบาทขึ้นมาให้นักเรียนได้แสดงออกตามที่ ตนคิดว่าควรจะเป็น มีการนำการแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมา ใช้เป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่นักเรียนในเรื่องความรู้สึกและพฤติกรรม และปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) อธิบายถึงวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ หมายถึง วิธีสอนที่ ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริง มาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียน คิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะใช้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมา เป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของ บทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

บุญชม ศรีสะอาด (2541) กล่าวถึงการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) คือ เทคนิคการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทในสถานการณ์ที่สมมติขึ้น นั่นคือ แสดงบทบาทที่กำหนดให้

อินทิรา บุญยาทร (2542) อธิบายการสอนด้วยบทบาทสมมติ หมายถึง วิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น โดยแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมมติ นั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิด และการแก้ปัญหา

2. จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

ทศนา แคมมณี (2550) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมทั้งของตนเองและผู้อื่นหรือเกิดความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับบทบาทสมมติที่ตนแสดง

สุพิน บุญชูวงศ์ (2544) อธิบายถึงความมุ่งหมายของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนทำงานร่วมกัน
2. เพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออกซึ่งความรู้สึก
3. เพื่อฝึกการแก้ปัญหา

สิริวรรณ ศรีพหล และ พันทิพา อุทัยสุข (2540) กล่าวถึงเป้าหมายการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นการนำเอาตัวอย่างพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในสังคมมาให้ผู้เรียนได้ศึกษา ซึ่งผลที่จะได้รับการศึกษาโดยวิธีการดังกล่าวจะทำให้

1. ผู้เรียนได้มีโอกาสสำรวจความรู้สึกของบุคคลอื่น ๆ และเมื่อสำรวจแล้วก็จะสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้นในเชิงเจตคติ
2. ผู้เรียนได้มีโอกาสในการศึกษาความสัมพันธ์และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่ม
3. ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนานิยามในเรื่องความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น
5. ผู้เรียนสามารถสำรวจเจตคติของตนเอง รวมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องโดยการเรียนรู้จากเจตคติของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมติไว้ว่า

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในพฤติกรรมและความรู้สึกของผู้อื่น
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่เหมาะสม
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ความรู้ ความคิดในการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ
4. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออก ได้เรียนด้วยความเพลิดเพลิน
5. เพื่อให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากขึ้น

อินทิดา บุญยาทร (2542) อธิบายถึงความมุ่งหมายของการสอน ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในพฤติกรรมและความรู้สึกของผู้อื่น
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ความรู้ ความคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. เพื่อให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด
4. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีความกล้าที่จะแสดงออก

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ ฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกัน กล้าคิด กล้าแสดงออกในการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และเกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด

3. ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

ลักษณะของบทบาทสมมติ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) บทบาทสมมติที่ผู้เรียนแสดงออกแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว ผู้แสดงจะได้ทราบเรื่องราวทั้งหมด แต่จะไม่ได้รับบทที่กำหนดให้แสดงตามอย่างละเอียด ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามความคิดของตน และดำเนินเรื่องไปตามท้องเรื่องที่กำหนดไว้แล้วซึ่งมีลักษณะเหมือนละคร

2. การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์หรือเรื่องราวแต่เพียงเล็กน้อยเท่าที่จำเป็น ซึ่งมักเป็นสถานการณ์ที่เป็นปัญหาหรือมีความขัดแย้งแฝงอยู่ ผู้แสดงบทบาทจะใช้ความคิดของตนในการแสดงออกและแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างเสรี

บุญชม ศรีสะอาด (2541) กล่าวถึง การแสดงบทบาทสมมติว่า แตกต่างจากเกมจำลองสถานการณ์ตรงที่ไม่มีกฎเกณฑ์และการแข่งขัน กล่าวคือ เป็นการสอนที่หยิบยกเอาเหตุการณ์ประเด็นหรือปัญหาขึ้นมาให้ผู้เรียนศึกษา โดยวิธีการให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นเข้าใจถึงปัญหาในเหตุการณ์นั้น ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น เข้าใจถึงปัญหาในเหตุการณ์นั้น ๆ ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นด้วยนั้น

สิริวรรณ ศรีพหล และพันทิพา อุทัยสุข (2540) ได้กล่าวว่าการแสดงบทบาทสมมติจะส่งเสริมผู้เรียนให้แสดงพฤติกรรมหรือบทบาทต่าง ๆ กันไปตามบทบาทที่กำหนดไว้ในเหตุการณ์ พฤติกรรมที่ผู้เรียนซึ่งเป็นผู้แสดงบทบาทแสดงออกมานั้นจะสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก อารมณ์ เจตคติของผู้แสดงที่มีต่อบทบาทหรือพฤติกรรมที่ผู้แสดงสวมบทบาทนั้นอยู่ รวมทั้งเข้าใจถึงพฤติกรรมของผู้อื่นที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือปัญหานั้นด้วย

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540) กล่าวว่าการใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติขึ้น ให้ผู้เรียนได้แสดงออกมาตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น และถือเอาการแสดงออกทั้งทางความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มี 2 ลักษณะ คือ การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว ผู้แสดงจะได้ทราบเรื่องราวทั้งหมด ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามความคิดของตน และการแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์ ผู้แสดงบทบาทจะใช้ความคิดของตนในการแสดงออกและแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างเสรี

4. ประเภทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

อินทิรา บุญยาทร (2542) กล่าวว่าการสอนแบบบทบาทสมมติ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ผู้แสดงจะต้องแสดงบทบาทของคนอื่นตามที่ถูกกำหนด โดยละทิ้งแบบแผนพฤติกรรมของตนเองเช่น แสดงบทบาทของบุคคลในประวัติศาสตร์หรือบุคคลอื่น ๆ ที่ลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองเป็นบุคคลสมมติ เช่น สมมติว่าเป็นตำรวจ เป็นหมอ ฯลฯ ผู้แสดงจะต้องพูด คิด ประพฤติ มีความรู้สึกเหมือนกับบุคคลที่สวมบทบาทนั้น ๆ

2. ผู้แสดงจะยังคงรักษารูปแบบและแบบแผนพฤติกรรมของตนเอง แต่กำหนดสถานการณ์ที่อาจพบในอนาคต เช่น การสมัครงาน การสัมภาษณ์ การเป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน ฯลฯ บทบาทสมมติประเภทนี้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนทักษะเฉพาะอย่าง เช่น การแนะนำ การสัมภาษณ์ การสอน การโน้มน้าวใจ

บุญชม ศรีสะอาด (2541) กล่าวถึง การแสดงบทบาทสมมติมี 2 ประเภท

ประเภทแรก ผู้แสดงบทบาทสมมติจะต้องแสดงบทบาทของคนอื่นโดยละทิ้งแบบแผนพฤติกรรมของตนเอง บทบาทของบุคคลอื่นอาจเป็นบุคคลจริง เช่น คนที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ เพื่อนร่วมห้อง หรือการเปลี่ยนบทบาทซึ่งกันและกันกับเพื่อนหรือเป็นบุคคลสมมติ

เช่น สมมติว่าเป็นครูใหญ่ สมมติว่าเป็นชาวนา เป็นต้น ผู้แสดงบทบาทสมมติจะพูด คิด ประพฤติหรือมีความรู้สึกเหมือนกับบุคคลที่ตนสวมบทบาท

ประเภทที่สอง ผู้แสดงบทบาทจะยังคงรักษาทบทางและแบบแผน พฤติกรรมของตนเอง แต่ปฏิบัติอยู่ในสถานการณ์ที่อาจพบในอนาคต เช่น การสมัครงาน สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผู้แนะแนวให้คำปรึกษาแก่นักเรียน บทบาทสมมติประเภทนี้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนทักษะเฉพาะ เช่น การแนะแนว การสัมภาษณ์ การจูงใจ การควบคุมความขัดแย้ง เป็นต้น

สิริวรรณ ศรีพหล และพันทิพา อุทัยสุข (2540) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมตินั้น เป็นวิธีการสอนที่ครูใช้สอนกันมากในปัจจุบัน เพราะขั้นตอนของการสอนไม่ยากหรือซับซ้อนมากเท่าใดนัก โดยทั่วไปการแสดงบทบาทสมมติเพื่อนำมาปฏิบัติในห้องเรียนนั้นอาจแยกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. การแสดงบทบาทสมมติที่มีการเตรียมมาล่วงหน้า ผู้สอนจะผูกเรื่องหรือประเด็นเสียก่อน แล้วนำมาเล่าให้ผู้เรียนฟัง พร้อมกันนั้นก็กำหนดตัวผู้แสดงและบทละครอย่างคร่าว ๆ โดยอาจเพิ่มเติมรายละเอียดตามความเหมาะสมและตามความเห็นของผู้แสดงเอง

2. การแสดงบทบาทที่ไม่มีการเตรียมมาก่อน วิธีการนี้อาจใช้ระหว่างบทเรียนหรือเริ่มต้นบทเรียนเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนเป็นต้นว่า ระหว่างผู้สอนกำลังสอนเรื่องหน้าที่พลเมืองของบุคคลในอาชีพต่าง ๆ และความสำคัญของหน้าที่ที่มีต่อสังคม ผู้สอนอาจเรียกผู้เรียน 4-5 คนออกไปแสดงบทบาทของบุคคลในอาชีพต่าง ๆ กัน หลังจากนั้นก็จะให้ผู้เรียนในชั้นวิจารณ์บทบาทที่แสดงไปแล้ว วิธีการสอนเช่นนี้ก็ถือว่าเป็นวิธีการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติเช่นกัน

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540) การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอนมี 2 วิธีใหญ่ ๆ คือ

1. การใช้บทบาทสมมติแบบเตรียมไว้พร้อม หมายความว่า ผู้สอนได้เตรียมบทมาล่วงหน้าหวังจะให้ผู้เรียนได้เรียนไปตามแบบแผนและขั้นตอนที่เตรียมไว้ เช่น ครูเตรียมว่าจะใช้บทบาทสมมติช่วยในการสอนให้ผู้เรียนได้รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ครูจะต้องเตรียมสถานการณ์สมมติมาล่วงหน้าและเตรียมบทบาทมาอย่างเรียบร้อย

2. การใช้บทบาทสมมติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ หมายความว่า การใช้บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือช่วยในการสอนตามวาระและโอกาสที่อำนวย ครูไม่ได้เตรียมบทมาให้ผู้เรียนล่วงหน้า

จากข้อมูลของนักวิชาการข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติของคนอื่นตามที่ถูกกำหนดไว้ โดยไม่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกส่วนตัว

2. การแสดงบทบาทสมมติที่ยังคงรักษาพฤติกรรมของตนเอง แต่ปฏิบัติอยู่ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น เพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ

5. องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

ทิตินา แคมมณี (2550) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนแบบบทบาทสมมติดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
3. มีการแสดงบทบาทสมมติ
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของ ผู้แสดงและสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สิริวรรณ ศรีพหล และ พันทิพา อุทัยสุข (2540) กล่าวถึงองค์ประกอบของการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ มีดังนี้

1. ผู้แสดงและผู้สังเกตการณ์ การแสดงบทบาทสมมติ เมื่อนำมาปฏิบัติในห้องเรียนแล้วจะแยกกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้แสดงเป็นกลุ่มที่ได้รับมอบหมายบทบาทจากครูผู้สอนแล้ว จากการวางแผนการเรียนการสอนของผู้เรียนทั้งชั้นให้แสดงบทบาทต่าง ๆ กันกับกลุ่มผู้ชมซึ่งจะเป็นกลุ่มสังเกตการณ์ โดยจะนำผลจากการสังเกตไปอภิปรายภายหลัง

2. เหตุการณ์ ประเด็น หรือปัญหา ซึ่งอาจจะหยิบยกจากในแบบเรียน หรือผู้สอนสร้างขึ้นใหม่เองตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ว่าจะให้ผู้เรียนรู้อะไรจากเหตุการณ์นั้น โดยทั่วไปผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดเหตุการณ์เอง และนำเหตุการณ์นั้น ๆ มาเสนอแก่ผู้เรียนเพื่อการแสดงต่อไป

3. ฉากและสื่อการสอน ฉากมีเพียงที่จำเป็นเท่านั้น หรืออาจไม่ใช่เลยก็ได้ ส่วนสื่อการสอนก็เช่นกัน จำเป็นไม่มากนัก ทั้งนี้เพราะความสำคัญของการเรียนการสอนด้วยการแสดงบทบาทสมมติขึ้นอยู่กับบทบาทของผู้แสดงมากกว่าสิ่งใด

จากข้อมูลของนักวิชาการข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน หรือผู้แสดงและผู้สังเกตการณ์
2. มีสถานการณ์ เหตุการณ์หรือประเด็นปัญหา
3. มีการแสดงบทบาทสมมติ ฉากและสื่ออุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. องค์ความรู้จากพฤติกรรมการแสดง และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

ทิตินา แคมมณี (2550) อธิบายขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ดังนี้

1. ผู้สอน/ผู้เรียน นำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
2. ผู้สอน/ผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาท
3. ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์
4. ผู้เรียนแสดงบทบาท และสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก
5. ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง

6. ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

7. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สุพิน บุญชูวงศ์ (2544) กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนแบบบทบาทสมมติ ไว้ดังนี้

1. เลือกปัญหาที่นักเรียนส่วนมากในชั้นเรียนพบบ่อย ๆ หรือเป็นเรื่องที่เข้าใจยาก
จดจำยาก สับสน กล่าวตามสภาพจริง

2. กำหนดตัวบุคคลให้เหมาะสมกับบทบาทนั้น ๆ เท่าที่ลักษณะของบุคคล
เอื้ออำนวยให้กับสภาพความเป็นจริง

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) อ่างใน กรมวิชาการ (2527 : 37-40) ได้เสนอขั้นตอนที่สำคัญ
ของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติมี 5 ขั้นตอน ในแต่ละขั้นตอนมีวิธีการสอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการสอน เป็นการเตรียมใน 2 หัวข้อใหญ่ ได้แก่

1.1 เตรียมจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียน
เกิดความรู้ความเข้าใจอะไรบ้างจากการแสดง

1.2 เตรียมสถานการณ์สมมติ เพื่อให้ผู้เรียนฟังโดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่
กำหนดไว้

2. ขั้นดำเนินการสอน จัดแบ่งย่อยได้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ชี้นำเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ
และกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้สอนอาจใช้วิธีโยงประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียนเล่าเรื่องราว
หรือสถานการณ์สมมติ ชี้แจงประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติ และการร่วมกันช่วยกันแก้ปัญหา

2.2 เลือกผู้แสดง เมื่อผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว
ผู้สอนจะจัดตัวผู้แสดงในบทบาทต่าง ๆ ในการเลือกตัวผู้แสดงนั้นอาจใช้วิธีดังนี้

1) เลือกอย่างเจาะจง

2) เลือกผู้ที่มีบุคลิกลักษณะคุณสมบัติ มีความสามารถเหมาะสมกับบทบาท

3) เลือกผู้แสดงโดยให้อาสาสมัคร เพื่อให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียน

2.3 การเตรียมความพร้อมของผู้แสดง เมื่อเลือกผู้แสดงได้แล้ว ผู้สอนควรให้เวลา
ผู้แสดงได้เตรียมตัวก่อนการแสดง เพื่อให้ผู้แสดงได้แสดงอย่างเป็นสมจริง

2.4 การจัดฉากการแสดง การจัดฉากการแสดงอาจจะจัดแบบง่ายๆ คำนึงถึงความประหยัดทั้งเวลาและทรัพยากร

2.5 การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ผู้สอนควรเตรียมผู้ชมด้วย โดยควรทำความเข้าใจกับผู้ชมว่า ควรสังเกตอะไรจึงจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์และอภิปราย ผู้สอนอาจเตรียมหัวข้อการสังเกต ไว้ให้พร้อม และบันทึกพฤติกรรมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2.6 การแสดง การแสดงควรปล่อยให้ไปไปตามธรรมชาติ ผู้สอนและผู้ชมไม่ควรเข้าขัดจังหวะ ในขณะที่แสดงผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของผู้แสดงและผู้ชมอย่างใกล้ชิด

2.7 การตัดบท ผู้สอนหรือผู้กำกับควรตัดบทหรือหยุดการแสดงเมื่อการแสดงผ่านไปเป็นเวลาพอสมควร

3. ชั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง เป็นชั้นที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้สังเกตเห็นและนำมาวิเคราะห์หรืออภิปรายจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับตนเอง ในชั้นนี้ผู้สอนควรเตรียมคำถามต่าง ๆ ไว้เป็นแนวทางสำหรับตนเอง ที่จะใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และอภิปรายร่วมกัน

4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม หลังจากการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดงแล้ว กลุ่มอาจจะเสนอแนวทาง ในการแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจ ผู้สอนอาจจะให้มีการแสดงเพิ่มเติมก็ได้ แต่ถ้าการแสดงเพิ่มเติมนี้ไม่จำเป็น ครูสามารถข้ามขั้นไปจนถึงขั้นที่ 5 เลยก็ได้

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป หลังจากอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงแล้วครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่มีส่วนสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ได้ศึกษาร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวความคิดที่กว้างขึ้น

จูลีรัตน์ นิพัทธ์ศักดิ์ (2529) กล่าวว่า การใช้บทบาทสมมติมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ชั้นเตรียมการ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

1.1 การแจกแจงและกำหนดขอบเขตของปัญหา ในขั้นนี้ครูจะต้องวิเคราะห์แยกแยะ สถานการณ์ก่อนว่า ปัญหาคืออะไร และกำหนดขอบเขตของปัญหาที่จะสอน

1.2 การกำหนดสถานการณ์สมมติ เมื่อได้ปัญหาแล้วครูจะต้องกำหนดสถานการณ์สมมติที่ง่ายและชัดเจนขึ้น

2. ชั้นแสดง แบ่งออกเป็น 7 ตอน คือ

2.1 การอ่านเรื่อง หมายถึง การนำผู้เรียนให้ไปสู่อะไรที่จะศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่จะเรียน ในขั้นนี้ครูอาจจะเล่าเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติให้ผู้เรียนฟังการเล่าเรื่องอ่อนครื่องนี้จะเป็นไปมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและสถานการณ์ที่ตั้งไว้

2.2 การเลือกตัวผู้แสดง การเลือกตัวผู้แสดงอาจเป็นไปได้ใน 2 ลักษณะ คือ อาจจะเลือกตัวผู้แสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับลักษณะตรงกันข้ามลักษณะของบทบาทที่มอบหมายให้

2.3 การจัดฉากแสดง การจัดฉากนั้นก็เป็นการจัดฉากแบบสมมติขึ้นมาเพื่อให้การแสดงนั้นดูใกล้เคียงกับความเป็นจริงนั้น

2.4 การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ช่วยให้นักเรียนหัดสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ ดังนั้น การเตรียมผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์จึงเป็นสิ่งจำเป็น ไม่เช่นนั้นการอภิปรายและวิเคราะห์หลังการแสดงจะไม่ได้ผลเท่าที่ควร

2.5 การเตรียมความพร้อมก่อนแสดง การที่ผู้เรียนจะแสดงบทบาทสมมติให้เป็นไปอย่างธรรมชาติ ดังนั้นครูจำเป็นต้องช่วยขจัดความตื่นเต้นประหม่าและความวิตกกังวลของผู้แสดงออกไปด้วยวิธีการต่าง ๆ

2.6 การแสดง เมื่อผู้แสดงและผู้ชมพร้อมแล้ว ผู้แสดงก็เริ่มแสดงได้ การแสดงนี้ควรให้เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่มีการตัดกลางคัน นอกจากนี้ในกรณีที่ผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือครูหรือผู้กำกับการแสดงอาจเข้าไปช่วยได้ตามโอกาส

2.7 การตัดบท เมื่อผู้แสดงได้แสดงเป็นไปเป็นเวลานานพอสมควรแล้ว ครูหรือผู้กำกับการแสดงควรตัดบทหรือหยุดการแสดง ไม่ควรปล่อยให้การแสดงเย็นเยื่อไปจะทำให้เสียเวลาและผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายการตัดจะทำได้ในกรณีต่อไปนี้

2.7.1 เมื่อการแสดงนั้นได้ให้ข้อมูลเพียงพอแก่กลุ่มที่จะนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้

2.7.2 กลุ่มพอจะเดาได้ว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรถ้าจะมีการแสดงต่อไป

2.7.3 ผู้แสดงไม่สามารถแสดงต่อไปได้เพราะเกิดความเข้าใจผิดบางประการ

2.7.4 การแสดงจบเรื่อง

3. ชั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง การวิเคราะห์การแสดงมักจะเป็นไปในรูปการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้แสดงผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์ การอภิปรายจะเป็นไปในรูปใดนั้นมักขึ้นกับวัตถุประสงค์ของการเรียนในครั้งนั้น ให้ผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์เสนอความคิดเห็นการอภิปรายนี้จะต้องเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา และเน้นที่เหตุผลของการแสดงออกและพฤติกรรมที่บทแสดงออกมา การเรียนรู้ทั้งหลายจะอยู่ตรงขั้นนี้เป็นสำคัญ ครูจะต้องช่วยกระตุ้นให้คิดและหาคำตอบโดยอาจใช้วิธีการตั้งคำถามช่วย

ระวีวรรณ วุฒิประสิทธิ์ (2530) อธิบายขั้นตอนการใช้บทบาทสมมติ ไว้ดังนี้

1. ชั้นเตรียมการ มีดังนี้

1.1 กำหนดขอบเขตของปัญหาว่า จะใช้บทเรียนใดให้ผู้เรียนเรียนโดยใช้บทบาทสมมติ อะไรคือ ปัญหาที่ต้องการเน้น ความคิดรวบยอดที่ต้องการคืออะไร บ่งออกมาให้ชัดเจน

1.2 กำหนดสถานการณ์และบทบาทที่จะแสดง สถานการณ์สมมติต้องให้ง่ายและชัดเจน โดยครูและผู้เรียนจะร่วมมือกันในการคัดเลือกตัวผู้แสดง ผู้กำกับการแสดง การจัดฉาก ตลอดจนการเขียนบทบาทสมมติขึ้น

2. ชั้นแสดง ผู้แสดงจะต้องรู้บทบาทของตัวเอง แสดงให้เป็นไปตามธรรมชาติ ครอบคลุมเนื้อหาของบทเรียน เพื่อมาวิเคราะห์และอภิปราย สรุป

3. ชั้นวิเคราะห์และอภิปราย ครูและผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้แสดงว่า ได้แสดงได้ถูกต้องใกล้เคียงความจริงหรือไม่ และการแสดงนั้นมีข้อบกพร่องหรือปัญหาอะไรบ้าง และควรแก้ปัญหานั้นอย่างไร

4. ชั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนสรุปแนวความคิดที่ได้ภายหลังจากการแสดงบทบาทสมมติทุกครั้ง ขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนมีแนวคิดที่กว้างขวางขึ้น

จากการศึกษาข้อมูล และนักวิชาการให้ข้อคิดเห็น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการสอน ได้แก่ เตรียมจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ และเตรียมสถานการณ์สมมติ โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2. ขั้นตอนการสอน จัดแบ่งย่อยได้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ชี้นำเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม และชี้แจงประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติ

2.2 เลือกผู้แสดง ในการเลือกตัวผู้แสดงนั้นอาจใช้วิธีดังนี้

- 1) เลือกอย่างเจาะจง
- 2) เลือกผู้ที่มีบุคลิกลักษณะคุณสมบัติ มีความสามารถเหมาะสมกับบทบาท
- 3) เลือกผู้แสดงโดยให้อาสาสมัคร

2.3 การเตรียมความพร้อมของผู้แสดง ควรใช้เวลาผู้แสดงได้เตรียมตัวก่อนการแสดง เพื่อให้ผู้แสดงได้แสดงอย่างเป็นสมจริง

2.4 การจัดฉากการแสดง คำนึงถึงความประหยัดและทรัพยากรที่มี

2.5 การเตรียมผู้สังเกตการณ์ โดยควรทำความเข้าใจกับผู้ชมว่าควรสังเกตอะไร จึงจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์และอภิปราย

2.6 การแสดง การแสดงควรปล่อยให้เป็นไปตามธรรมชาติ

2.7 การตัดบท ผู้สอนหรือผู้กำกับควรตัดบทหรือหยุดการแสดงเมื่อการแสดงผ่านไปเป็นเวลาพอสมควร

3. ชั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง เป็นชั้นที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ในชั้นนี้ผู้สอนควรเตรียมคำถามต่าง ๆ ไว้เพื่อใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และอภิปราย

4. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป หลังจากอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงแล้วครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่มีส่วนสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ได้ศึกษาร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวความคิดที่กว้างขึ้น

7. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540) อธิบายถึงประโยชน์ของการใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอนว่า บทบาทสมมตินับว่าเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ช่วยในการสอนได้มาก โดยเฉพาะในด้านการสอนสังคมศึกษา และการอบรมระเบียบวินัย คุณธรรม ครูสามารถนำบทบาทสมมติไปช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หลายด้าน ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจว่าพฤติกรรมมีสาเหตุ การที่ให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงสาเหตุต่าง ๆ ที่ผลักดันให้ต้องแสดงพฤติกรรมออกไป ความเข้าใจนี้จะช่วยให้ผู้เรียนไม่ด่วนตัดสินใจ ก่อนที่จะพิจารณาถึงสาเหตุ นอกจากนั้นยังจะช่วยให้ผู้เรียนได้แนวทางในการแก้ปัญหาให้ตรงจุดอีกด้วย

2. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การที่ให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทของผู้อื่นจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ว่า ผู้อื่นมีความคิดและความรู้สึกอย่างไร ความเข้าใจนี้จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา

3. ช่วยลดความรู้สึกตึงเครียดของผู้เรียน ในบางครั้งผู้เรียนอาจจะมีความรู้สึกรุนแรงในใจที่ไม่สามารถแสดงออกมาได้ ครูอาจใช้บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนได้ระบายความรู้สึกนั้น ๆ ออกมาเป็นการช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของผู้เรียนลงได้บ้าง

4. ช่วยให้ครูได้เรียนรู้ถึงความต้องการของผู้เรียน ในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถจะบอกความต้องการของตนออกมาได้ ครูอาจจัดบทบาทสมมติให้ผู้เรียนได้แสดง ซึ่งผู้เรียนอาจจะเปิดเผยความต้องการของตนออกมาโดยไม่รู้ตัว

5. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองในทางที่ดี การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสำรวจตนเองและเรียนรู้เกี่ยวกับผู้อื่น โดยใช้บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือจะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตนเองมากขึ้น สิ่งนี้นับว่าเป็นพื้นฐานของความเจริญงอกงามทางจิตใจอันจะช่วยให้บุคคลนั้นดำรงชีพอยู่อย่างปกติสุข และสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

6. ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามัคคีในกลุ่ม การทำงานร่วมกัน วิธีการบทบาทสมมตินี้สามารถนำมาใช้ทำให้คนในกลุ่มเกิดความเข้าใจกันและมีความสามัคคีปรองดองกัน

7. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในสังคม มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ดังนั้น การเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตนให้เหมาะสมในสังคมจึงเป็นสิ่งจำเป็น บทบาทสมมติจะช่วยให้การเรียนรู้นี้เป็นจริงและสนุกสนานยิ่งขึ้น

8. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ บทบาทสมมติแทบทุกบทบาท มักจะมีสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งแฝงอยู่ ผู้แสดงจะต้องใช้วิจารณญาณและไหวพริบในการแก้ปัญหา จึงนับว่าวิธีการนี้ช่วยฝึกเรื่องการแก้ปัญหาและการตัดสินใจได้อย่างดี

ทิตินา แคมมณี (2550) อธิบายถึงประโยชน์ของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ และเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน

3. เป็นวิธีสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ ตัดสินใจและแก้ปัญหา

4. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง

5. เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และการเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียน เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

สุพิน บุญชูวงศ์ (2544) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติไว้คือ

1. ส่งเสริมบทเรียนให้สนุกสนานเพลิดเพลิน

2. ทำให้เข้าใจเรื่องราวรายละเอียดในเรื่องได้ดี

3. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ สังคม มีความรับผิดชอบร่วมกัน

บุญชม ศรีสะอาด (254) กล่าวว่าการสอนโดยใช้บทบาทสมมติมีประโยชน์ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดความเข้าใจว่าคนอื่นอาจคิด ความรู้สึก และเห็นอกเห็นใจคนอื่น

2. ใช้ช่วยในการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

3. ผู้เรียนได้รับการเตรียมสำหรับสถานการณ์จริงที่จะเผชิญ

4. กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

5. สามารถใช้พัฒนาทักษะทางสังคม

6. ใช้ในการสอนหรือประเมินผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย หรือทั้งสองประการ

7. ผู้แสดงบทบาทเรียนรู้การจัดระบบความคิด และการตอบสนองโดยฉับพลัน

8. ฝึกการใช้ระบบสื่อสารจากการปฏิบัติมากกว่าจากการใช้ถ้อยคำ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) อธิบายถึงประโยชน์ของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ คือ

1. ส่งเสริมให้บทเรียนน่าสนใจ และผ่อนคลายความเครียด

2. สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก อารมณ์ และเจตคติของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

3. สร้างเสริมความสามัคคี และช่วยให้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น
4. ช่วยฝึกฝนแก้ปัญหาและการตัดสินใจของผู้เรียน
5. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ลึกซึ้งขึ้น
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการปรับหรือเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรม รวมทั้งปฏิบัติตนในสังคมได้เหมาะสม

จากการศึกษาประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติประโยชน์ ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นว่า ผู้อื่นมีความคิดและความรู้สึกอย่างไรความเข้าใจนี้จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา
2. ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออก และมีเกิดความสุขสนุกสนานในการจัดการเรียนรู้
3. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความสามัคคีในกลุ่ม การทำงานร่วมกัน
4. ช่วยให้นักเรียนได้ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ และทักษะทางสังคม
5. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
6. กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยจำแนกออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้ 1) ความหมายของเกมมิฟิเคชัน 2) หลักการของเกมมิฟิเคชัน 3) องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 4) การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา และ 5) ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

1. ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงจูงใจ ความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ต้องการ โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

Zichermann (2015) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า หมายถึง กระบวนการที่นำระบบการคิดแบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการทำงานและการแก้ปัญหา

Wang (2011) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นชุดของหลักการ กระบวนการและระบบงาน ซึ่งออกแบบขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมเฉพาะบุคคลกลุ่มบุคคลและชุมชน เพื่อขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมอันจะ ก่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

Lee และ Hammer (2011) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชั่นว่า เป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนาน องค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่ง ลำดับคะแนน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชั่นไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชั่นไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกม มีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พิชญะ โชคพล (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชั่นไว้ว่า เป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

จากความหมายของเกมมิฟิเคชั่นดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชั่น คือ การนำเอกลักษณ์ของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม หรือเกมการแข่งขัน เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้น มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม

2. หลักการของเกมมิฟิเคชั่น

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชั่นประกอบด้วย 2 หลักการดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่ทำให้เกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แต้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนน สูงสุด ความท้าทายรางวัลเหรียญ รางวัลการประสบผลสำเร็จ

2. หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดันโดยการเล่นหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทนความต้องการประสบผลสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงความมีน้ำใจ การแสดงออกของความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน

จากการศึกษาหลักการของเกมมิฟิเคชั่นข้างต้น สรุปได้ว่า หลักการของเกมมิฟิเคชั่น คือ การนำกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมมาปรับใช้เพื่อที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานและบรรยากาศที่ท้าทาย รวมถึงการขับเคลื่อนของเกมซึ่งกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมนั้นสามารถจูงใจให้ผู้เกิดความ

ต้องการหลาย ๆ ด้าน เช่น ความต้องการได้รับสิ่งตอบแทน ความต้องการทางสังคมการแข่งขัน รวมถึงต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตนเอง

3. องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

Kapp (2012) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชันซึ่งมีเป้าหมาย เพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทายภายใต้กฎเกณฑ์ การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิกริยาทางอารมณ์เพื่อสร้าง กิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเทความสามารถ เวลาและพลังงานของตน

2. กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญ แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่งส่งผลอย่างมากต่อความสมัครใจในการใช้ระบบที่พัฒนา ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. แนวความคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้แนวความคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหาและการดำเนินเรื่อง

5. มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมมิฟิเคชัน คือ เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้จำเป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียนกลุ่ม ลูกค้าหรือผู้ใช้ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมใน กระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป

7. การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทางโดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมา ความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรมถือเป็นอีกหนึ่ง หลักสำคัญของเกมมิฟิเคชัน

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรมการแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไข

ข้อผิดพลาดการกระตุ้นการทำงานร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงที่ช่วยในการแก้ปัญหา ธรรมชาติของเกมที่มีเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะ

Diggelen (2012) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. เหรียญตรายศ (Badges) เป็นการให้รางวัลเมื่อผู้ใช้งานผ่านภารกิจหรือเงื่อนไขกฎเกณฑ์ตามที่ระบบได้กำหนดไว้แสดงให้เห็นว่าคุณค่าที่ได้รับนั้นผ่านกิจกรรมนั้น

2. การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคม โดยการบอกต่อของผู้ใช้งาน

3. ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางแสดงคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงสุดในระบบ เพื่อให้ผู้ใช้ระบบเกิดแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำภายในระบบ

4. การมีส่วนร่วม (Social Integration) การร่วมทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มหรือร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ

5. เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้จ่ายเงินภายในระบบเป็นเงินเสมือนจริงนำไปใช้ในการซื้ออุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ

6. การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันระหว่างบุคคลหรือแข่งขันเป็นกลุ่ม

7. ของรางวัล (Virtual Gifts) การให้ของขวัญเสมือนจริงภายในระบบเพื่อเป็นแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน

8. การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความก้าวหน้าของบุคคลในการ เข้าใช้งานระบบเช่นระบุภารกิจที่สำเร็จระบุระยะเวลาที่ใช้งานในระบบ เป็นต้น

9. เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนากันภายในระบบทั้งที่เป็นส่วนตัวและเป็นแบบสาธารณะ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
3. ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย

4. รางวัลจูงใจ

5. หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

พิชญา โชคพล (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบระบบเกมมิฟิเคชันที่สมบูรณ์มี ดังนี้

1. ระบบการให้รางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนหรือผู้เล่นมีระบบเครือข่ายหรือสังคม ให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
2. ระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจ
3. มีระบบการรายงานความก้าวหน้าของผู้ใช้งานให้ ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อยและปัญหาของตนเอง

จากองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 7 องค์ประกอบ คือ 1) เป้าหมาย (Goals) เป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม 2) กฎ (Rules) ต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม 3) การสะสมแต้ม (Point) และรางวัล (Reward) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามที่เป้าหมายกำหนดไว้ 4) ระบบการแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ 5) ตารางอันดับ (Leaderboard) และระดับ (Levels) มีการประกาศผู้ที่ทำคะแนนในระดับสูง 3 อันดับแรก เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้าย เกิดความพยายามพัฒนาศักยภาพของตนเองให้ทันเพื่อนที่มีคะแนนอยู่อันดับสูง และในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับสูงรักษามาตรฐานและพัฒนาตนเองต่อไป 6) การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ใช้แสดมป์แทนคะแนน ใช้สมุดสะสมแสดมป์แทนกระดาดขันทิกคะแนน ก็ทำให้การเก็บคะแนนมีความตื่นเต้นมากกว่าการวัดผลปกติ รวมถึงแสดมป์ที่มีการออกแบบกราฟฟิกที่มีสีสันสวยงาม ก็สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากสะสมมากขึ้น 7) เวลา (Time) เกมมิฟิเคชัน เป็นเทคนิคที่มีการกำกับเวลาของแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ทำให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนได้โดยในระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงการมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ตามกิจกรรมภายในเวลาที่กำหนด สร้างวินัย ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

4. การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา

Huang และ Soman (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาลักษณะต่าง ๆ เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสนใจ ทักษะพื้นฐานที่มีของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มผู้เรียน ระยะเวลา และความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยี เป็นต้น

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายที่ผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดให้ได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ จัดโครงสร้างประสบการณ์เรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

ขั้นที่ 4 กำหนดทรัพยากร ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (self-element) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และ (2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (social-element) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม

weller, M. ได้ประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาและแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเบื้องต้นต้องรู้ว่าใครคือกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เรียน เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐานที่มีในปัจจุบัน เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาถึงบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มผู้เรียนเทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้ระยะเวลา เป็นต้น

2. กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายปลายทางที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบสามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้หรือเกิดทักษะใด ๆ เป็นต้น

3. จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

4. ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

5. กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน ที่ใช้โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (Self-Elements) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริงและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (Social-Elements) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

จากการประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เรียน เช่น อายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐาน เป็นต้น
2. กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดเป้าหมายที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้หรือเกิดทักษะใด ๆ เป็นต้น
3. จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง
4. ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่และทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน ที่ใช้โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (Self-Elements) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริงและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (Social-Elements) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

5. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

Wolff (2012) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา
2. ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์
3. ส่งเสริมทักษะทางสังคม

Streck (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. สร้างแรงจูงใจ
3. ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร
4. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร
5. เสริมสร้างความซื่อสัตย์

Deese (2014) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด
2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
2. ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล
4. ส่งเสริม ปรับปรุงและการพัฒนาพฤติกรรม
5. ส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
6. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

พิชฎะ โชคพล (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. กระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. สร้างแรงจูงใจ
4. ส่งเสริมทักษะทางสังคม
5. ช่วยในการพัฒนาปรับปรุงพฤติกรรม
6. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
7. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของผู้เรียน

จากประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันที่ศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ในการจูงใจและทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน มีส่วนช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน มีอิทธิพลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและที่สำคัญเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีเนื่องจากการนำข้อดีของการออกแบบเกม คือ การสร้างความสนุกและความพึงพอใจเพื่อประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียนพร้อมทั้งได้รับความรู้ได้เป็นอย่างดี

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

1. ลักษณะของการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

บุญชม ศรีสะอาด (2541) กล่าวถึง การแสดงบทบาทสมมติว่า แตกต่างจากเกมจำลองสถานการณ์ตรงที่ไม่มีกฎเกณฑ์และการแข่งขัน กล่าวคือ เป็นการสอนที่หยิบยกเอาเหตุการณ์ ประเด็นหรือปัญหาขึ้นมาให้ผู้เรียนศึกษา โดยวิธีการให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นเข้าใจถึงปัญหาในเหตุการณ์นั้น ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น เข้าใจถึงปัญหาในเหตุการณ์นั้น ๆ ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยนั้น

สิริวรรณ ศรีพล และพันทิพา อุทัยสุข (2540) ได้กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติจะส่งเสริมผู้เรียนให้แสดงพฤติกรรมหรือบทบาทต่าง ๆ กันไปตามบทบาทที่กำหนดไว้ในเหตุการณ์ พฤติกรรมที่ผู้เรียนซึ่งเป็นผู้แสดงบทบาทแสดงออกมานั้นจะสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก อารมณ์ เจตคติของผู้แสดงที่มีต่อบทบาทหรือพฤติกรรมที่ผู้แสดงสวมบทบาทนั้นอยู่ รวมทั้งเข้าใจถึงพฤติกรรมของผู้อื่นที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือปัญหานั้นด้วย

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540) กล่าวว่า การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติขึ้น ให้ผู้เรียนได้แสดงออกมาตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น และถือเอาการแสดงออกทั้งทางความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้

Zichermann (2015) กล่าวถึงลักษณะของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นกระบวนการที่นำระบบการคิดแบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานและการแก้ปัญหา

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายลักษณะของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายลักษณะของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกม มีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว และการแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์ ผู้แสดงบทบาทจะใช้ความคิดของตนในการแสดงออกและแก้ปัญหาต่าง ๆ

อย่างเสรี ระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้นำเอากลไกของเกมมิฟิเคชันมาใช้สร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม หรือเกมการแข่งขัน เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตัว มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของบทบาทสมมติร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2. องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ทิสนา แคมมณี (2550) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนแบบบทบาทสมมติ ไว้ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
3. มีการแสดงบทบาทสมมติ
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดงและสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สิริวรรณ ศรีพหล และ พันทิพา อุทัยสุข (2540) กล่าวถึงองค์ประกอบของ การสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ มีดังนี้

1. ผู้แสดงและผู้สังเกตการณ์ การแสดงบทบาทสมมติ เมื่อนำมาปฏิบัติในห้องเรียนแล้วจะแยกกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้แสดงเป็นกลุ่มที่ได้รับมอบหมายบทบาทจากครูผู้สอนแล้ว จากการวางแผนการเรียนการสอนของผู้เรียนทั้งชั้นให้แสดงบทบาทต่าง ๆ กันกับกลุ่มผู้ชมซึ่งจะเป็นกลุ่มสังเกตการณ์ โดยจะนำผลจากการสังเกตไปอภิปรายภายหลัง

2. เหตุการณ์ ประเด็น หรือปัญหา ซึ่งอาจจะหยิบยกจากในแบบเรียน หรือผู้สอนสร้างขึ้นใหม่เองตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ว่าจะให้ผู้เรียนรู้อะไรจากเหตุการณ์นั้น โดยทั่วไปผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดเหตุการณ์เอง และนำเหตุการณ์นั้น ๆ มาเสนอแก่ผู้เรียนเพื่อการแสดงต่อไป

3. ฉากและสื่อการสอน ฉากมีเพียงที่จำเป็นเท่านั้น หรืออาจไม่ใช้เลยก็ได้ ส่วนสื่อการสอนก็เช่นกัน จำเป็นไม่มากนัก ทั้งนี้เพราะความสำคัญของการเรียนการสอนด้วยการแสดงบทบาทสมมติขึ้นอยู่กับบทบาทของผู้แสดงมากกว่าสิ่งใด

Kapp (2012) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชันซึ่งมีเป้าหมาย เพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำภายใต้กฎเกณฑ์ การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเทความสามารถ เวลาและพลังงานของตน

2. กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญ แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่งส่งผลอย่างมากต่อความสนใจในการใช้ระบบที่พัฒนาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้แนวการคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหาและการดำเนินเรื่อง

5. มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมมิฟิเคชัน คือ เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้งานและทำให้ผู้ใช้งานเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานเป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียนกลุ่ม ลูกค้าหรือผู้ใช้ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมใน กระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป

7. การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทางโดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรมถือเป็นอีกหนึ่ง หลักสำคัญของเกมมิฟิเคชัน

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรมการแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดการกระตุ้นการทำงานร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงที่ช่วยในการแก้ปัญหา ธรรมชาติของเกมที่มุ่งเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะ

Diggelen (2012) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. เหรียญตรายศ (Badges) เป็นการให้รางวัลเมื่อผู้ใช้งานผ่านภารกิจหรือเงื่อนไข กฎเกณฑ์ตามที่ระบบได้กำหนดไว้แสดงให้เห็นว่าคุณคนที่ได้รับนั้นผ่านกิจกรรมนั้น

2. การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมโดยการบอกต่อของผู้ใช้งาน

3. ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางแสดงคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงสุดภายในระบบ เพื่อให้ผู้ใช้ระบบเกิดแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำภายในระบบ

4. การมีส่วนร่วม (Social Integration) การร่วมทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มหรือร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ

5. เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้จ่ายเงินภายในระบบเป็นเงินเสมือนจริงนำไปใช้ในการซื้ออุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ

6. การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันระหว่างบุคคลหรือแข่งขันเป็นกลุ่ม

7. ของรางวัล (Virtual Gifts) การให้ของขวัญเสมือนจริงภายในระบบเพื่อเป็นแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน

8. การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความก้าวหน้าของบุคคลในการ เข้าใช้งานระบบเช่นระบุภารกิจที่สำเร็จระบุระยะเวลาที่ใช้งานในระบบ เป็นต้น

9. เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนากันภายในระบบทั้งที่เป็นส่วนตัวและเป็นแบบสาธารณะ

จากข้อมูลของนักวิชาการข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้ 1) มีผู้สอนและผู้เรียน หรือผู้แสดงและผู้สังเกตการณ์ 2) มีสถานการณ์ เหตุการณ์หรือประเด็นปัญหา 3) มีการแสดงบทบาทสมมติ ฉากและสื่ออุปกรณ์ ประกอบการแสดง 4) องค์ความรู้จากพฤติกรรมกรรมการแสดง และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และตั้งใจทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการสะสมแต้มจาก เหรียญรางวัล ให้รางวัลผู้ที่กล้าแสดงออก ตอบคำถาม และพฤติกรรมเชิงบวกต่าง ๆ ตามที่ครูผู้สอน กำหนดไว้ โดยมีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกำหนดเป้าหมาย (Goals) กฎ กติกา วิธีการให้ คะแนน หรือเงื่อนไขการสะสมแต้ม หรือการผ่านเกณฑ์ ทำให้เกิดความท้าทาย เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และตั้งใจทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อบรรลุเป้าหมาย ตามที่กำหนดไว้ และจะได้รับเหรียญรางวัล สะสมคะแนน เมื่อดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว สรุปคะแนน จัดตารางอันดับ (Leaderboard) และระดับ (Levels)

3. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ทิศนา ขวมนมณี (2550) อธิบายถึงประโยชน์ของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ และเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน

3. เป็นวิธีสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ ตัดสินใจและแก้ปัญหา

4. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง

5. เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และการเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียน เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

สุพิน บุญชูวงศ์ (2544) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติไว้คือ

1. ส่งเสริมบทเรียนให้สนุกสนานเพลิดเพลิน
2. ทำให้เข้าใจเรื่องราวรายละเอียดในเรื่องได้ดี
3. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ สังคม มีความรับผิดชอบร่วมกัน

บุญชม ศรีสะอาด (254) กล่าวว่าการสอนโดยใช้บทบาทสมมติมีประโยชน์ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดความเข้าใจว่าคนอื่นอาจคิด ความรู้สึก และเห็นอกเห็นใจคนอื่น
2. ใช้ช่วยในการเปลี่ยนแปลงเจตคติ
3. ผู้เรียนได้รับการเตรียมสำหรับสถานการณ์จริงที่จะเผชิญ
4. กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
5. สามารถใช้พัฒนาทักษะทางสังคม
6. ใช้ในการสอนหรือประเมินผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย หรือทั้งสองประการ
7. ผู้แสดงบทบาทเรียนรู้การจัดระบบความคิด และการตอบสนองโดยฉับพลัน
8. ฝึกการใช้ระบบสื่อสารจากการปฏิบัติมากกว่าจากการใช้ถ้อยคำ

อารมณ์ ใจเที่ยง (2550) อธิบายถึงประโยชน์ของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ คือ

1. ส่งเสริมให้บทเรียนน่าสนใจ และผ่อนคลายความเครียด
2. สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก อารมณ์ และเจตคติของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี
3. สร้างเสริมความสามัคคี และช่วยให้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น
4. ช่วยฝึกฝนแก้ปัญหาและการตัดสินใจของผู้เรียน
5. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ลึกซึ้งขึ้น
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการปรับหรือเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรม รวมทั้งปฏิบัติตนใน

สังคมได้เหมาะสม

Wolff (2012) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา

2. ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์
3. ส่งเสริมทักษะทางสังคม

Streck (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. สร้างแรงจูงใจ
3. ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร
4. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร
5. เสริมสร้างความซื่อสัตย์

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
2. ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล
4. ส่งเสริม ปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรม
5. ส่งเสริมพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
6. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. กระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. สร้างแรงจูงใจ
4. ส่งเสริมทักษะทางสังคม
5. ช่วยในการพัฒนาปรับปรุงพฤติกรรม
6. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
7. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของผู้เรียน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า บทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นว่า
2. ช่วยให้นักเรียนได้ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ และทักษะทางสังคม
3. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความสามัคคีในกลุ่ม การทำงานร่วมกัน
4. ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน มีอิทธิพลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและที่สำคัญเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

5. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
6. สร้างความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม ได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร การควบคุมตนเอง
7. สร้างความสนุกและความพึงพอใจเพื่อประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

1. ความหมายของทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพได้มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของทักษะทางสังคมไว้ ดังนี้

Jarolimek (1977) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถของผู้เรียนในด้าน

1. การอยู่ร่วมกันและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับ การนับถือในสิ่งที่ถูกต้องของผู้อื่นและการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอได้
2. การรู้จักควบคุมตนเองและรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
3. การแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์กับผู้อื่น

Lerner (1997) ได้กล่าวถึงทักษะทางสังคมว่า หมายถึง ทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประสบผลสำเร็จในการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนและครู ทักษะทางสังคมยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสำเร็จในการแสดงออกในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

Sheridan (1997) ได้สรุปว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ พฤติกรรมที่แสดงออกนั้นจะอยู่ในลักษณะที่ยืดหยุ่น และเหมาะสมกับความต้องการของสังคม โดยผู้เรียนจะต้องสามารถเลือกที่จะแสดงออกพฤติกรรมที่เหมาะสมกับบริบทที่เขาอยู่ พฤติกรรมที่แสดงออกนั้นสามารถสังเกตไว้ วัดได้ และเป็นรูปธรรม

นาคยา ภัทรแสงไทย (2525) ได้ให้ความหมายของทักษะทางสังคมว่าหมายถึงความสามารถในด้าน

1. การร่วมมือกับผู้อื่นในการทำงานทั้งในกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย
2. การช่วยเหลือการทำงาน และการอภิปรายในกลุ่มย่อยอย่างมีประสิทธิภาพ
3. การเป็นผู้นำได้เมื่อจำเป็น และอย่างเหมาะสม

เสรี โอภาส (2532) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตร่วมกัน การทำงานร่วมกัน ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถของบุคคลที่ได้รับจากการเรียนรู้ และการฝึกฝนจากประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญและปฏิบัติต่อกันอย่างถูกต้อง นั่นหมายถึงถึง

ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี ทั้งกับเพื่อนและคนแปลกหน้าและเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นมีความสนใจในปัญหาและกิจกรรมที่เขามีส่วนร่วมอยู่

รังสี วิบูลย์อรชร (2534) ได้กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถของบุคคลในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมรูปแบบต่าง ๆ เช่น รู้จักร่วมมือกับผู้อื่นในการทำงานทั้งในกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย สามารถอภิปรายในกลุ่มได้ ซึ่งความสามารถเหล่านี้จะต้องได้รับการยอมรับหรือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญของสังคม และเป็นประโยชน์กับตนเองและบุคคลอื่นด้วย

จากการให้ความหมายของนักวิชาการและนักจิตวิทยาเกี่ยวกับความหมายของทักษะทางสังคม สามารถสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม ได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น และการเข้าใจผู้อื่นในกลุ่ม การควบคุมตนเอง ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบประเมินทักษะทางสังคมแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น 2) การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสม 3) การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น

2. องค์ประกอบของทักษะทางสังคม

องค์ประกอบของทักษะทางสังคมได้มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

นาตยา ภัทรแสงไทย (2535) ได้อธิบายส่วนประกอบของทักษะทางสังคมไว้ว่าประกอบด้วย

1. การวางแผนร่วมกับผู้อื่น เช่น จะแบ่งงานกันทำในกลุ่มอย่างไร
2. การมีส่วนร่วมในโครงการต่าง ๆ
3. การมีส่วนร่วมในการอภิปรายกลุ่ม ด้วยการพัฒนาความเชื่อมั่นในความสามารถของบุคคลที่จะเสนอความคิดเห็นและข้อมูลให้ผู้อื่นทราบ
4. การสนองตอบอย่างมีมารยาทต่อคำถามของผู้อื่น ด้วยการเรียนรู้ที่จะฟังผู้อื่นว่ากำลังจะถามอะไร และตอบคำถามนั้นได้อย่างเหมาะสม
5. การเป็นผู้นำในการอภิปราย ด้วยการเรียนรู้ว่าจะถามคำถามให้เหมาะสมได้อย่างไรและจะทำความกระจ่างในคำตอบของผู้อื่น หรือเน้นความสำคัญของคำตอบนั้นได้อย่างไร
6. การแสดงความรับผิดชอบ ด้วยการประมณการว่า จะมีอะไรเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นและจะมีความรับผิดชอบต่อการกระทำนั้นได้อย่างไร
7. การช่วยเหลือผู้อื่น ด้วยการจัดเตรียมให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะทำให้ผู้อื่นได้รับความสะดวกขึ้นที่จะทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้นไปได้ง่ายขึ้น

ทิสนา แคมณี (2528) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะทางสังคม โดยแบ่งทักษะทางสังคมไว้ ดังนี้

1. ทักษะการวางแผน
2. ทักษะการสื่อความหมาย กล่าวคือ สมาชิกทุกคนต้องมีทักษะในการพูด การฟัง การเขียน การอ่าน เพื่อการปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมใดที่ถูกต้องเหมาะสม
3. ทักษะการจูงใจในการทำงานกลุ่ม บรรยากาศของการทำงานเป็นปัจจัยที่สำคัญ การพูดด้วยหลักการและเหตุผลการยอมรับซึ่งกันและกัน
4. ทักษะการตัดสินใจเป็นทักษะที่สำคัญมีผลต่อการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด
5. ทักษะในการแก้ปัญหาความขัดแย้งเพื่อหาข้อตกลงที่พอใจของทุกฝ่าย
6. ทักษะในการแก้ปัญหา
7. ทักษะในการประเมินผลการทำงานของกลุ่ม

เอมจันทร์ สุวินทวงศ์ (2526) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะทางสังคม โดยแบ่งทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

1. ร่วมมือกับผู้อื่นในการทำงานกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย
2. ผลิตผลงานให้แก่กลุ่มได้ และสามารถอภิปรายในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ร่วมงานกับผู้อื่นในกลุ่มเพื่อความสำเร็จของผลงาน
4. สามารถช่วยเหลือและแก้ปัญหาของกลุ่ม
5. มีวิธจูงใจสมาชิกในกลุ่มให้มั่นคงต่อการประกอบกิจการ
6. สามารถแก้ปัญหาขัดแย้งในระหว่างกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้ผลดี
7. เป็นผู้นำกลุ่มได้เมื่อจำเป็น และเป็นได้อย่างเหมาะสม

จากการให้ข้อคิดเห็นของนักวิชาการและนักจิตวิทยาเกี่ยวกับองค์ประกอบของทักษะทางสังคม สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของทักษะทางสังคมประกอบด้วย

1. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
2. การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสม
3. การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น

3. การพัฒนาทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะหนึ่งที่สามารถฝึกผู้เรียนให้มีความสามารถในการทำงานร่วมกัน และการดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคมได้ในการพัฒนาทักษะทางสังคมนั้น จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนวิธีการต่าง ๆ ดังที่มีผู้กล่าวไว้ต่าง ๆ กัน คือ

วารี ธีระจิตร (2530) กล่าวถึงการพัฒนาทักษะทางสังคมว่า ผู้สอนควรระลึกอยู่เสมอว่า สังคมของเราเป็นสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง ดังนั้นควรจัดให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจและนำไปปฏิบัติได้ โดยจัดให้สอดคล้องกับวิธีการดำรงชีวิตของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด ผู้สอนและผู้เรียนควรได้

นำไปปฏิบัติ กระทำ ฝึกฝน และแก้ปัญหาร่วมกัน โดยอาศัยกระบวนการสอนอย่างต่อเนื่อง โดยการให้ผู้เรียนสามารถฟัง อ่าน วิเคราะห์ แก้ปัญหา และแสดงวิธีแก้ปัญหานั้นได้อย่างดีและมีเหตุผล ดังนั้นในการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น จะต้องอาศัยการพัฒนาทักษะย่อย ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว และสิ่งสำคัญที่ครูจะต้องเอาใจใส่อย่างมาก คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งเน้นให้นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ให้มากที่สุด และควรได้ฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง มีการผลานกันในทุกบทเรียน

วิชา วิชาสังคมศึกษา (2530) ได้ให้แนวทางในการพัฒนาทักษะทางสังคมว่า ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องสอนทักษะของการทำงานกลุ่ม ดังนี้

1. ให้การวางแผนในกลุ่ม (ให้คำแนะนำ ประนีประนอมจุดที่มีความแตกต่าง)
2. ระบุปัญหา (ชี้ให้เห็นปัญหา ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น)
3. จัดการสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้งานที่ระบุไว้ (แนะนำงานย่อย งานพิเศษเฉพาะอย่าง)
4. ทำงานในฐานะสมาชิกของกลุ่ม (รู้และทำงานในความรับผิดชอบเฉพาะอย่างและทำงานร่วมกับผู้อื่น)
5. การเป็นผู้นำของกลุ่ม (ให้การยอมรับข้อคิดเห็นและสิ่งต่าง ๆ ที่สมาชิกเสนอ รวมทั้งพยายามนำกลุ่มไปให้ถึงเป้าหมาย)

จากการให้ข้อคิดเห็นของนักวิชาการและนักจิตวิทยาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางสังคม สามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะทางสังคมมีกระบวนการดังนี้ ผู้สอนควรฝึกให้ผู้เรียนควรได้นำไปปฏิบัติ กระทำ ฝึกฝน และแก้ปัญหาร่วมกัน โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ ฝึกการวางแผนในกลุ่ม ฝึกการทำงานในฐานะสมาชิกของกลุ่ม และการเป็นผู้นำของกลุ่ม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นบันทึกประจำวันที่ครูผู้จัดการเรียนรู้จัดการเรียนรู้ออกมาจัดทำขึ้นจากสาระการเรียนรู้ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สงบ ลักษณะ (2533) ให้ความหมายแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คือ การนำวิชา หรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องมาทำแผนการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน และการวัดประเมินผลโดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในห้องเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้หรือบันทึกการสอนคือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องเตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อนำมาสอน ตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. จุดประสงค์การเรียนการสอน
2. เนื้อหาสาระ
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. การใช้สื่อการเรียนการสอน
5. การวัดผลประเมินผลการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนการสอน โดยมีจุดมุ่งเน้นของหลักสูตร สภาพความพร้อมของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียน และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น ซึ่งผู้สอนได้จัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้า เพื่อประสิทธิภาพในการเรียนการสอน

รุจิร ภู่อาระ (2545) ได้ให้ความหมายว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นการแสดงการจัดการเรียนตามบทเรียน และประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรายสัปดาห์หรือรายวัน ซึ่งโดยปกติแล้วมักจะพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545) ได้กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan) หมายถึง การเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่งให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนดแผนจัดการเรียนรู้มี 2 ระดับ ได้แก่ระดับหน่วยการเรียนรู้ (Unit Plan) และระดับบทเรียน (Lesson Plan)

สุวิทย์ มูลคำ (2549) ได้ให้ความหมายแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือแผนการเตรียมการสอน หรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและจะทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ จะให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใด (สติปัญญา เจตคติ ทักษะ) จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิธีใดใช้สื่อการสอนหรือแหล่งการเรียนรู้ใดและจะประเมินผลอย่างไร

เกียรติศักดิ์ ชื่นเมือง (2550) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการวางแผนแนวทางที่ผู้สอนกำหนดไว้ล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างละเอียดชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามมาตรฐานหรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และคนอื่นสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553) ได้สรุปความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดประเมินผลให้

สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า แผนการจัดการเรียนรู้คือ แผนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นตามคู่มือครูหรือแนวทางการสอนของกระทรวงศึกษาธิการทำให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนเนื้อหาใดเพื่อจุดประสงค์ใด สอนอย่างไร ใช้สื่ออะไร และมีวิธีการวัดประเมินผลอย่างไร

จากการให้ข้อคิดเห็นของนักวิชาการเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้คือ การเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่งให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย โดยมีองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้
2. เนื้อหาสาระ องค์ความรู้
3. กิจกรรมการเรียนรู้
4. การใช้สื่อการเรียนรู้
5. การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
6. การบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำปัญหามาปรับปรุงแก้ไข

2. ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

สำลี รักสุทธี (2544) ได้สรุปขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. ศึกษาเวลาที่จะใช้งานจริงหรือกำหนดปฏิทินงาน โดยเมื่อได้รับทราบว่าสอนวิชาใดแล้วต้องศึกษาว่าสอนสัปดาห์ละกี่คาบ ในหนึ่งภาคเรียนมีกี่สัปดาห์ แล้วจัดบันทึกไว้
2. ศึกษาหลักสูตรโดยเฉพาะกลุ่มประสบการณ์หรือวิชาที่ทำแผนการสอน เช่น ศึกษาจุดหมายของหลักสูตร เป้าหมายที่สำคัญของหลักสูตร จุดประสงค์ของกลุ่มประสบการณ์หรือรายวิชานั้น ศึกษาเนื้อหากิจกรรมข้อเสนอแนะจากคำอธิบายรายวิชาในหลักสูตร และคู่มือการสอน
3. กำหนดโครงสร้างของเนื้อหา สาระ จุดประสงค์ของการสอนตลอดภาคเรียนของกลุ่มประสบการณ์หรือรายวิชานั้น โดยใช้จุดประสงค์ของหลักสูตรเป็นจุดประสงค์ปลายทาง
4. กำหนดโครงสร้างของรายวิชาที่สอน โดยนำจำนวนคาบ หรือจำนวนชั่วโมงสอนที่มีจริงในแต่ละภาคเรียนมากำหนด
5. กิจกรรมการเรียนการสอน สื่ออุปกรณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาจุดประสงค์ของการเรียนรู้ โดยให้มีการบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ รวมทั้งกำหนดวิธีวัดผลและประเมินผลด้วย ซึ่งอาจจะเป็นรายชั่วโมง หรือรายหัวข้อเรื่องก็ได้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ได้กล่าวว่า การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา รายปี หรือรายภาค หรือหน่วยการเรียนรู้ที่สถานศึกษาจัดทำขึ้น เพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ เจตคติ และค่านิยม

3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชนและท้องถิ่น

4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกวิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ขั้นตอนการนำมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมาสู่การจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และจากที่นักวิชาการได้ให้ข้อคิดเห็น สามารถสรุปขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรโดยเฉพาะกลุ่มประสบการณ์หรือวิชาที่ทำแผนการจัดการเรียนรู้ เช่น ศึกษาเป้าหมายของหลักสูตร จุดประสงค์ของรายวิชานั้น ศึกษาเนื้อหากิจกรรมข้อเสนอแนะจากคำอธิบายรายวิชาในหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ที่สถานศึกษาจัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ เจตคติ และค่านิยม

3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้

4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือเหมาะสมกับเนื้อหาและบริบทผู้เรียน

5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกวิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ขั้นตอนการนำมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมาสู่การจัดการเรียนรู้

3. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ความหมายของประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

เผชญิ กิจระการ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ คือ ผลการทดสอบสื่อเทคโนโลยีการศึกษาที่ผลิตขึ้นมาด้วยหาประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งการทดสอบหาประสิทธิภาพจะทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และส่งผลทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการจัดกิจกรรมด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละรูปแบบ

4. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้เสนอไว้ว่า การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ คือการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดสอบใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุง เพื่อนำไปสอนจริงให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ซึ่งครูผู้สอนสามารถหาประสิทธิภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ หรือการวิเคราะห์คะแนนหรืออาจใช้ทั้งสองวิธีก็ได้เช่นกัน

วิธีการหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างเช่น ชุดการสอน แบบฝึกแผนการสอนแบบเรียนสำเร็จรูป หนังสือเรียน หรือกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ ๆ ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นควรมีความถูกต้องด้านเนื้อหา เพียงตรง และครอบคลุมเนื้อหาตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนภาษา ถ้อยคำ รูปภาพ และขั้นตอนที่กำหนดขึ้นต้องเหมาะสมกับผู้เรียนด้วย ซึ่งสามารถวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเครื่องมือ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหรือใช้การวิเคราะห์คะแนน หรือจะใช้ทั้งสองวิธีดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1. ตรวจสอบด้านเนื้อหาและรูปแบบของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นอย่างน้อย 3 คน ตรวจสอบ ถ้ามีความคิดเห็นสอดคล้องกัน 2 หรือ 3 คน แสดงว่าเนื้อหา และรูปแบบ มีความถูกต้องเพียงตรง และครอบคลุม

2. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพโดยใช้คะแนนดังนี้ (เผชญิ กิจระการ, 2542)

2.1 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

กระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรมขั้นสุดท้าย โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละของ ผลเฉลี่ยของผลคะแนนที่ได้ ดังนั้น E_1 / E_2 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เช่น 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้แล้วผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ย ร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังการเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 การกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ มักตั้งไว้ที่ 80/80 , 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะมักตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75

2.2 ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ

เมื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้นเป็นต้นฉบับแล้วต้องนำไปหาประสิทธิภาพตามขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 ทดลองกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ทั้งกับเด็กอ่อน ปานกลาง และแก่นำผลที่ได้คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น ปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองนี้จะมีค่าต่ำกว่าเกณฑ์มาก

2.2.2 ทดสอบภาคสนาม คือ ทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนำผลทดลองที่ได้คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์อีกครั้ง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้หากต่ำกว่าไม่เกินร้อยละ 2.5 ก็ยอมรับ แต่ถ้าหากต่างกันมากต้องปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่อไป

2.3 การคำนวณหาประสิทธิภาพ โดยการวิเคราะห์คะแนน ใช้สูตรคำนวณดังนี้

สูตร
$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

สูตร
$$E_2 = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในแผนกิจกรรม

E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum x$ คือ คะแนนรวมของการฝึกปฏิบัติหรือการทำแบบฝึกหัด

$\sum f$ คือ คะแนนรวมของนักเรียนจากแบบทดสอบหลังเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรืองาน

B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N คือ จำนวนผู้เรียน

การกำหนดเกณฑ์ที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ ความรู้ความจำ E_1/E_2 มีค่า 80/80 ขึ้นไป ด้านทักษะปฏิบัติ E_1/E_2 มีค่า 75/75 ขึ้นไป โดยที่ค่า E_1/E_2 ต้องไม่แตกต่างกันเกินร้อยละ 5

สรุปได้ว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 ถ้าสำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่าย ก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90 / 90 มาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ดังนี้

ชวาล แพร์ตกุล (2516) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดจากความรู้ ทักษะและความสามารถในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนจนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้

ไพศาล หวังพานิช (2526) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วทำอะไร มีความสามารถชนิดใด

ชรินทร์ชัย อินทราภรณ์ และคณะ (2540) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ สมรรถภาพ ด้านต่าง ๆ ของสมอง หรือประมวลประสบการณ์ทั้งปวงของบุคคล ที่ได้รับการเรียนการสอนหรือผลงานที่นักเรียนได้รับการประกอบกิจกรรม

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2548) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะและความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุ ความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจทักษะและความสามารถต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายหลังที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนและอบรมสั่งสอนในเรื่องที่เรียนมาแล้วอันมีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งสามารถตรวจสอบได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลายลักษณะ

2. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2546) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดการเรียนรู้ในเนื้อหาและจุดประสงค์รายวิชาต่าง ๆ ที่เรียนในโรงเรียน และสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เป็นเครื่องมือหลักการวัด

สมนึก ภัททิยธนี (2544) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านมาแล้วแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นและแบบทดสอบมาตรฐาน

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น ที่นิยมใช้มี 6 แบบ ดังนี้

1.1 ข้อสอบแบบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or Essay Test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถามแล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรีเขียนบรรยายตามความรู้และข้อคิดเห็นของแต่ละคน

1.2 ข้อสอบแบบกาถูก – ผิด (True-False Test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ตัวเลือกดั้งกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก-ผิด ไม่ใช่-ใช่ จริง-ไม่จริง เหมือนกัน-ต่างกัน เป็นต้น

1.3 ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ แล้วให้เติมคำ หรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้นั้นเพื่อให้มีใจความที่สมบูรณ์และถูกต้อง

1.4 ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ (Short Answer Test) ข้อสอบที่ประเภทนี้คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ (ข้อสอบเติมคำเป็นประโยคที่ยังไม่สมบูรณ์) แล้วให้ผู้ตอบเป็นคนเขียนคำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ ไม่ใช่เป็นการบรรยายแบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

1.5 ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) เป็นข้อสอบเลือกตอบชนิดหนึ่ง โดยมีคำตอบหรือ แยกออกจากกันเป็นสองชุด แล้วให้ผู้ตอบเลือกจับว่า แต่ละข้อความนั้นในชุดนั้น (ตัวอื่น) จะคู่กับคำ หรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่ง (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้

1.6 ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) คำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนี้จะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูกและตัวเลือกที่เป็นวงเล็บ ปกติจะเป็นคำถามที่กำหนดให้นักเรียนพิจารณา แล้วหาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงตัวเลือกเดียวจากตัวเลือกอื่น ๆ และคำถามแบบเลือกตอบที่ดีนิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน ดูเผิน ๆ จะเห็นว่าทุกตัวเลือกถูกหมดแต่ความจริงมีน้ำหนักถูกมากน้อยเพียงใดต่างกัน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่มีคุณลักษณะความเป็นมาตรฐาน 2 ประเภท คือ

2.1 มาตรฐานในการดำเนินการสอบถึงไม่ว่าจะนำแบบทดสอบนี้ไปใช้ ที่ไหนเมื่อไหร่ ต้องดำเนินการในการสอบเหมือนกันหมด แบบสอบนี้จะมีคู่มือ ซึ่งจะบอกว่าในการใช้แบบสอบนี้ต้องทำอย่างไรบ้าง

2.2 มาตรฐานการให้คะแนน แบบสอบประเภทนี้มีเกณฑ์ปกติไว้สำหรับการเปรียบเทียบคะแนน เพื่อที่จะบอกว่าการที่ผู้สอบได้คะแนนอย่างหนึ่งอย่างใด หมายถึงว่ามีความสามารถอย่างไร

สรุปได้ว่า การที่ครูผู้สอนจะเลือกออกข้อสอบประเภทใดนั้น จะต้องพิจารณาข้อดีข้อจำกัด ความเหมาะสมของแบบทดสอบกับเนื้อหา หรือจุดประสงค์ในการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) จำนวน 4 ตัวเลือก ซึ่งเหมาะกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2545) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอิงเกณฑ์ ไว้ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหาขั้นแรกจะต้องทำการวิเคราะห์ดูว่ามีหัวข้อ เนื้อหาใดบ้างที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และที่จะต้องวัดแต่ละหัวข้อเหล่านั้นต้องการให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมหรือสมรรถภาพอะไร กำหนดออกมาให้ชัดเจน

2. กำหนดพฤติกรรมย่อยที่จะออกข้อสอบ จากขั้นแรกพิจารณาต่อไปว่าจะวัดพฤติกรรมย่อยอะไรบ้าง อย่างละกี่ข้อ พฤติกรรมย่อยดังกล่าวคือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เมื่อกำหนดจำนวนข้อที่ต้องการจริงเสร็จแล้ว ต่อมาพิจารณาว่า จะต้องออกข้อสอบเกินไว้หัวข้อละกี่ข้อ ควรออกเกินไว้ไม่ต่ำกว่า 25% ทั้งนี้หลังจากที่นำไปทดลองใช้ และวิเคราะห์หาคุณภาพของข้อสอบรายข้อแล้ว จะตัดข้อที่มีคุณภาพไม่เข้าเกณฑ์ออก ข้อสอบที่เหลือจะได้ไม่น้อยกว่าข้อที่ต้องการจริง

3. กำหนดรูปแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบ ขั้นตอนนี้จะเหมือนกับขั้นตอนที่ 2 ของการวางแผนสร้างข้อสอบแบบอิงกลุ่มทุกประการ คือตัดสินใจว่าจะใช้ข้อคำถามรูปแบบใด และศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ เช่น ศึกษาหลักในการเขียนคำถามแบบนั้น ๆ ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบเพื่อวัดจุดประสงค์ประเภทต่าง ๆ ศึกษาเทคโนโลยีในการเขียนข้อสอบของตน

4. เขียนข้อสอบ ลงมือเขียนข้อสอบตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมตามตารางที่กำหนดจำนวนข้อสอบ ของแต่ละจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และใช้รูปแบบเทคนิคการเขียนตามที่ศึกษาในขั้นตอนที่ 3

5. ตรวจสอบข้อสอบ นำข้อสอบที่ได้เขียนไว้แล้วในขั้นตอนที่ 4 มาพิจารณาทบทวนอีกครั้ง โดยพิจารณาความถูกต้องตามหลักวิชา แต่ละข้อวัดพฤติกรรมย่อยหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการหรือไม่ ตัวถูกตัวลวงเหมาะสมเข้าเกณฑ์หรือไม่ ทำการปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

6. ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา นำจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและข้อสอบที่วัดแต่ละจุดประสงค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและด้านเนื้อหาจำนวนไม่ต่ำกว่า 3 คน พิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อวัดตามจุดประสงค์ที่ระบุไว้นั้นหรือไม่ ถ้ามีข้อที่ไม่เข้าเกณฑ์ควรพิจารณาปรับปรุงให้เหมาะสม เว้นแต่จะไม่สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้อย่างชัดเจน

7. พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง นำข้อสอบทั้งหมดที่ผ่านการพิจารณาว่าเหมาะสม เข้าเกณฑ์ในขั้นที่ 6 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ มีคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบทดสอบ วิธีตอบ จัดวางรูปแบบ การพิมพ์ให้เหมาะสม

8. ทดลองใช้ วิเคราะห์คุณภาพ และปรับปรุง

9. พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง นำข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกเข้าเกณฑ์ จากผลการ วิเคราะห์ในขั้นที่ 8 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับจริงต่อไป โดยเน้นการพิมพ์ที่ประณีต มีความถูกต้อง มีคำชี้แจงที่ละเอียดแจ่มชัดผู้อ่านเข้าใจง่าย

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2548) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร การสร้างแบบทดสอบควร เริ่มด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและการสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและ พฤติกรรมที่ต้องการวัด

2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการ เรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะให้เกิดกับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางใน การจัดการเรียนการสอน และการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3. กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษาตารางวิเคราะห์ หลักสูตร และจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดของข้อสอบ ที่จะใช้วัดว่าจะเป็นแบบใด โดยต้องเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน แล้วศึกษาวิธีเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักและวิธีการเขียนข้อสอบ

4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ใน ตารางวิเคราะห์หลักสูตร และให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยอาศัยหลักและวิธีการเขียน ข้อสอบที่ได้ศึกษามาแล้ว

5. ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้มีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความ สมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณา ทบทวนตรวจสอบอีกครั้งก่อนที่จัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป

6. จัดพิมพ์ข้อสอบฉบับทดลอง เมื่อตรวจทางข้อสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบ ทั้งหมดจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลอง โดยมีคำชี้แจงหรืออธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ (Direction) และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

7. ทดลองและวิเคราะห์ข้อสอบ เป็นวิธีตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อน นำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริง

แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ โดยสภาพการปฏิบัติจริงของการทดสอบในโรงเรียนมักไม่ค่อยมีการทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ

8. จัดทำข้อสอบฉบับจริง จากผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่าข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพหรือมีคุณภาพไม่ดีพอ อาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

สรุปได้ว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้ออกข้อสอบต้องเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทำการเลือกชนิดของแบบทดสอบ ศึกษาวิธีการเขียนให้เข้าใจ แล้วจึงจัดเขียนข้อสอบตามตารางวิเคราะห์ข้อสอบ จากนั้นตรวจทานข้อสอบทั้งตรวจสอบด้วยตนเอง พร้อมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จัดพิมพ์แล้วนำไปทดลองกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริง แล้วนำผลการทดลองสอบมาวิเคราะห์หาคุณภาพของข้อสอบ เลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ และทำการปรับปรุงข้อสอบที่ไม่มีคุณภาพ แล้วจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบจริงเพื่อนำไปใช้ต่อไป

4. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

Bloom (1972) ได้กล่าวถึง ลำดับขั้นที่ใช้ในการเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านความรู้ความคิดไว้ 6 ขั้น ดังนี้

1. ความรู้ความจำ หมายถึง การระลึกหรือท่องจำความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว โดยตรงในขั้นนี้รวมถึงการระลึกถึงข้อมูล ข้อเท็จจริงต่าง ๆ ไปจนถึงกฎเกณฑ์ ทฤษฎีจากตำรา ดังนั้นขั้นความรู้ความจำจึงจัดได้ว่าเป็นขั้นต่ำสุด

2. ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถจับใจความสำคัญของเนื้อหาที่เรียนหรืออาจแปลความจากตัวเลข การสรุป การย่อความต่าง ๆ การเรียนรู้ในขั้นนี้ถือว่าเป็นขั้นที่สูงกว่าการท่องจำตามปกติอีกขั้นหนึ่ง

3. การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถที่จะนำความรู้ที่นักเรียนได้เรียนมาแล้วไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ดังนั้น ในขั้นนี้จึงรวมถึงความสามารถในการเอากฎ มโนทัศน์ หลักสำคัญ วิธีการนำไปใช้การเรียนรู้ในขั้นนี้ถือว่านักเรียนจะต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาเป็นอย่างดีเสียก่อน จึงจะนำความรู้ไปใช้ได้ ดังนั้นจึงจัดอันดับให้สูงกว่าความเข้าใจ

4. การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถที่จะแยกแยะเนื้อหาวิชาลงไปเป็นองค์ประกอบย่อย ๆ เหล่านั้น เพื่อที่จะได้มองเห็นหรือเข้าใจความเกี่ยวข้องต่าง ๆ ในขั้นนี้จึงรวมถึงการแยกแยะหาส่วนประกอบย่อย ๆ หาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อย ๆ เหล่านั้น ตลอดจนหลักสำคัญต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง การเรียนรู้ในขั้นนี้ถือว่าสูงกว่าการนำเอาไปใช้ และต้องเข้าใจทั้งเนื้อหาและโครงสร้างของบทเรียน

5. การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถที่จะนำส่วนย่อย ๆ มาประกอบกันเป็นสิ่งใหม่ การสังเคราะห์จึงเกี่ยวกับการวางแผน การออกแบบการทดลอง การตั้งสมมติฐาน การแก้ปัญหาที่ยาก การเรียนรู้ในระดับนี้เป็นการเน้นพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ ในอันที่จะสร้างแนวคิดหรือแบบแผนใหม่ ๆ ขึ้นมา ดังนั้นการสังเคราะห์เป็นสิ่งที่สูงกว่าการวิเคราะห์อีกขั้นหนึ่ง

6. การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถที่จะตัดสินใจเกี่ยวกับคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคำพูด นวนิยาย บทกวี หรือรายงานการวิจัย การตัดสินใจดังกล่าว จะต้องวางแผนอยู่บนเกณฑ์ที่แน่นอน เกณฑ์ดังกล่าวอาจเป็นสิ่งที่นักเรียนคิดขึ้นมาเอง หรือนำมาจากที่อื่นก็ได้ การเรียนรู้ในขั้นนี้ถือว่าการเรียนรู้ขั้นสูงสุดของความรู้ความจำ

ชวลิต ชูกำแหง (2550) ได้กล่าวถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้โดยพิจารณาคะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดความสามารถด้านต่าง ๆ 6 ด้าน ดังนี้

1. จำ (Remembering) หมายถึง ความสามารถในการระลึกได้ แสดงรายการได้ ระบุดอกชื่อได้ ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถบอกความหมายของทฤษฎีได้
2. เข้าใจ (Understanding) หมายถึง ความสามารถในการแปลความหมาย ยกตัวอย่าง สรุป อ้างอิง ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถอธิบายแนวคิดทฤษฎีได้
3. ประยุกต์ใช้ (Applying) หมายถึง ความสามารถในการนำไปใช้ ประยุกต์ใช้แก้ปัญหา ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาได้
4. วิเคราะห์ (Analyzing) หมายถึง ความสามารถในการเปรียบเทียบ อธิบาย ลักษณะการจัดการ ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างระหว่าง 2 ทฤษฎีได้
5. ประเมินค่า (Evaluating) หมายถึง ความสามารถในการตรวจสอบ วิเคราะห์ ตัดสิน ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถบอกตัดสินคุณค่าของทฤษฎีได้
6. คิดสร้างสรรค์ (Creating) หมายถึง ความสามารถในการออกแบบ (Design) วางแผนผลิต ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถนำทฤษฎีใหม่ที่แตกต่างจากทฤษฎีเดิมได้

สรุปได้ว่า องค์ประกอบทางการเรียนมีหลายองค์ประกอบด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านตัวผู้เรียนด้านสิ่งแวดล้อม ด้านคุณภาพการสอน และด้านการบริหาร ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงหมายถึง คะแนนผลการสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของประชากรที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยวัดพฤติกรรมในด้านความรู้ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

เฉลิม เพิ่มนาม (2562) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ และ ทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก ผลการวิจัยพบว่า 1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกอยู่ในระดับมาก 3. ความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคTGT ร่วมกับแบบฝึกใน ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ณัฐดนัย คุณกมฺุท (2560) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้ เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความวิชา ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น พบว่าผู้เรียน มีระดับคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($= 3.65, SD = 0.24$)

พรยมล ฉิมพานิชย์ (2565) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า (1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 (2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภัทรารวรรณ สุรรณวาปี และ อิศรา ก้านจักร (2563) ได้พัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองบัวซอพิทยาคม ผลการวิจัยพบว่า 1) สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่อง การแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ สถานการณ์ปัญหา ศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์ความช่วยเหลือ ศูนย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญ 2) ผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยการคิดแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ . 05

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร (2561) ได้พัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือ ส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.45.S.D.0.48$) ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.53 S.D = 0.08$) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/80.09 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.0 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก 3) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นจัดการเรียนรู้เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริม การอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($X-4.78.S.D.- 0.17$) สรุปว่าหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นจัดการเรียนรู้เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง

อัยยา เม็ดไธสง (2557) ได้พัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ แบบร่วมเรียนร่วมรู้ (LEARNING TOGETHER TECHNIQUE) รายวิชา ส16101 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม โรงเรียนวังยางวิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์ THE DEVELOPMENT OF GRADE ผลการวิจัย พบว่า 1. ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมเรียนร่วมรู้ นักเรียนร้อยละ 70.00 มีคะแนนทักษะทางสังคมในระดับดีขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 72.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมเรียนร่วม

นักเรียนร้อยละ 80.00 มีคะแนนเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 73.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องวัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม ในภาพรวม มีระดับดี ($x = 2.76$) เมื่อประเมินในรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ($x = 2.93$) รองลงมาคือด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดประเมินผล คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.84 และ 2.71 ตามลำดับ

อารี วัชรเวียงชัย (2552) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบซิปปา กับ แบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมหลังการเรียนรู้ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบซิปปา สูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิปปามีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ 2. ทักษะทางสังคมหลังการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบซิปปา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิปปา

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Akkoyunlu, Buket (2020) ได้ศึกษาผลของวิธีการเรียนรู้แบบกลับด้านนั้นเกี่ยวข้องกับกระบวนการเตรียมการผ่านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ จากผลการวิจัยกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่าในแง่ของการมีปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม นักเรียนที่ไม่ค่อยมีส่วนร่วม จะสามารถได้รับการสนับสนุนให้ทำกิจกรรมออนไลน์ด้วยเทคนิค gamification

Daniel B. (2022) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและวิชาการของเด็กในโรงเรียนประถมศึกษา การสร้างแบบจำลองสมการโครงสร้างถูกนำมาใช้เพื่อทดสอบแบบจำลองแฝงของทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการประเมินตนเอง และคะแนนของเด็กในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ที่ได้มาตรฐาน ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมของเด็กและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้รับการสนับสนุนทั้งโรงเรียนประถมศึกษา โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแสดงให้เห็นถึงรูปแบบที่มีประสิทธิภาพและสม่ำเสมอต่อทักษะทางสังคมที่ตามมาของเด็ก

Mese, Can; Dursun, Ozcan Ozgur (2019) ได้ศึกษาการวัดประสิทธิภาพของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นด้วยการใช้ gamification เป็นองค์ประกอบ

จากผลการวิจัยพบว่า พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มในแง่ของวิธีการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบเสาะ (Community of Inquiry) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แรงจูงใจ การค้นพบนี้ได้รับการสนับสนุนจากข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผลการวิจัยสามารถระบุได้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นในรูปแบบของการเรียนรู้แฝงในกลุ่มทดลอง

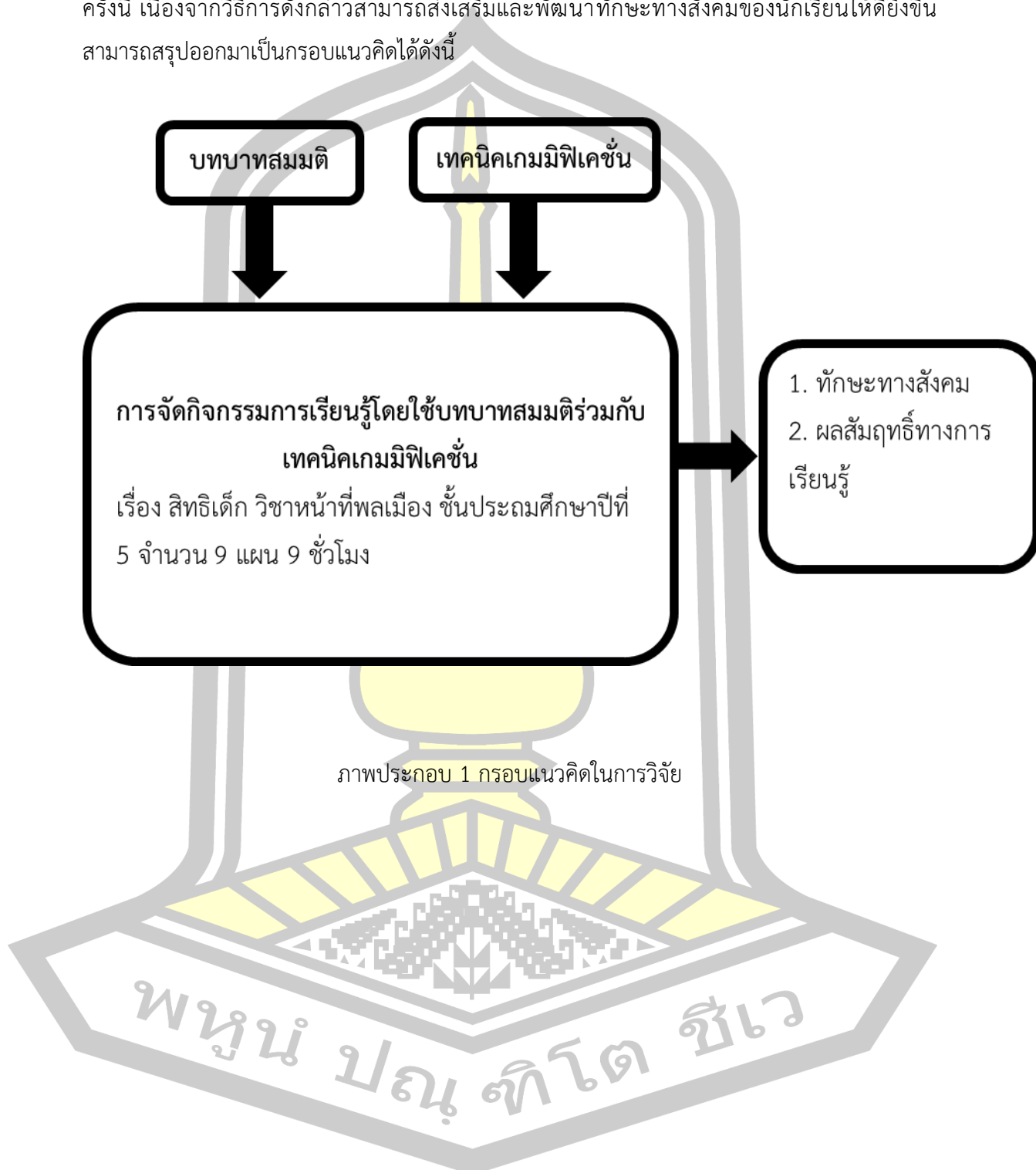
Rodrigues, Ricardo; Leal, Carmem (2020) ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้ Gamification กับกระบวนการเรียนการสอนในสาขาความรู้ต่าง ๆ ถือเป็นแนวทางปฏิบัติที่เกิดขึ้นใหม่ที่น่าไปใช้กับการศึกษาทุกระดับตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัย งานวิจัยพบว่า มุ่งเน้นไปที่การทำแผนที่วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ Gamification ใน field ด้านการบริหารจัดการ เนื่องจากไม่พบบทความวรรณกรรมที่กล่าวถึงเรื่องนี้โดยเฉพาะ การพบช่องว่างในการศึกษาด้านการบริหารจัดการนี้ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยที่มุ่งไปที่การวิเคราะห์การศึกษาทางวิทยาศาสตร์ซึ่งใช้ gamification ในการศึกษาด้านการบริหารจัดการนี้

Zourmpakis, Alkinoos-Ioannis (2021) ได้ศึกษาการนำ gamification ไปใช้ในการศึกษา เป็นที่น่าสนใจของนักวิจัยจำนวนมากที่จะเข้ามามีส่วนร่วมและศึกษา gamification เพื่อบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลการวิจัยเผยให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของ gamification ในการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งระบุช่องว่างในวรรณกรรม ความท้าทาย อุปสรรค และเพิ่มความเป็นไปได้สำหรับแนวทางการวิจัยในอนาคต โดยจะตรวจสอบข้อค้นพบที่ขัดแย้งกันของการศึกษาอื่น ๆ และให้กรอบการทำงานและข้อมูลเชิงลึกสำหรับนักวิจัยในอนาคตเกี่ยวกับเนื้อหา ระดับการศึกษา แบบจำลองทางทฤษฎี ผลลัพธ์ วิธีการ องค์ประกอบในเกม และเครื่องมือการประเมิน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทักษะทางสังคม รวมทั้งงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีส่วนช่วยพัฒนาให้นักเรียนได้ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ และทักษะทางสังคม สร้างความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม ได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอธิบายแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร การควบคุมตนเอง ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน มีอิทธิพลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและที่สำคัญเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสร้างความสนุกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของนักเรียนพร้อมทั้งได้รับความรู้ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะ

นำกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในวิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากวิธีการดังกล่าวสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น สามารถสรุปออกมาเป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยขอเสนอรายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากร
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ประเภท ประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. เครื่องมือที่ใช้สำหรับรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แบบประเมินทักษะทางสังคม 3 ด้าน รวม 20 ข้อ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย จำนวน 1 ชุด รวม 20 ข้อ

การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ศึกษาคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และศึกษาหลักสูตรโรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด วิธีการ ข้อเสนอแนะ จากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ และเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ และเทคนิคเกมมิฟิเคชันวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ และหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

4. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง

5. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนที่ 1 เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

แผนที่ 2 เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง

แผนที่ 3 เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา

แผนที่ 4 เรื่อง สิทธิที่จะมีส่วนร่วม

แผนที่ 5 เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 1

แผนที่ 6 เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 2

แผนที่ 7 เรื่อง แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่น

จากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก 1

แผนที่ 8 เรื่อง แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่น

จากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก 2

แผนที่ 9 เรื่อง ปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทย

รายละเอียดความสัมพันธ์ระหว่างชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้และการวัดและประเมินผล (ภาคผนวก ข)

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกม มิพีเคชั่น ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องเหมาะสมประกอบการเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

7. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิพีเคชั่น ให้ถูกต้องเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 9 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา จุดประสงค์ และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอน และการวัดผลประเมินผล เพื่อประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล และระยะเวลาที่ใช้ ตลอดจนภาษาที่ถูกต้อง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

8.1 นางสาวนิพนพิทา กุลชิต ข้าราชการบำนาญ ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) หลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

8.2 นางพรเพ็ญ ฤทธิลัน ศึกษานิเทศก์ ข้าราชการพิเศษ สพ.ก.พ.ส.น.ส. เขต 1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.)

หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

8.3 นางสาวจุฑามาศ จำปาแดงครู วิทยฐานะ ข้าราชการ โรงเรียนบ้านนาสีนวน สพ.ม.มหาสารคาม เขต 1 ปริญญามหาบัณฑิต

(กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

8.4 นายกิตติกวิทร์ ปินไชย ครู วิทยฐานะ ข้าราชการ โรงเรียนสิรินธร

สพ.ม. สุรินทร์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

8.5 นางสาววัลลีย์ แสงสว่าง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนโยธินวิทยาคม สพม. ศรีสะเกษ โยธิน

ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.)

หลักสูตรและการสอน วิชาเฉพาะการสอน

สังคมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

โดยเกณฑ์ในการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก สำหรับผู้เชี่ยวชาญ มี 5 ระดับ คือ

เหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้ 4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้ 3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้ 2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1	คะแนน

9. นำคะแนนประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บาทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์คุณภาพดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

4.51 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยค่าความเหมาะสมต้องมีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 5.00 เป็นเกณฑ์ตัดสิน ถือเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้ได้ ซึ่งผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	มีค่าเฉลี่ย = 4.74	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	มีค่าเฉลี่ย = 4.77	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	มีค่าเฉลี่ย = 4.76	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	มีค่าเฉลี่ย = 4.77	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	มีค่าเฉลี่ย = 4.80	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	มีค่าเฉลี่ย = 4.74	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	มีค่าเฉลี่ย = 4.80	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	มีค่าเฉลี่ย = 4.77	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 มีค่าเฉลี่ย = 4.76 มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
รายละเอียด (ภาคผนวก ข)

10. นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ผ่านการปรับปรุง แก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องอีกครั้ง จากนั้นนำไปทดลองกับนักเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกัน คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปลาเค้าวิทยาคาร จำนวน 17 คน ที่อยู่กลุ่ม เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาเดียวกันกับนักเรียนกลุ่มประชากร และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์รายวิชา หน้าที่พลเมืองที่ใกล้เคียงกัน

11. นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบแล้ว นำไปปรับปรุงแก้ไข และจัดพิมพ์

12. นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน ไปทดลองกับประชากรต่อไป

2. แบบประเมินทักษะทางสังคม

แบบประเมินทักษะทางสังคม ซึ่งใช้เป็นแบบวัดทักษะทางสังคมก่อนและหลังเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม เพื่อทำความเข้าใจ เกี่ยวกับความหมายและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงคุณลักษณะที่ต้องการวัด และศึกษาการสร้างแบบ ประเมินทักษะทางสังคม

2. รวบรวมความหมายและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงคุณลักษณะทักษะทางสังคมที่ ต้องการแล้วกำหนดคุณลักษณะทักษะทางสังคมที่ต้องการวัด

3. สร้างแบบประเมินทักษะทางสังคม โดยประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น 2) การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม 3) การยอมรับ และเข้าใจผู้อื่น รวมทั้งหมด 20 ข้อ

4. นำแบบประเมินทักษะทางสังคมที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบพิจารณาและแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข

5. นำแบบประเมินทักษะทางสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณา ประเมินความเหมาะสม ตรวจสอบ ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหา การใช้ภาษา ความเหมาะสม ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และทักษะทางสังคมทั้ง 3 ด้าน โดย ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านตรวจสอบรายการ และให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสม

6. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ ซึ่งผลการประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ซึ่งถือว่าเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (ภาคผนวก ข)

7. นำแบบประเมินทักษะทางสังคมไปทดลองกับนักเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกัน คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปลาเค้าวิทยาคาร จำนวน 17 คน ที่อยู่กลุ่มเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาเดียวกันกับนักเรียนกลุ่มประชากร เพื่อตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกรายข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2-0.75 ขึ้นไป (บุญเขต ภิญญอนันตพงษ์, 2545) โดยจากการนำแบบประเมินทักษะทางสังคมไปทดลองใช้ ได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.21-0.37 จากนั้นนำผลคะแนนมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะทางสังคมใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient)

ซึ่งการประเมินความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาได้มีการพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ดังนี้

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α)	การแปลความหมายระดับความเชื่อมั่น
มากกว่า .9	ดีมาก
มากกว่า .8	ดี
มากกว่า .7	พอใช้
มากกว่า .6	ค่อนข้างพอใช้
มากกว่า .5	ต่ำ
น้อยกว่า หรือ เท่ากับ .5	ไม่สามารถรับได้

ในการหาความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) ที่ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะทางสังคมเท่ากับ 0.91 (ภาคผนวก หน้า ข) ซึ่งถือได้ว่าอยู่ในระดับดีมาก หมายถึง แบบประเมินทักษะทางสังคมมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

8. นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จัดพิมพ์เป็นฉบับจริง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบปรนัยจำนวน 1 ชุด รวม 20 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คู่มือการวัดผลประเมินผล
2. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด หลักสูตรกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของโรงเรียนสะอาดประชารักษ์
3. วิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้
4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้ตรงตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและตรงตามเนื้อหาที่วางไว้ ดังตาราง (ภาคผนวก ข)
5. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
6. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำที่ผ่านการตรวจสอบแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านตรวจสอบรายการ และให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน	+1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ให้คะแนน	0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ให้คะแนน	-1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

7. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อและสาระสำคัญของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อสอบและจุดประสงค์การเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ ซึ่งผลการประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อ (IOC) มีค่าคะแนนเท่ากับ 0.80-1.00 ซึ่งถือว่าเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ที่เที่ยงตรงตามเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้ (ภาคผนวก ข)

8. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกัน คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปลาเค้าวิทยาคาร จำนวน 17 คน ที่อยู่กลุ่มเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาเดียวกันกับนักเรียนกลุ่มประชากร นำผลที่ตรวจให้คะแนนมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B – Index) และค่าความเชื่อมั่น (r)

8.1 หาค่าความยากง่าย (P) ใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

ตาราง 3 เกณฑ์การแปลความหมายเชิงวิเคราะห์ข้อสอบ

ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (P)	ความหมาย
0.80 – 1.00	ง่ายมาก
0.60 – 0.79	ค่อนข้างง่าย
0.40 – 0.59	ปานกลาง
0.20 – 0.39	ค่อนข้างยาก
0 – 0.19	ยากมาก

ผลการประเมินค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.29 – 0.82 (ภาคผนวก ข)

8.2 หาค่าอำนาจจำแนก (B – Index)

ตาราง 4 เกณฑ์พิจารณาอำนาจจำแนก (B – Index)

ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ	การแปลความหมาย
0.80 – 1.00	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
0.60 – 0.79	แยกผู้ตอบได้ดี
0.40 – 0.59	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
0.20 – 0.39	แยกผู้ตอบได้น้อย
0 – 0.19	แยกผู้ตอบไม่ได้

ผลการประเมินค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.09 – 0.90 หมายถึง ข้อสอบสามารถแยกผู้ตอบได้ดีมาก (ภาคผนวก ข)

8.3 หาค่าความเชื่อมั่น (r)

ตาราง 5 เกณฑ์การแปลผลค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)	การแปลผลค่า
0.00 – 0.20	ความเชื่อมั่นต่ำมาก
0.21 – 0.40	ความเชื่อมั่นต่ำ
0.41- 0.70	ความเชื่อมั่นปานกลาง
0.71 – 1.00	ความเชื่อมั่นสูง

ผลการประเมินค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.99 หมายถึง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความเชื่อมั่นสูง (ภาคผนวก ข)

9. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาคัดเลือกข้อที่ผ่านเกณฑ์ การพิจารณาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B – Index) และค่าความเชื่อมั่น (r) แล้วนำมาจัดพิมพ์เป็นฉบับจริง และนำไปใช้กับประชากรต่อไป

เก็บรวบรวมข้อมูล

1. ก่อนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยชี้แจงและทำข้อตกลงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วย กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. ทำการวัดทักษะทางสังคมของนักเรียน ด้วยแบบประเมินทักษะทางสังคม และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก แบบปรนัย จำนวน 1 ชุดรวม 20 ข้อ
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้ บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 9 แผน 9 ชั่วโมง ทดลองใช้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565
4. หลังดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว ทำการวัดทักษะทางสังคม ด้วยแบบ ประเมินทักษะทางสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก แบบปรนัย จำนวน 1 ชุด รวม 20 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ค่าร้อยละและการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาท สมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยคำนวณจากร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ยผลการปฏิบัติกิจกรรม กลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ กับร้อยละของคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียน เรื่อง สิทธิเด็ก แบบปรนัย จำนวน 1 ชุดรวม 20 ข้อ และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมิน ทักษะทางสังคม จำนวน 20 ข้อ (E1/E2) เกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้ บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียน โดยการนำคะแนน ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์

3. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้ บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการนำ คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 หาค่าความเที่ยงตรงของแผนจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบประเมินทักษะทางสังคมและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการ หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence : IOC) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551.) ดังนี้

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเนื้อหาทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

1.2 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

$$\text{สูตร } E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$$\text{สูตร } E_2 = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในแผนจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ใบบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนจัดการเรียนรู้

E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบ

วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนจากการทำ
แบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน

$\sum x$	คือ	คะแนนรวมของนักเรียนจากพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อย
$\sum f$	คือ	คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก และคะแนนรวม จากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน
A	คือ	คะแนนเต็มของจากพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อย
B	คือ	คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก คะแนนเต็มของแบบประเมินทักษะทางสังคม
N	คือ	จำนวนผู้เรียน

1.3 ค่าระดับความยากของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นรายชื่อแบบ
อิงเกณฑ์โดยใช้สูตร ดังนี้ (คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556)

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

P	คือ	ระดับความยากง่ายของข้อสอบ
R	คือ	จำนวนคนที่ตอบถูก
N	คือ	จำนวนคนทั้งหมด

1.4 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอิงเกณฑ์ใช้วิธีของ
Brennan เป็นการหาประสิทธิภาพในการจำแนกผู้สอบออกเป็นผู้รอบรู้หรือสอบผ่าน
กับผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่าน เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ “B” (B - Index หรือ Brennan Index)
คำนวณโดยใช้สูตรดังนี้ (คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556)

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

B	คือ	ค่าอำนาจจำแนก
U	คือ	จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
L	คือ	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

- n_1 คือ จำนวนผู้รอบรู้ที่สอบผ่านเกณฑ์
 n_2 คือ จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

1.5 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอิงเกณฑ์ วิธีของ Lovett (คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556)

$$\text{สูตร } r_{cc} = 1 - \frac{k \sum X_i - \sum X_i^2}{(k-1) \sum (X_i - C)^2}$$

- r_{cc} คือ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 k คือ จำนวนข้อสอบ
 X_i คือ คะแนนของแต่ละคน
 C คือ คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

1.6 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) มีสูตรดังนี้

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}$$

1.7 สูตรของสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค คือ

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

- เมื่อ α คือ สัมประสิทธิ์แอลฟา
 k คือ จำนวนข้อคำถามหรือข้อสอบ
 S_i^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนข้อที่ i
 S_t^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนรวม t

1.8 ค่าเฉลี่ย (μ) โดยใช้สูตรดังนี้ (วรรณชนก จันทชุม. 2545)

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

- เมื่อ μ คือ ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N คือ จำนวนคนทั้งหมด

1.9 หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) โดยใช้สูตรดังนี้ (วรรณชนก จันทชุม. 2545)

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \mu)^2}{N}}$$

เมื่อ

σ คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 x คือ คะแนนแต่ละตัว
 N คือ จำนวนสมาชิกแต่ละกลุ่ม
 μ คือ ค่าเฉลี่ยประชากร

พหุบัน ปณ กิโต ชีเว

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยคือ เนื้อหาวิชาหน้าที่พลเมือง ส 15235 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สิทธิเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N คือ จำนวนนักเรียนประชากร

μ คือ คะแนนเฉลี่ย

σ คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

E.I. คือ ค่าดัชนีประสิทธิผล

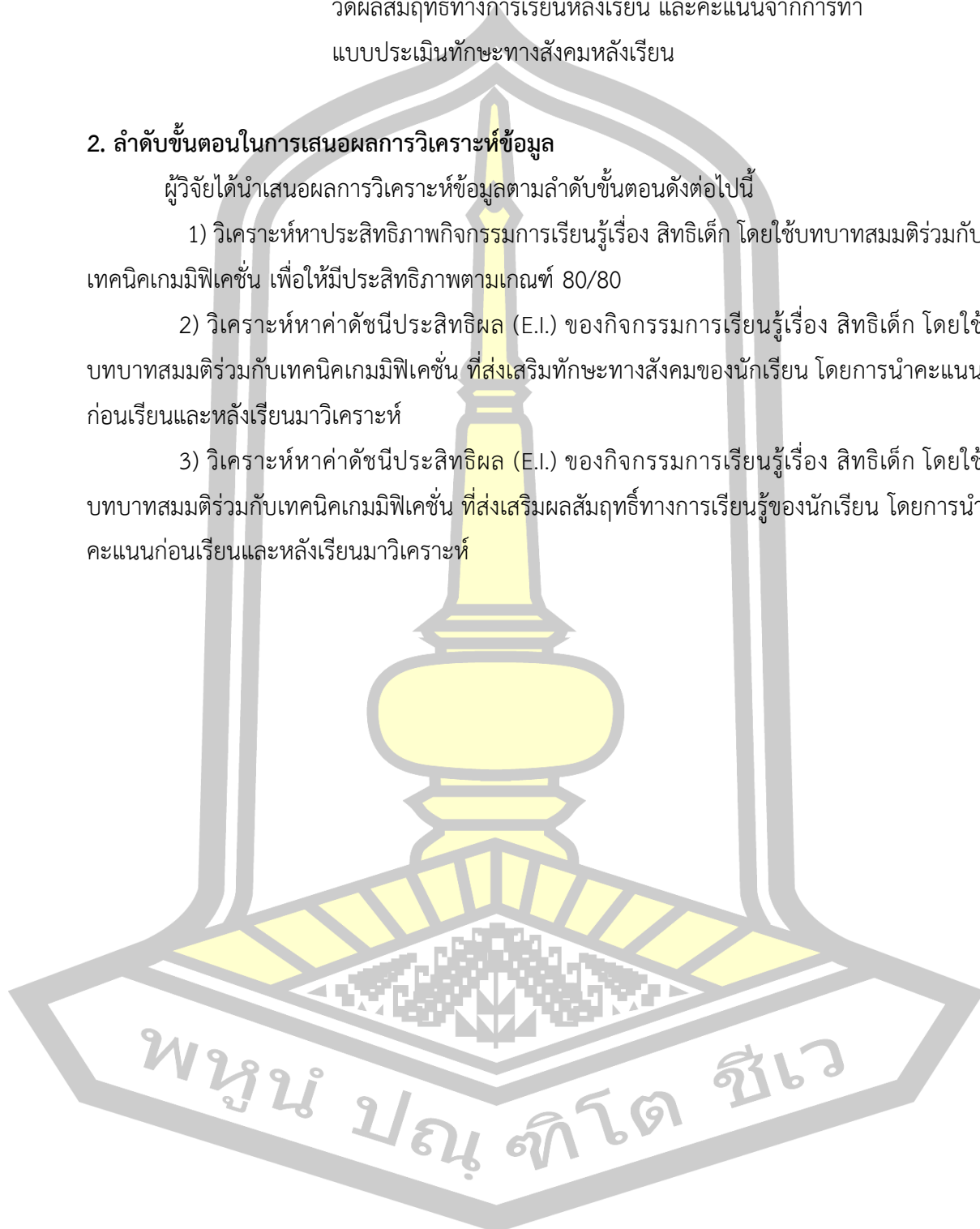
E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
ใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้

- E₂ คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนจากการทำ
แบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน

2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียน โดยการนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์
- 3) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สிทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น เพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตาราง 6 คะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (แผนที่ 1-3)

คน ที่	คะแนน เต็ม	แผนที่ 1				แผนที่ 2				แผนที่ 3			
		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน	คะแนนรวมแผนที่ 1	ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน	คะแนนรวมแผนที่ 2	ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน	คะแนนรวมแผนที่ 3
		10	10	10	30	10	10	10	30	10	10	10	30
1		9	8	9	26	9	8	9	26	9	8	8	25
2		10	9	9	28	10	9	8	27	9	9	8	26
3		9	8	9	26	9	8	8	25	9	8	8	25
4		10	9	9	28	10	9	9	28	10	9	9	28
5		9	9	8	26	9	8	9	26	9	9	8	26
6		10	8	8	26	10	8	8	26	10	8	7	25
7		9	9	9	27	9	9	9	27	9	9	9	27
8		9	8	9	26	9	8	9	26	9	8	9	26
9		9	9	8	26	9	9	9	27	9	9	8	26
10		10	9	9	28	10	9	9	28	10	9	9	28
11		10	9	9	28	10	9	9	28	10	9	9	28
12		10	9	8	27	10	8	8	26	10	8	8	26
รวม		114	104	104	322	114	102	104	320	113	103	100	316

ตาราง 7 คะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบ
 ย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ
 ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (แผนที่ 4-6)

คน ที่	คะแนน เต็ม	แผนที่ 4			คะแนนรวมแผนที่ 4	แผนที่ 5			คะแนนรวมแผนที่ 5	แผนที่ 6			คะแนนรวมแผนที่ 6
		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน	
		10	10	10	30	10	10	10	30	10	10	10	30
1		8	8	7	23	8	8	7	23	10	8	7	25
2		9	8	8	25	9	8	8	25	9	9	8	26
3		9	8	8	25	9	8	8	25	10	9	8	27
4		9	8	9	26	9	8	9	26	9	9	9	27
5		9	8	8	25	10	9	8	27	10	9	8	27
6		9	8	7	24	10	8	7	25	10	8	7	25
7		9	8	9	26	9	8	9	26	10	9	9	28
8		9	8	9	26	10	8	9	27	10	8	9	27
9		9	9	8	26	9	9	8	26	9	9	8	26
10		10	8	9	27	10	8	9	27	10	9	9	28
11		10	8	9	27	10	8	9	27	10	9	9	28
12		10	8	8	26	10	8	8	26	10	9	8	27
รวม		110	97	99	306	113	98	99	310	117	105	99	321

ตาราง 8 คะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบ
 ย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ
 ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (แผนที่ 7-9)

คน ที่	คะแนน เต็ม	แผนที่ 7			คะแนนรวมแผนที่ 7	แผนที่ 8			คะแนนรวมแผนที่ 8	แผนที่ 9			คะแนนรวมแผนที่ 9
		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน		ใบงาน	พฤติกรรมการปฏิบัติกลุ่ม	ทดสอบย่อยท้ายแผน	
		10	10	10	30	10	10	10	30	10	10	10	30
1		10	9	8	27	10	9	8	27	10	9	8	27
2		9	9	8	26	10	10	8	28	10	10	9	29
3		10	9	8	27	10	9	8	27	10	10	8	28
4		9	9	9	27	9	10	9	28	10	10	9	29
5		10	9	8	27	10	9	8	27	10	10	8	28
6		10	9	7	26	10	9	8	27	10	9	8	27
7		10	9	9	28	10	10	9	29	10	10	9	29
8		10	9	9	28	10	9	9	28	10	10	9	29
9		9	9	8	26	9	9	8	26	10	9	8	27
10		10	10	9	29	10	10	9	29	10	10	9	29
11		10	9	9	28	10	9	9	28	10	9	9	28
12		10	9	8	27	10	10	8	28	10	10	9	29
รวม		117	109	100	326	118	113	101	332	120	116	103	339

ตาราง 9 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละคะแนนของใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (แผนที่ 1-9)

คนที่	คะแนน	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	แผนที่	รวม	ร้อยละ	
		1	2	3	4	5	6	7	8			9
		30	30	30	30	30	30	30	30	270		
1		26	26	25	23	23	25	27	27	229	84.81	
2		28	27	26	25	25	26	26	28	240	88.89	
3		26	25	25	25	25	27	27	27	235	87.04	
4		28	28	28	26	26	27	27	28	247	91.48	
5		26	26	26	25	27	27	27	27	239	88.52	
6		26	26	25	24	25	25	26	27	231	85.56	
7		27	27	27	26	26	28	28	29	247	91.48	
8		26	26	26	26	27	27	28	28	243	90	
9		26	27	26	26	26	26	26	26	236	87.41	
10		28	28	28	27	27	28	29	29	253	93.70	
11		28	28	28	27	27	28	28	28	250	92.59	
12		27	26	26	26	26	27	27	28	242	89.63	
รวม		322	320	316	306	310	321	326	332	339	2892	1071.11
\bar{x}		26.83	26.67	26.33	25.5	25.83	26.75	27.17	27.67	28.25	241	89.26
S.D.		0.90	0.94	1.11	1.12	1.14	1.01	0.90	0.85	0.83	7.14	

จากตารางที่ 9 พบว่าแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น ทั้ง 9 แผน คะแนนเฉลี่ยทั้งหมดของนักเรียนที่ได้ จากการทำใบงาน พฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังเรียน คะแนนเต็ม 270 คะแนน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 241 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 89.26

ตาราง 10 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชั่น

คนที่	ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (20 คะแนน)	คะแนนทักษะทางสังคมหลังเรียน (100 คะแนน)	รวม (120 คะแนน)
1	17	92	109
2	18	93	111
3	19	95	114
4	18	99	117
5	18	94	112
6	19	93	112
7	18	94	112
8	19	95	114
9	17	94	111
10	16	97	113
11	18	93	111
12	17	90	107
รวม	214	1129	1343
μ	17.83	94.08	111.92
σ	0.9	2.22	

จากตารางที่ 10 พบว่า นักเรียนได้คะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและคะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 111.92 จากคะแนนเต็ม 120 คะแนน ดังประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E2 จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 93.26

ตาราง 11 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คะแนน	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ E_1	89.26
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E_2	93.26
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก (E_1/ E_2) มีค่าเท่ากับ 89.26/93.26	

จากตารางที่ 11 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 89.26 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 93.26 แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพ (E_1/ E_2) เท่ากับ 89.26/93.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

2) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน หาได้โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินทักษะทางสังคมก่อนเรียนและเมื่อเรียนครบทั้ง 9 แผน ให้นักเรียนทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียนโดยใช้แบบประเมินชุดเดียวกัน ผลปรากฏดังตารางที่ 12

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 12 คะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมก่อนเรียน ทั้งหมด 3 ด้าน รวมทั้งหมด
20 ข้อ 100 คะแนน

คนที่	ด้านที่ 1 การมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมร่วมกับ ผู้อื่น (40 คะแนน)	ด้านที่ 2 การสื่อสารใน สถานการณ์ต่าง ๆ อย่าง เหมาะสม (40 คะแนน)	ด้านที่ 3 การ ยอมรับและเข้าใจ ผู้อื่น (20 คะแนน)	รวม (100 คะแนน)
1	16	21	8	45
2	15	18	7	40
3	17	19	8	44
4	18	20	9	47
5	16	18	8	42
6	16	17	7	40
7	15	19	7	41
8	17	18	8	43
9	16	17	9	42
10	15	19	7	41
11	16	18	8	42
12	14	17	6	37
รวม	191	221	92	504
\bar{x}	15.92	18.42	7.67	42
S.D.	1.04	1.19	0.85	2.48

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 13 คะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียน ทั้งหมด 3 ด้าน รวมทั้งหมด
20 ข้อ 100 คะแนน

คนที่	ด้านที่ 1 การมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมร่วมกับ ผู้อื่น (40 คะแนน)	ด้านที่ 2 การสื่อสารใน สถานการณ์ต่าง ๆ อย่าง เหมาะสม (40 คะแนน)	ด้านที่ 3 การ ยอมรับและเข้าใจ ผู้อื่น (20 คะแนน)	รวม (100 คะแนน)
1	37	37	18	92
2	37	38	18	93
3	38	38	19	95
4	40	39	20	99
5	37	38	19	94
6	38	37	18	93
7	39	37	18	94
8	38	38	19	95
9	37	39	18	94
10	39	39	19	97
11	38	38	17	93
12	36	37	17	90
รวม	454	455	220	1129
\bar{x}	37.83	37.92	18.33	94.08
S.D.	1.07	0.76	0.85	2.22

ตาราง 14 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับ
เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนนรวม		ร้อยละ		ดัชนี ประสิทธิผล
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
12	100	504	1129	42	94.08	0.90

จากตารางที่ 14 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้
บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นร้อยละ 90

3) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ทำได้โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและเมื่อเรียนครบทั้ง 9 แผน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกัน ผลปรากฏดังตารางที่ 15

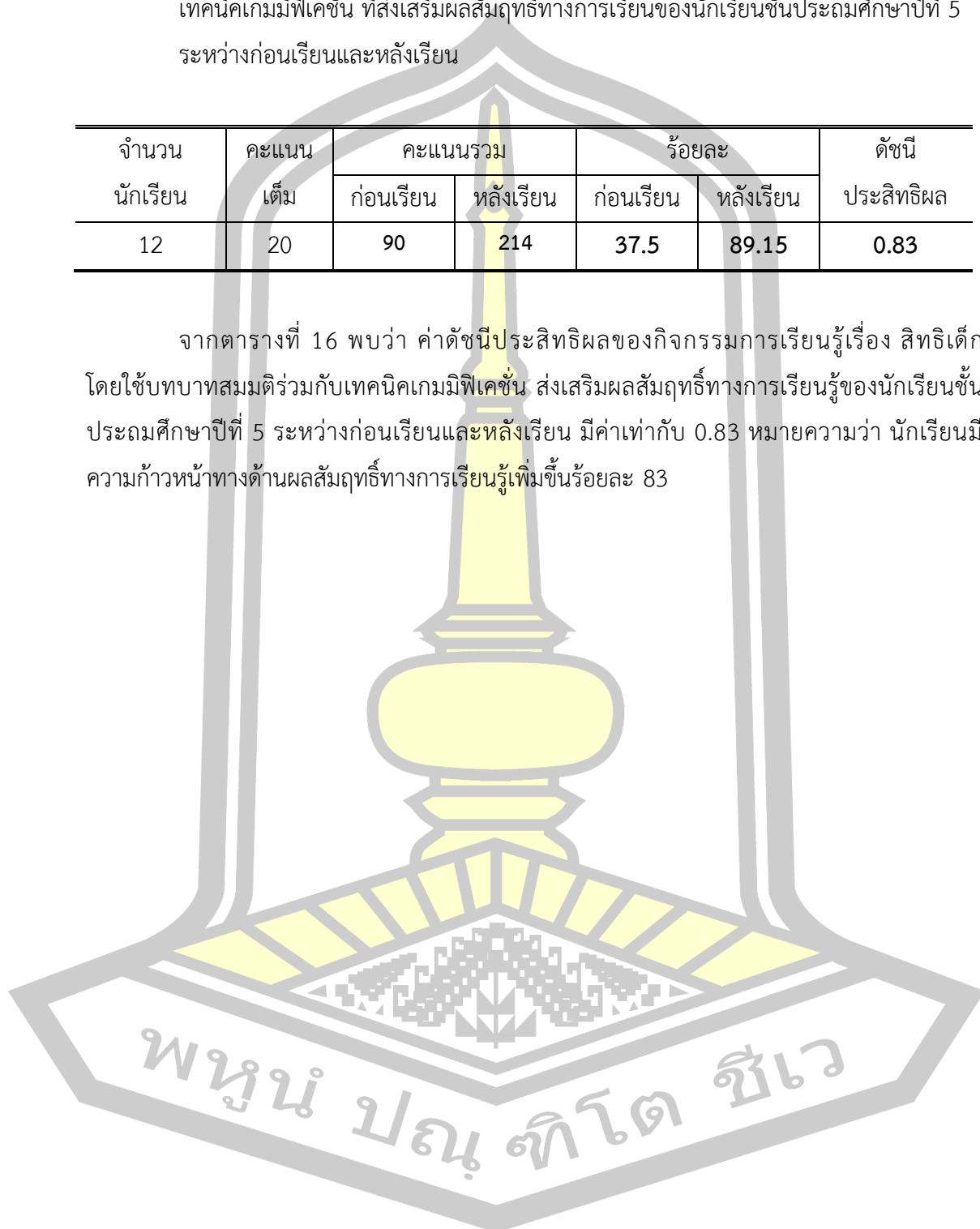
ตาราง 15 คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งหมด 20 ข้อ 20 คะแนน

คนที่	ก่อนเรียน (20 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (20 คะแนน)	ร้อยละ
1	8	40	17	85
2	9	45	18	90
3	10	50	19	95
4	7	35	18	90
5	7	35	18	90
6	8	40	19	95
7	7	35	18	90
8	8	40	19	95
9	6	30	17	85
10	6	30	16	80
11	7	35	18	90
12	7	35	17	85
รวม	90		214	
\bar{x}	7.5	37.5	17.83	89.15
S.D.	1.12		0.9	

ตาราง 16 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สติธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม		ร้อยละ		ดัชนีประสิทธิผล
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
12	20	90	214	37.5	89.15	0.83

จากตารางที่ 16 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สติธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 83



สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยคือ เนื้อหาวิชาหน้าที่พลเมือง ส 15235 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สิทธิเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ และวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้นำเสนอสรุปผลการวิจัยเป็นความเรียง ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1) กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ E1 เท่ากับ 89.26 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E2 เท่ากับ 93.26 แสดงว่าค่าประสิทธิภาพ (E1/ E2) เท่ากับ 89.26/93.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นร้อยละ 90

3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 83

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร หลักสูตร ทฤษฎี บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบทักษะทางสังคมของนักเรียน ด้วยแบบประเมินทักษะทางสังคม และทำการวัดความสามารถด้านการเรียนรู้ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 9 แผน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ ผลงานนักเรียน คะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังเรียน ด้วยแบบประเมินทักษะทางสังคม และทำการวัดความสามารถด้านการเรียนรู้หลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง ซึ่งผลการพัฒนาทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/ E2) เท่ากับ 89.26/93.26 หมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด จากการทำใบงาน พฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 89.26 และนักเรียนได้คะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรวมกับคะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคม คะแนนคิดเป็นร้อยละ 93.26 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ในวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามความมุ่งหมายของงานวิจัย เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาความสามัคคีในกลุ่ม การทำงานร่วมกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติสามารถนำมาใช้ทำให้นักเรียนในกลุ่มเกิดความเข้าใจกันและมีความสามัคคีปรองดองกัน ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ บทบาทสมมติแทบทุกบทบาทมักจะมีสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งแฝงอยู่ นักเรียนจะต้องใช้วิจารณญาณและไหวพริบในการแก้ปัญหา จึงนับว่าวิธีการนี้ช่วยฝึกเรื่องการแก้ปัญหาเรื่องการขัดแย้งกันเวลาทำงานกลุ่ม ที่เป็นปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มาตั้งแต่ก่อนดำเนินการวิจัย ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และการเรียนรู้มีความหมายสำหรับนักเรียน ทำให้นักเรียนให้ความสนใจและตั้งใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างจัดการเรียนรู้ เช่น การทำ

ใบงาน การปฏิบัติงานกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังเรียน ส่งผลให้คะแนน ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าสูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และเนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้การเรียนรู้นี้เป็นจริงและ สนุกสนานยิ่งขึ้น ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นและความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ส่งเสริมให้เนื้อหา บทเรียนน่าสนใจ และนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้กระตุ้นนักเรียนและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจ ที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมาย มีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาได้ดี ยิ่งขึ้น ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นจากการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน อย่างเห็นได้ชัดในค่า ประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนน จากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้พัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการ สอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (= 3.65, SD = 0.24) สอดคล้องกับงานวิจัยของสิทธิชัย สระตอมุฮัมหมัด (2561) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เกมมิฟิเคชัน เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น เป็นการจำลองบรรยากาศในห้องเรียนให้เสมือนการเล่น เกม ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้นี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.72/82.60 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐรุจา ทาโหม (2565) ได้ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อ เสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมบทบาท สมมติมีค่าเท่ากับ 0.9318 ซึ่งหมายความว่า เด็กอนุบาลมีพฤติกรรมทางสังคมในห้องเรียนพหุ วัฒนธรรมที่สูงขึ้น คิดเป็น ร้อยละ 93.18 ผลการวิจัยนี้สนับสนุนว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สามารถเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมของเด็กอนุบาลในห้องเรียนพหุวัฒนธรรมได้

2. จากผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้ บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นร้อยละ 90 เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกอารมณ์ และเจตคติของผู้เรียน ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคม เช่น การอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้กันภายในกลุ่ม การสื่อสารที่เข้าใจผู้อื่นมากยิ่งขึ้น การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน มีความตื่นตัว เกิดบรรยากาศการทำท่ายและการแข่งขันที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน มีประสิทธิภาพส่งผลให้ทักษะทางสังคมของผู้เรียนสูงขึ้นทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น 2) การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม 3) การยอมรับและเข้าใจผู้อื่นการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนทร อ่อนฤทธิ์ และวีรวิชัย บุญส่ง (2565) ได้ใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางสังคมมีคะแนนทักษะทางสังคม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 8 คน และนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางสังคม จำนวน 9 คน หลังเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของกันตินันท์ ถนอมวงษ์ (2565) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.20/83.25 ซึ่งสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีทักษะคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 83 เนื่องจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติเป็นการจัดกิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ นักเรียนได้ทำงานร่วมกันและฝึกความกล้าแสดงออก แล้วยังได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมด้วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตื่นตัว ทำท่าย เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เมื่อกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ส่งผลให้นักเรียนสนใจและตั้งใจศึกษาในเนื้อหาวิชา

มากขึ้น ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของจิรัชย์ แสนคำภา และอรัญ ชูกระเดื่อง (2565) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.59 -4.79 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีค่าเท่ากับ 0.7435 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ร้อยละ 74.353) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของพรยมล นิมนพานิชย์ (2565) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปว่า จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกอารมณ์ และเจตคติของผู้เรียน ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน และผู้เรียนมีความสนใจและเข้าใจรายละเอียดเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น และการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมา ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนให้มีความตื่นเต้น เกิดบรรยากาศการทำทหายและการแข่งขันที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน มีประสิทธิภาพและส่งเสริมทักษะทางสังคม ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม ได้แก่การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร และการเข้าใจผู้อื่นในกลุ่ม การควบคุมตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียน รวมถึงทัศนคติในเชิงบวกและเจตคติที่ดีต่อการเรียน และท้ายที่สุดส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานวิจัยดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ผู้วิจัยต้องทำการปฐมนิเทศก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดความอยากรู้และอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เข้าใจบทบาทของตนเองขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

1.2 ผู้วิจัยควรกำหนดสถานการณ์บทบาทสมมติที่หลากหลาย และรูปแบบของบทบาทสมมติที่เหมาะสมกับเนื้อหาในรายวิชานั้น ๆ

1.3 ผู้วิจัยควรศึกษาหลักสูตรที่ใช้ในการสอน และจัดขั้นตอนในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา ควรมีเวลาให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนอย่างเพียงพอ เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถของตน

1.4 ผู้วิจัยควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สภาพความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียนแต่ละคน

1.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคม เป็นการทำงานในรูปแบบกลุ่ม บางครั้งจะมีนักเรียนที่ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของกลุ่ม ดังนั้นผู้วิจัยควรคอยสังเกต ให้ความเอาใจใส่ กระตุ้นให้นักเรียนทุกคน ทุกกลุ่ม ให้ความร่วมมือกับการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเท่าที่จะทำได้

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้กับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอื่น ๆ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพและดัชนีประสิทธิผล

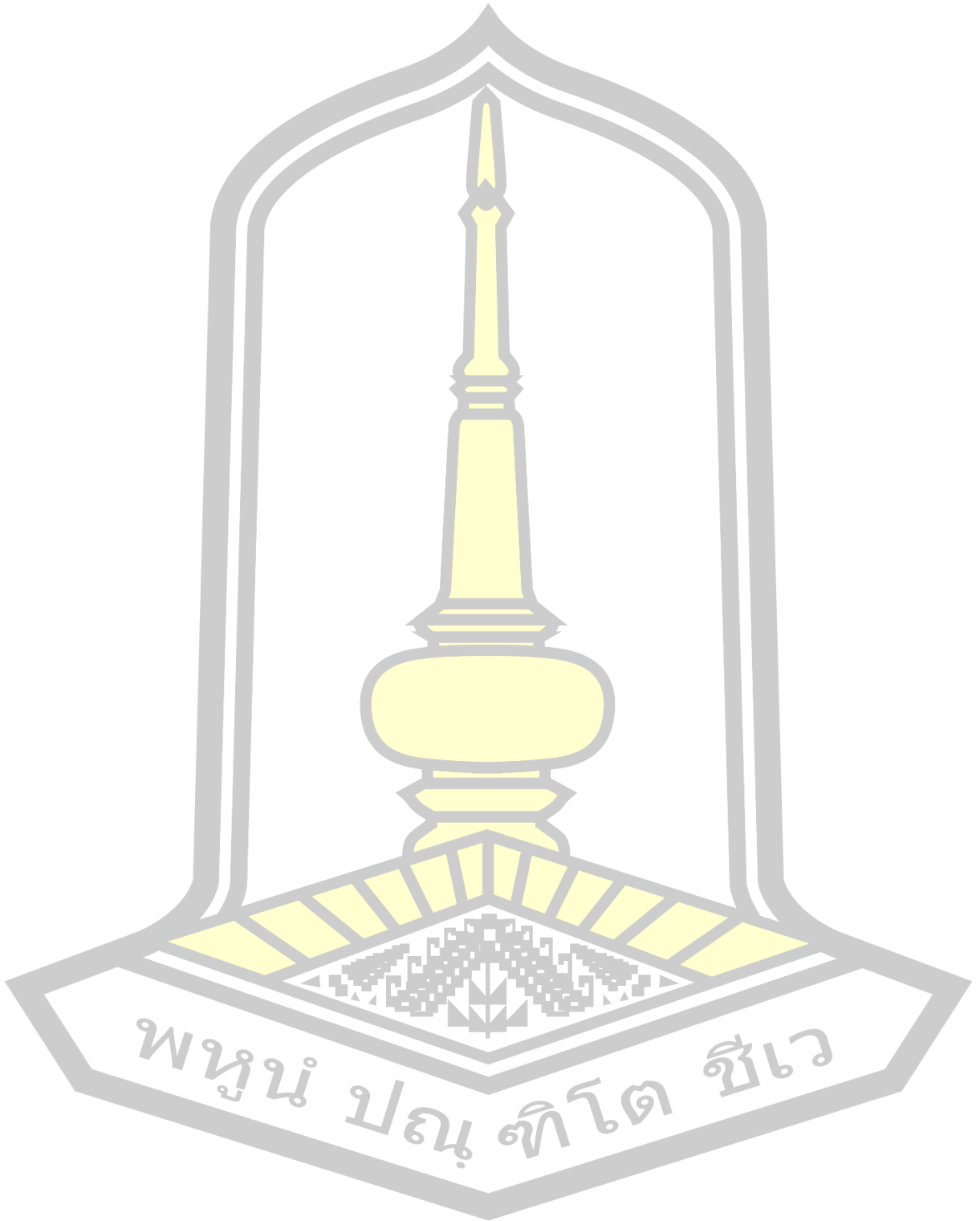
2.2 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ไปพัฒนากับนักเรียนชั้นอื่น ๆ ต่อไป

2.3 ควรมีการพัฒนาารูปแบบการสอนอื่น ๆ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

2.4 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางสังคม ความสามารถด้านการคิด ความฉลาดทางอารมณ์ ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตนเองของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันกับวิธีสอนอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาการของผู้เรียนในด้านอื่น ๆ

2.5 ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บรรณานุกรม



พหุมนุ ปณุ ทิโต ชีเว

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกียรติศักดิ์ ชื่นเมือง. (2550). *การพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานโลหะแผ่นด้วยวิธีการสอนแบบโครงการ เรื่องการทำที่ตักขยะ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี*. มหาสารคาม : การค้นคว้าแบบอิสระ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- จุไรรัตน์ นิพัทธ์สัจจ์. (2529). *ประสบการณ์วิชาชีพภาคปฏิบัติ*. สงขลา : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยครูสงขลา.
- เฉลิม เพิ่มนาม. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำและทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก*. วารสารสังคมศาสตร์วิจัย, 10(1), 69-84.
- ชนัดต์ พูนเดช. (2559). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร 18 (กรกฎาคม-กันยายน 2559) : 331-339.
- ชนาธิป พรกุล. (2544). *รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2550). *การประเมินการเรียนรู้*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชวาล แพร์ตกุล. (2516). *เทคนิคการวัดผล*. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชนินทร์ชัย อินทிரารณ์ และคณะ. (2540). *พจนานุกรมศัพท์การศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอคิวบุ๊ค.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). *การทดสอบประสิทธิภาพหรือชุดการสอน*. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์. 5,3: 7 – 20.
- ณัฐดนัย คุณกมฺท . (2560) . *การพัฒนาแบบรูปการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*

- ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90.
- ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ. (2545). ผู้เรียนเป็นสำคัญและการเขียนแผนจัดการเรียนรู้ ของครูมือ
อาชีพตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : เอลโล่การพิมพ์.
- ทิตนา แชมมณี. (2528). แนวคิดเกี่ยวกับระบบการเรียนการสอน. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอน
กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 -7. กรุงเทพมหานคร : ป. สัมพันธ์
พานิชย์.
- ทิตนา แชมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่5). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นาคยา ภัทรแสงไทย. (2525). ยุทธวิธีการสอนสังคมศึกษา. กรุงเทพฯ : พีรพัฒนา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ : สุวีริยา
สาส์น.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). การวัดประเมินการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เผชญิ กิจระการ. (2542). การวิจัยและทฤษฎีเทคโนโลยีการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม :
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรยมล นิมพานิชย์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน ตาม
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม ของเจ้าของ
ภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มจร วิทยาเขตอีสาน, 3(2), 18-32.
- พิชญะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตาม
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนผดุงนารี. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2548). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :
แฮร์สออฟเคอร์มีส์.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. DIGITAL MEDIA ANIMATION
TELEVISION, 6
- ระวีวรรณ วุฒิประสิทธิ์. (2530). บทเรียนวิชาชุดครูทางวิทยุไปรษณีย์ชุดวิชาครูระดับ พ.ม วิชา

- หลักการสอน. นครสวรรค์ : ศูนย์การศึกษาสำหรับครูทางวิทยุไปรษณีย์.
- รังษี วิบูลย์อรุณกร. (2534) ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดกรมสามัญศึกษา ในจังหวัด ปราจีนบุรี. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- รุจิรี ภูสาระ. (2545). การเขียนแผนการสอน. กรุงเทพฯ : บุ๊ค พอยท์.
- วรรณชนก จันทชุม. (2545). สถิติประยุกต์ทางพฤติกรรมศาสตร์ พร้อมตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยโปรแกรม SPSS for Windows. ขอนแก่น : ขอนแก่นการพิมพ์.
- วารีย์ ธีระจิตร. (2530). การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการ. ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วีณา วัชรตะวิชัย . (2530). การออกแบบการสอนอย่างมีระบบ. เชียงใหม่ : ภาควิชา ประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ .
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สงบ ลักษณะ. (2533). นวัตกรรม แนวทางการจัดทำแผนการสอน กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- สิริวรรณ ศรีพหล และพันทิพา อุทัยสุข. (2540). การสอนโดยยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง. ใน เอกสาร การสอนชุดวิชาวิทยาการการสอน หน่วยที่ 8 - 15. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เสรี โอภาส. (2532). การศึกษาเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของนักศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างโรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง และโรงเรียนขนาดใหญ่ในจังหวัด สุโขทัย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เสริมศรี ลักษณะศิริ. (2540). หลักการสอน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร.
- สุพิน บุญชูวงศ์. (2544). หลักการสอน. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2544). การวัดผลการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กทมสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2549). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 2 . กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ

สังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560 - 2564. หน้า 65

สำลี รักสุทธี. (2544). เทคนิควิธีการจัดการเรียนและเขียนแผนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ.

กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร, สุรพล บุญลือ และกীরติ ตันเสถียร. (2560). การพัฒนาความสามารถการอ่านคำ
ควบล้ำโดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้อย่างจริงจัง
การเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสาร Veridian
E-Journal. 10(1) : 554.

อัญญา เม็ดไธสง และเพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร. (2557). การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมเรียนรู้ (Learning Together
Technique) รายวิชา ส16101 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม
โรงเรียนวังยางวิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
37(2) : 164-171.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อินทิรา บุญยาทร. (2542). หลักการสอน. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏบ้าน
สมเด็จเจ้ายาพระยา.

Bloom, B.S. (1972). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook 1: Cognitive.
Domain 17th edition.* David Mackay, New York, pp.186-238.

Candlin, C.N. and Murphy, D. (1987). *Language learning tasks.* Englewood
Cliffs, N.J.: Prentice Hall International.

Deese, Ashley. (2014). *5 BENEFITS OF GAMIFICATION.* Retrieved 12 January 2016,
from <http://www.ssec.si.edu/blog/gamification#.VEZGA50UeQc>

Diggelen, M. (2012). *The Principles of Gamification.* Retrieved December 2016 from
<http://www.wobalong.com/gamification-consulting-by-gamifyconsultant-com/>

Huang, W. H.; & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of
Education.* Toronto: Rotman School of Management University of Toronto.

Jarolimek, John. (1997) *Teaching and Learning in The Elementary school.* 6th ed.
Upper Saddle, N.J. : Merrill.

Kapp, K. M.; Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The gamification of learning and
instruction :fieldbook idea into practice.* San Francisco, CA: Wiley.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in education : What, how, why*

Bother. Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5.

National Association of School Psychologists. (2002). *Defining Types of Social Skills*.

http://www.nasponline.org/resources/factsheets/socialskills_fs.aspx

Sheridan, J. H. (1997). Kaizen Blitz. *Industry Week/IW*. 246(16) : 18-27.

Streck, Horst. (2013). *Yet Another Introduction to Gamification*. Retrieved 20

January 2016, From <http://gamification.com/gamification-blog-posts/yet-another-introduction-to-gamification/>

Wang, R. (2011, December 6). *Demystifying Enterprise Gamification for Business*.

Retrieved from Constellation Research.

Westwood, Peter. (1997). *Commonsense Methods for Children with Special Needs*.

3rd ed. London: Routledge.

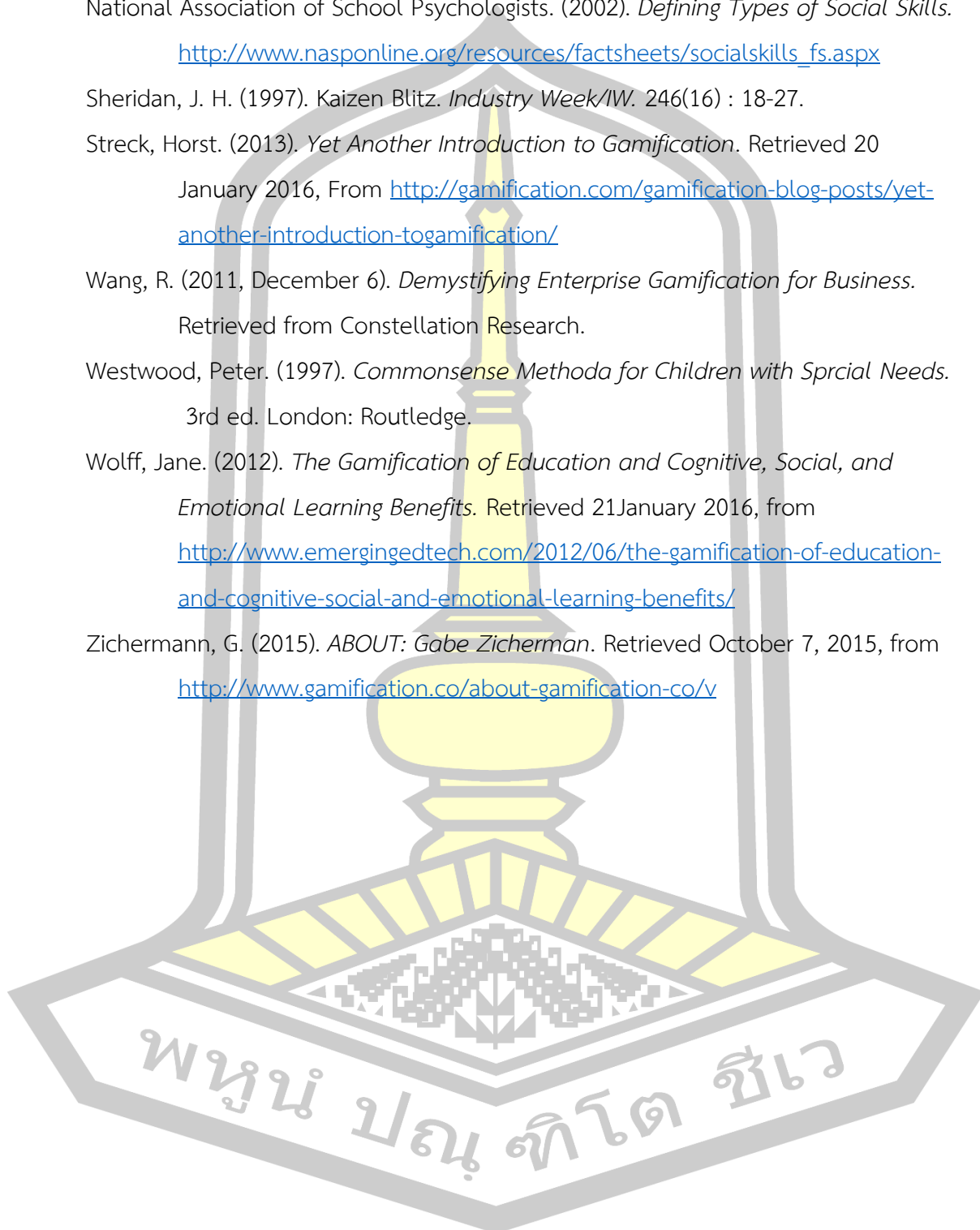
Wolff, Jane. (2012). *The Gamification of Education and Cognitive, Social, and*

Emotional Learning Benefits. Retrieved 21 January 2016, from

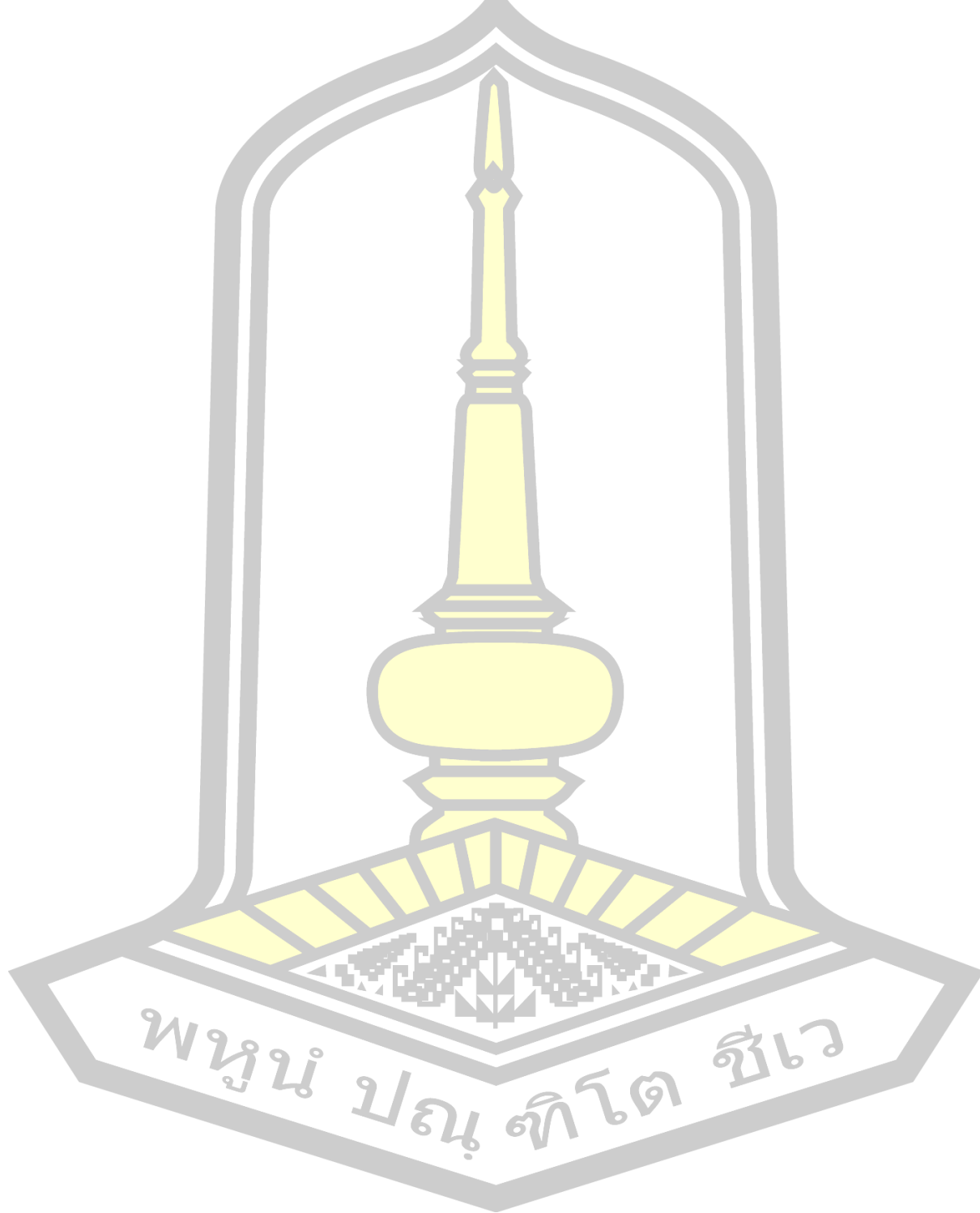
<http://www.emergingedtech.com/2012/06/the-gamification-of-education-and-cognitive-social-and-emotional-learning-benefits/>

Zichermann, G. (2015). *ABOUT: Gabe Zicherman*. Retrieved October 7, 2015, from

<http://www.gamification.co/about-gamification-co/v>



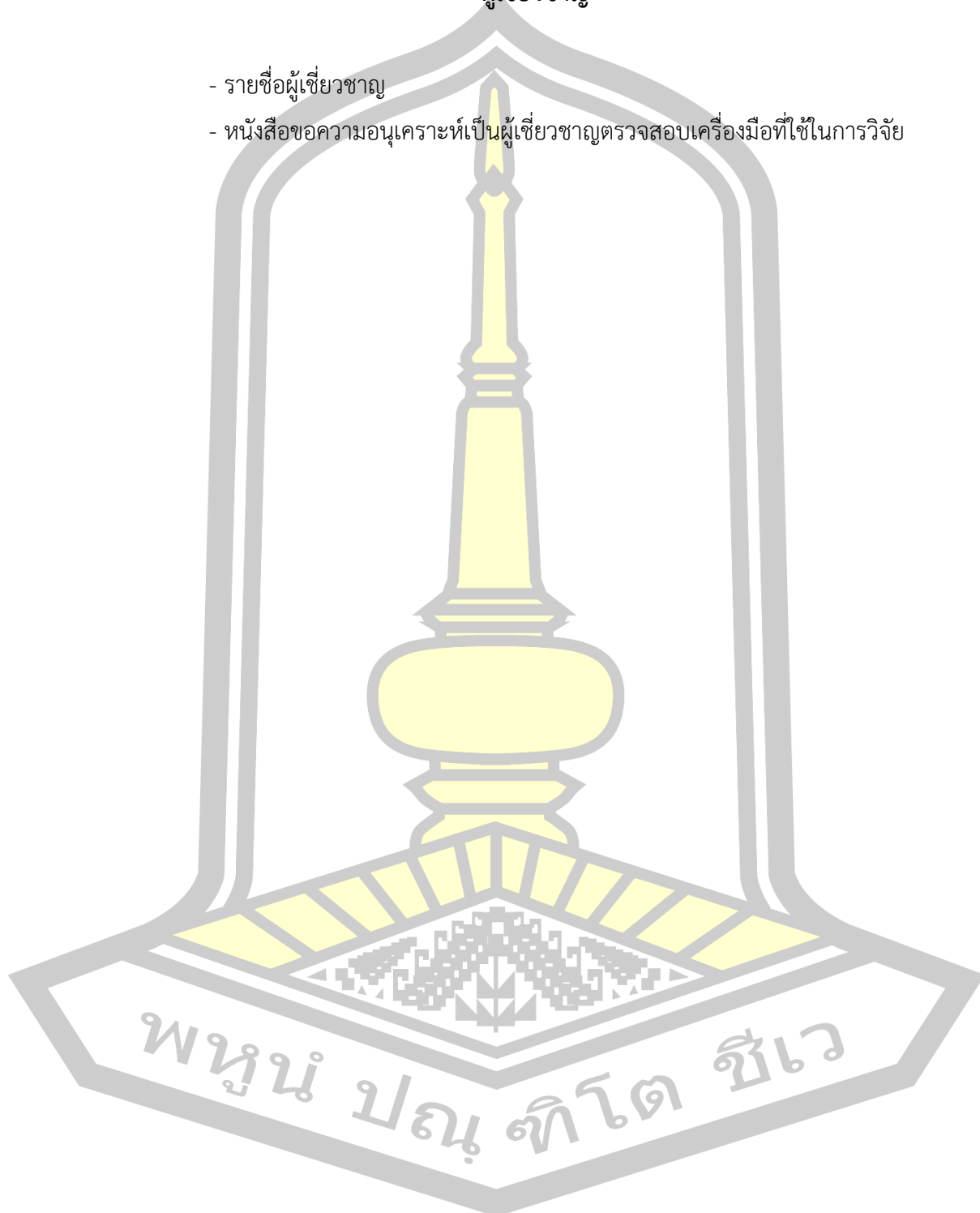
ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

ผู้เชี่ยวชาญ

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

1. นางสาวนิพนพิทา กุลชิต ข้าราชการบำนาญ ปรียญาปรัชญาดุขฎฐิบัณชิต (ปร.ด.)
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2. นางพรเพ็ญ ฤทธิสัน ศึกษานิเทศก์ ขำนาญการพิเศษ สฟป.ภาพสินธุ์ เขต 1
ปรียญาปรัชญาดุขฎฐิบัณชิต (ปร.ด.)
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
3. นางสาวจุฑามาศ จำปาแดง ครู วิทยฐานะ ขำนาญการ โรงเรียนบ้านนาสีนวน
สฟป.มหาสารคาม เขต 1 ปรียญามหาบัณชิต (กศ.ม.)
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4. นายกิตติกวินท์ ปินไชย ครู วิทยฐานะ ขำนาญการ โรงเรียนสิรินธร สฟม. สุรินทร์
ปรียญาครุศาสตร์มหาบัณชิต สาขาวิจัยและประเมินผล
การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
5. นางสาววัลลีย์ แสงสว่าง ครู วิทยฐานะ ครูขำนาญการ โรงเรียนยโสธรพิทยาคม
สฟม. ศรีสะเกษ ยโสธร ปรียญาศึกษาศาสตร์
มหาบัณชิต (ศษ.ม.) หลักสูตรและการสอน
วิชาเฉพาะการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

พหุณั ปณุ ทิโต ชีเว



ที่ อว ๐๖๐๕.๕(๒)/ว๓๖๘

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายกิตติกวินท์ ปินไชย

ด้วย นายพิชิตชัย เทียงท่า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสิออน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๑-๓๑๗๔

เบอร์โทรนิสิต ๐๙๔๔๖๘๓๑๖๖

พูน ปณ ภิโต ชีเว



ที่ อว ๐๖๐๕.๕(๒)/ว๓๖๘

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาววัลลีย์ แสงสว่าง

ด้วย นายพิชิตชัย เทียงท่า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๑-๓๑๗๔

เบอร์โทรนิสิต ๐๙๔๔๖๘๓๑๖๖

พหุ อนุ ทั โตะ ชี เว



ที่ อว ๐๖๐๕.๕(๒)/ว๓๖๘

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวจุฑามาศ จำปาแดง

ด้วย นายพิชิตชัย เทียงท่า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่อง นี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำ ข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๑-๓๑๗๔

เบอร์โทรนิสิต ๐๔๔๔๖๘๓๑๖๖

พหุ อนุ ภิ ทั โต ชี เว



ที่ อว ๐๖๐๕.๕(๒)/ว๓๖๘

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.พรเพ็ญ ฤทธิสัน

ด้วย นายพิชิตชัย เทียงท่า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๑-๓๑๗๔

เบอร์โทรนิสิต ๐๙๔๔๖๘๓๑๖๖

มธ. สก ๖๗



ที่ อว ๐๖๐๕.๕(๒)/ว๓๖๘

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.นิพิฐา กุลชิต

ด้วย นายพิชิตชัย เทียงท่า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๑-๓๑๗๔

เบอร์โทรนิสิต ๐๙๔๔๖๘๓๑๖๖

มหาสารคาม

ภาคผนวก ข

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์ การเรียนรู้และการวัดและประเมินผล
- แผนการจัดการเรียนรู้
- ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะทางสังคม
- ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะทางสังคม ใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)
- โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก
- ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก
- ค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก
- ค่าอำนาจจำแนก (B – Index) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก
- ตารางค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก

พหุบัณฑิต ชีวะ

**ตารางความสัมพันธ์ระหว่างชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้และการวัดและประเมินผล**

แผนการจัดการ การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
1. สิทธิที่ จะมีชีวิต รอด	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนว ทางการปกป้องคุ้มครองตนเอง หรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิ เด็ก และขอความช่วยเหลือจาก หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการ คุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย สิทธิที่จะมีชีวิตรอด เด็กทุกคน จะได้รับการจดทะเบียนเกิด ได้รับการเลี้ยงดูจากบิดามารดา ของตน ไม่ถูกแยกจาก ครอบครัว รวมทั้งได้รับการ ปกป้องคุ้มครองอย่างเหมาะสม จัดหาบริการพื้นฐานต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้มีชีวิตรอด และ เติบโตขึ้นอย่างแข็งแรง	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และสามารถอธิบายสิทธิ เด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมี ชีวิตรอดได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็ก ข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิต รอดได้ (P) 3. เพื่อให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
2. สิทธิที่ จะได้รับ การ ปกป้อง คุ้มครอง	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนว ทางการปกป้องคุ้มครองตนเอง หรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิ เด็ก และขอความช่วยเหลือจาก หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการ คุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย สิ่งที่เด็กควรได้รับคือการใช้ ปกป้องคุ้มครองจากการใช้ ความรุนแรงทั้งร่างกายและ จิตใจ และยังรวมไปถึงการ	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และสามารถอธิบายสิทธิ เด็กข้อที่ 2 สิทธิที่จะ ได้รับการปกป้อง คุ้มครองได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็ก ข้อที่ 2 สิทธิที่จะได้รับ	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการ ปกป้องคุ้มครอง จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
		คุ้มครองจากการใช้แรงงานผิดกฎหมาย การทำงานอันตรายหรือขัดขวางการศึกษา และในเรื่องสารเสพติด	การปกป้องคุ้มครองได้ (P) 3. เพื่อให้นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)	(การแสดงบทบาทสมมติ) 4. ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์
3. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก และขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย เด็กจะต้องได้รับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ สิทธิด้านการพัฒนานี้ยังหมายถึงรวมถึงการต่อยอดไปสู่ทักษะเฉพาะต่าง ๆ การพัฒนาความสามารถทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ที่จะทำให้เด็ก ๆ ได้ก้าวไปสู่อนาคตที่สดใส และมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไปในอนาคต	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 3 สิทธิที่จะได้รับการพัฒนาได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มการแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็กข้อที่ 3 สิทธิที่จะได้รับการพัฒนาได้ (P) 3. เพื่อให้นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)	1. ใช้แบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย เรื่องสิทธิที่จะได้รับการพัฒนา จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาทสมมติ) 4. ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. สิทธิที่จะมีส่วนร่วม	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการ	การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก และขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรม	1. ใช้แบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย เรื่องสิทธิที่จะมีส่วนร่วม จำนวน 5 ข้อ

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
	ละเมิดสิทธิ เด็ก	ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็ก และเยาวชนตั้งแต่ระดับชุมชน เป็นต้นไป ทุกภาคส่วนก็ควรจะ มีบทบาทส่งเสริมสนับสนุนให้ เด็กและเยาวชนสามารถเข้ามา มีส่วนร่วม ได้แสดงความคิดเห็น มีพื้นที่ในการใช้ศักยภาพของ ตนเอง ที่จะสร้างความ เปลี่ยนแปลงที่ดีสู่สังคม	กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็ก ข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วน ร่วมได้ (P) 3. เพื่อให้ให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
5. การ ละเมิด สิทธิเด็ก 1	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	การละเมิดสิทธิเด็ก ไม่ใช่การ กระทำเฉพาะที่กฎหมายบัญญัติ ว่าเป็นความผิดเท่านั้น แต่ หมายถึงการกระทำใด ๆ ก็ ตามที่อาจส่งผลกระทบต่อ ร่างกาย จิตใจ สังคม หรือการ เจริญเติบโตของเด็ก ย่อมถือ เป็นการละเมิดสิทธิเด็ก	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถเสนอแนว ทางแก้ไขปัญหาการ ละเมิดสิทธิเด็กในด้าน ต่าง ๆ ได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับการ ละเมิดสิทธิเด็กได้ (P) 3. เพื่อให้ให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 1 จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
6. การ ละเมิด สิทธิเด็ก 2	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	การละเมิดสิทธิเด็ก ไม่ใช่การ กระทำเฉพาะที่กฎหมายบัญญัติ ว่าเป็นความผิดเท่านั้น แต่ หมายถึงการกระทำใด ๆ ก็ ตามที่อาจส่งผลกระทบต่อ ร่างกาย จิตใจ สังคม หรือการ เจริญเติบโตของเด็ก ย่อมถือ เป็นการละเมิดสิทธิเด็ก	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถเสนอแนว ทางแก้ไขปัญหาการ ละเมิดสิทธิเด็กในด้าน ต่าง ๆ ได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับการ ละเมิดสิทธิเด็กได้ (P) 3. เพื่อให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 2 จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
7. แนว ทางการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองจาก การถูก ละเมิด สิทธิเด็ก 1	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนว ทางการปกป้องคุ้มครองตนเอง หรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิ เด็ก และขอความช่วยเหลือจาก หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการ คุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการปกป้อง คุ้มครองตนเองจากการ ถูกละเมิดสิทธิเด็กได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับแนว ทางการปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูกละเมิด สิทธิเด็กได้ (P)	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง แนวทางการปกป้อง คุ้มครองตนเองจาก การถูกละเมิดสิทธิเด็ก 1 จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
			3. เพื่อให้ให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	(การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
8. แนว ทางการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองจาก การถูกละเมิด สิทธิเด็ก 2	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนว ทางการปกป้องคุ้มครองตนเอง หรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิ เด็ก และขอความช่วยเหลือจาก หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการ คุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการปกป้อง คุ้มครองตนเองจากการ ถูกละเมิดสิทธิเด็กได้ (K) 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับแนว ทางการปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูกละเมิด สิทธิเด็กได้ (P) 3. เพื่อให้ให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง แนวทางการปกป้อง คุ้มครองตนเองจาก การถูกละเมิดสิทธิเด็ก 2 จำนวน 5 ข้อ 2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
9. การ ปกป้อง คุ้มครอง สิทธิ เด็กไทย	ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการ ปกป้อง คุ้มครอง ตนเองหรือ	การศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับการคุ้มครองสิทธิเด็ก มี หน่วยงานของรัฐที่ทำหน้าที่ ดูแลเด็กโดยตรง	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถอธิบายถึงหน้าที่ ของหน่วยงานต่าง ๆ ที่มี บทบาทปกป้องคุ้มครอง สิทธิเด็กในไทยได้ (K)	1. ใช้แบบทดสอบหลัง เรียนแบบปรนัย เรื่อง การปกป้องคุ้มครอง สิทธิเด็กไทย จำนวน 5 ข้อ

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
	ผู้อื่นจากการ ละเมิดสิทธิ เด็ก	และหน่วยงานเกี่ยวกับการกุศล มีบทบาทในการปกป้อง คุ้มครองสิทธิเด็ก	2. เพื่อให้นักเรียนบอก หน้าที่หน่วยงานต่าง ๆ ที่มีหน้าที่ปกป้อง คุ้มครองสิทธิเด็กในไทย ได้ (K) 3. เพื่อให้นักเรียน สามารถปฏิบัติกิจกรรม กลุ่มการแสดงบทบาท สมมติเกี่ยวกับการ ปกป้องคุ้มครองสิทธิ เด็กไทยได้ (P) 4. เพื่อให้นักเรียนมี ความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)	2. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม 3. ใช้แบบประเมินการ นำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาท สมมติ) 4. ใช้แบบสังเกต พฤติกรรม ด้าน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์



ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	5	5	5	5	4	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.74	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	5	5	5	5	4	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.77	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	5	5	4	5	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.76	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สิทธิที่จะมีส่วนร่วม

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.77	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 1

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.8	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การละเมิดสิทธิเด็ก 2

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	5	5	5	5	4	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล การเรียนรู้	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.74	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองจากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก 1

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.8	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง แนวทางปกป้องคุ้มครองตนเองจากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก 2

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	5	5	5	5	4	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.77	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง ปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทย

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ครอบคลุมทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ระบุพฤติกรรมที่วัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	เหมาะสมมากที่สุด
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	5	4	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสังคม	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.5 เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการ เรียนรู้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น	5	4	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
5.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4	5	5	5	4	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7. ชิ้นงานและภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	5	5	5	4	5	23	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความ เหมาะสม	5	4	5	5	5	24	4.8	เหมาะสมมากที่สุด
8.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4	5	4	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
8.4 ส่งเสริมการวัดและประเมินผล ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย	4	4	5	5	5	23	4.6	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ย							4.76	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะทางสังคม

+1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามนิยาม

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามนิยาม

-1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามนิยาม

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
		1	2	3	4	5			
ด้านที่ 1 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น									
1	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนในขณะที่ทำกิจกรรมกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
2	นักเรียนแสดงความคิดเห็นและช่วยแก้ไขปัญห ขณะทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
3	นักเรียนปฏิบัติตามกฎกติกาของกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
4	นักเรียนร่วมทำงานกับเพื่อนจนงานสำเร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
5	นักเรียนไม่เคยแยกตัวมาทำงานคนเดียว	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
6	นักเรียนไม่บังคับให้เพื่อนทำตามคำสั่งของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
7	นักเรียนสามารถเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
8	นักเรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ดี	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
ด้านที่ 2 การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม									
9	นักเรียนพูดจาสุภาพ ไพเราะ น้ำเสียงอ่อนโยน	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
10	นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด กล้าแสดงออกทั้ง หน้าชั้นเรียนและที่ชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
11	นักเรียนสามารถพูดคุยกับเพื่อนได้อย่างเป็น กันเอง	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
12	นักเรียนแสดงออกถึงความยินดีกับเพื่อน เมื่อ เพื่อนประสบความสำเร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
13	การกล่าวขอโทษและสำนึกผิด เมื่อนักเรียนทำผิด	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
14	นักเรียนไม่โกรธหรือต่อว่าเพื่อน เมื่อเพื่อนทำงาน ได้ดีกว่า	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
		1	2	3	4	5			
15	นักเรียนไม่พูดแทรกขณะที่คุณครูหรือเพื่อนกำลังพูด	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
16	นักเรียนยิ้ม ไหว้ ทักทาย เมื่อพบเจอคุณครู	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
ด้านที่ 3 การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น									
17	นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยเหตุผล	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
18	นักเรียนเปิดโอกาสให้เพื่อนได้แสดงความคิดเห็น โดยไม่แสดงท่าทีรำคาญ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
19	นักเรียนยอมรับคำแนะนำและคำตักเตือนจากผู้อื่น เมื่อทำผิดพลาด	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
20	เมื่อเพื่อนทำผิด นักเรียนให้อภัยเพื่อนด้วยความเต็มใจ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

พหุ ประถมศึกษา

ตารางค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะทางสังคม ใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α)
ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าอำนาจ จำแนกรายข้อ	การแปล ผล
ด้านที่ 1 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น			
1	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนในขณะทำกิจกรรมกลุ่ม	0.24	ผ่านเกณฑ์
2	นักเรียนแสดงความคิดเห็นและช่วยแก้ไขปัญหาลงขณะทำกิจกรรม	0.24	ผ่านเกณฑ์
3	นักเรียนปฏิบัติตามกติกาของกฎกติกาของกลุ่ม	0.25	ผ่านเกณฑ์
4	นักเรียนร่วมทำงานกับเพื่อนจนงานสำเร็จ	0.24	ผ่านเกณฑ์
5	นักเรียนไม่เคยแยกตัวมาทำงานคนเดียว	0.24	ผ่านเกณฑ์
6	นักเรียนไม่บังคับให้เพื่อนทำตามคำสั่งของตนเอง	0.37	ผ่านเกณฑ์
7	นักเรียนสามารถเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้	0.35	ผ่านเกณฑ์
8	นักเรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ดี	0.23	ผ่านเกณฑ์
ด้านที่ 2 การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม			
9	นักเรียนพูดจาสุภาพ ไพเราะ น้ำเสียงอ่อนโยน	0.33	ผ่านเกณฑ์
10	นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด กล้าแสดงออกทั้งหน้าชั้นเรียนและที่ชุมชน	0.21	ผ่านเกณฑ์
11	นักเรียนสามารถพูดคุยกับเพื่อนได้อย่างเป็นกันเอง	0.37	ผ่านเกณฑ์
12	นักเรียนแสดงออกถึงความยินดีกับเพื่อน เมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	0.24	ผ่านเกณฑ์
13	การกล่าวขอโทษและสำนึกผิด เมื่อนักเรียนทำผิด	0.37	ผ่านเกณฑ์
14	นักเรียนไม่โกรธหรือต่อว่าเพื่อน เมื่อเพื่อนทำงานได้ดีกว่า	0.24	ผ่านเกณฑ์
15	นักเรียนไม่พูดแทรกขณะที่คุณครูหรือเพื่อนกำลังพูด	0.25	ผ่านเกณฑ์
16	นักเรียนยิ้ม หัวเราะ ทักทาย เมื่อพบเจอคุณครู	0.25	ผ่านเกณฑ์
ด้านที่ 3 การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น			
17	นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยเหตุผล	0.25	ผ่านเกณฑ์
18	นักเรียนเปิดโอกาสให้เพื่อนได้แสดงความคิดเห็น โดยไม่แสดงท่าทีรำคาญ	0.23	ผ่านเกณฑ์
19	นักเรียนยอมรับคำแนะนำและคำตักเตือนจากผู้อื่น เมื่อทำผิดพลาด	0.23	ผ่านเกณฑ์
20	เมื่อเพื่อนทำผิด นักเรียนให้อภัยเพื่อนด้วยความเต็มใจ	0.24	ผ่านเกณฑ์
รวม	$\sum S_i^2$	5.36	ผ่านเกณฑ์

สูตรของสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค คือ

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ α เป็นสัมประสิทธิ์แอลฟา
 k เป็นจำนวนข้อคำถามหรือข้อสอบ
 s_i^2 เป็นความแปรปรวนของคะแนนข้อที่ i
 s_t^2 เป็นความแปรปรวนของคะแนนรวม t

แทนค่าสูตร

$$\alpha = \left[\frac{20}{20-1} \right] \left[1 - \frac{5.36}{39.19} \right]$$

$$\alpha = 0.91$$

ในการหาความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) ที่ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะทางสังคมเท่ากับ 0.91 ซึ่งถือได้ว่าอยู่ในระดับดีมาก หมายถึง แบบประเมินทักษะทางสังคมมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว

ตารางโครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การ เรียนรู้	วิเคราะห์ ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ได้	เข้าใจ	1. ข้อใดอธิบายความหมายของ “เด็ก” ได้ถูกต้อง ก. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 15 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส ข. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 16 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส ค. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 17 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส ง. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 18 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ได้	เข้าใจ	2. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของเด็ก ก. สิทธิในการมีชีวิตรอด ข. สิทธิได้รับการปกป้องคุ้มครอง ค. สิทธิที่จะเรียนต่อในระดับปริญญาตรี ง. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ได้	เข้าใจ	3. ข้อใดเป็นการละเมิดสิทธิเด็กในการมีชีวิตรอด ก. พืมไม่ได้รับการศึกษา ข. ฝ่ายไม่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่ ค. แพรวได้รับการคุ้มครองจากการใช้แรงงานเด็ก ง. แพรวไม่มีมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ในกิจกรรมต่าง
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ได้	เข้าใจ	4. ข้อใดไม่ใช่สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ก. เด็กทุกคนเมื่อเกิดมาต้องได้รับการจดทะเบียนเกิด ข. ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่เป็นอย่างดี ค. ได้รับการศึกษาจนจบปริญญาเอก ง. ได้รับการดูแลด้านสุขภาพและโภชนาการที่ดี
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ได้	เข้าใจ	5. สิทธิในข้อใดเป็นสิทธิพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ข. สิทธิในการเลือกตั้ง ค. สิทธิในการได้รับการศึกษา ง. สิทธิการสมัครรับเลือกตั้ง

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	วิเคราะห์ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 2 สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองได้	เข้าใจ	6. เด็กควรได้รับการปกป้องคุ้มครองด้านใดบ้าง ก. การถูกทารุณร่างกาย ข. การล่วงละเมิดทางเพศ ค. การใช้สารเสพติด ง. ควรได้รับการปกป้องคุ้มครองทุกข้อที่กล่าวมา
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 2 สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองได้	เข้าใจ	7. ข้อใดเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็ก ก. แคนนี่ถูกแม่บังคับให้ไปช่วยขายของเวลากลางคืน ข. ป้าแดงขายบุหรี่ให้กับเด็กที่อายุไม่ถึง 18 ปี ค. พ่อมารับส่งพลอยที่โรงเรียนทุกวันเพื่อความปลอดภัย ง. ปรานถูกแม่ตื้ออยู่เสมอ เมื่อปรานไม่ทำงานบ้าน
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 2 สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองได้	เข้าใจ	8. เมื่อนักเรียนถูกผู้ใหญ่ทำร้ายทารุณ ควรปฏิบัติตนตามข้อใด ก. ทนกับภavnนั้นต่อไป ข. แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ ค. ฆ่าตัวตาย ง. เสพยาเสพติดเพื่อระงับความเจ็บปวดๆ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 2 สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองได้	เข้าใจ	9. การปกป้องคุ้มครองเด็กเป็นหน้าที่ของใคร ก. พ่อแม่ ข. ครู ค. เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ง. ทุกคนในสังคม
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 2 สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองได้	เข้าใจ	10. ข้อใดไม่ใช่การปกป้องคุ้มครองเด็ก ก. พาเด็กมาทำงานในสถานบันเทิง เพื่อหารายได้เสริม ข. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดจากการถูกทำร้ายร่างกาย ค. พ่อแม่ดูแลลูกให้ได้รับความปลอดภัยตลอดเวลา ง. ถูกทุกข้อ

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การ เรียนรู้	วิเคราะห์ ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด	นักเรียนสามารถ อธิบายสิทธิเด็กข้อ ที่ 3 สิทธิที่จะได้รับ การพัฒนา	เข้าใจ	11. โรงเรียนพานักเรียนไปทัศนศึกษาตรงกับสิทธิด้านใด ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ข. สิทธิที่จะได้รับการปกป้อง ค. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา ง. สิทธิที่จะมีส่วนร่วม
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 3 สิทธิที่จะได้รับการ พัฒนาได้	เข้าใจ	12. พ่อแม่ ผู้ปกครองมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 3 สิทธิที่จะได้รับการ พัฒนาได้	เข้าใจ	13. โรงเรียนมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 3 สิทธิที่จะได้รับการ พัฒนาได้	เข้าใจ	14. รัฐบาลมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 3 สิทธิที่จะได้รับการ พัฒนาได้	เข้าใจ	15. ชุมชนมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด	นักเรียนเข้าใจและ สามารถอธิบาย สิทธิเด็กข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วนร่วม	เข้าใจ	16. ข้อใดเป็นการแสดงสิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้เหมาะสมที่สุด ก. พุดจาล้อเลียนผู้อื่น ข. พุดเสียงดังในที่สาธารณะ ค. แสดงความคิดเห็นในที่ประชุม ง. ช่วยเพื่อนทำร้ายร่างกายผู้อื่น

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	วิเคราะห์ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้	เข้าใจ	17. เด็กคนใดปฏิบัติได้ถูกต้องเกี่ยวกับสิทธิที่จะมีส่วนร่วมในสังคม ก. เมย์ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม ข. ตึกเปิดเพลงเสียงดัง ๆ ให้เพื่อนบ้านได้ฟังด้วย ค. โฉ่แบ่งขนมให้เพื่อนกินในห้องสมุด ง. นิ่มยกถังขยะออกมาวางบนทางเท้า
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้	เข้าใจ	18. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในครอบครัวที่เหมาะสม ก. ปอช่วยพ่อขายยาเสพติด ข. พิมพ์ช่วยแม่เลี้ยงน้อง ค. เพชรล้างจานเฉพาะที่ตัวเองใช้ ง. ทุกข้อเป็นการมีส่วนร่วมในครอบครัวที่เหมาะสม
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้	เข้าใจ	19. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในโรงเรียนที่ไม่เหมาะสม ก. ทุกคนในห้องมีส่วนร่วมในการออกกฎระเบียบในห้องเรียน ข. ป่าลมช่วยน้อง ๆ ชั้นอนุบาลเก็บขยะ ค. แพรวช่วยจัดสถานที่เตรียมงานวันเด็กของโรงเรียน ง. แม็กไม่ทำความสะอาดห้องช่วยเพื่อน เพราะไม่ใช่เวรของตนเอง
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 4 สิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้	เข้าใจ	20. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในชุมชนที่เหมาะสม ก. พี่ไปร่วมพื่อนรำในขบวนแห่บั้งไฟของชุมชน ข. ต้าเอายาเสพติดมาขายให้กับคนในชุมชน ค. ภูมิเผาขยะในหมู่บ้าน ง. ถูกทุกข้อ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาการละเมิดสิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	21. ข้อใดแสดงถึงการละเมิดสิทธิเด็ก ก. พ่อให้ต้นกินยาลดไข้ ข. ป้อมซื้อขนมมาแบ่งกับน้อง ค. โบว์ถูกครูตำหนิเพราะไม่ทำการบ้าน ง. แพรวถูกบังคับให้ทำงานหนักทั้งวัน

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การ เรียนรู้	วิเคราะห์ ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	22. การกระทำในข้อใด เสี่ยงต่อการถูกละเมิดสิทธิมากที่สุด ก. อ้อมไปเล่นเกมกับคนแปลกหน้า ข. พิสูจน์ชวนเพื่อนมาเล่นที่บ้าน ค. บอลอ่านหนังสือจนดึก ง. เจขอเงินพ่อไปซื้อของเล่น
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	23. เด็กทารกถูกทอดทิ้ง เป็นการละเมิดสิทธิด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	24. แม่ของแก้วขอร้องให้แก้วออกจากโรงเรียนเพื่อมาช่วยหา เลี้ยงครอบครัว ในขณะที่แก้วกำลังเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แก้วถูกละเมิดสิทธิตามข้อใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	25. นุ่นคลอดลูกมา แต่ไม่ยอมให้ลูกกินนมตนเอง เป็นการ ละเมิดสิทธิเด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	26. นัตถูกพ่อตีอยู่เป็นประจำ เป็นการละเมิดสิทธิเด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การ เรียนรู้	วิเคราะห์ ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	27. แม่ให้ชลดินชายพวงมาลัยที่สีแยกไฟแดงในเวลากลางวัน ทุกวัน เป็นการละเมิดสิทธิเด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	28. ตาสีพาทลานไปขอทานที่ตลาดนัด เป็นการละเมิดสิทธิเด็ก ด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	29. เพื่อนบ้านมักด่าทออันว่าเป็นลูกกำพร้า เป็นการละเมิดสิทธิ เด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาการละเมิด สิทธิเด็กในด้านต่าง ๆ ได้	นำไปใช้	30. นักเรียนควรเลือกคบผู้ที่ปฏิบัติตนอย่างไร จึงจะปลอดภัย จากการละเมิดสิทธิเด็ก ก. เกเรชอบหนีเรียน ข. ชอบขโมยของเพื่อน ค. ตั้งใจเรียนหนังสือ ง. ชอบชกต่อยกับเพื่อน
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการ ปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูก ละเมิดสิทธิเด็กได้	ประเมิน ค่า	31. การปฏิบัติต่อเด็กในข้อใดไม่ถูกต้อง ก. ส่งเสริมให้เด็กทำงานที่เสี่ยงอันตราย ข. คำนึงถึงประโยชน์ของเด็กก่อนเสมอ ค. ให้ความช่วยเหลือหากพบเด็กถูกทำร้าย ง. ปฏิบัติต่อเด็กทุกคนอย่างเสมอภาคกัน

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การ เรียนรู้	วิเคราะห์ ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการ ปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูก ละเมิดสิทธิเด็กได้	ประเมิน ค่า	32. นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อเป็นแนวทางในการ ป้องกันตนเองให้พ้นจากการละเมิดสิทธิเด็ก ก. เดินในที่เปลี่ยวคนเดียว ข. คบเพื่อนที่ติดสารเสพติด ค. ออกไปซื้อของเวลากลางคืน ง. หลีกเลี่ยงการเข้าไปในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการ ปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูก ละเมิดสิทธิเด็กได้	ประเมิน ค่า	33. ข้อใดไม่ใช่วิธีการป้องกันการละเมิดสิทธิเด็ก ก. สนับสนุนการใช้แรงงานเด็กเพื่อให้เด็กมีรายได้ ข. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชน ในการคุ้มครองสิทธิเด็ก ค. เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสิทธิเด็ก ง. จัดกิจกรรมด้านสิทธิมนุษยชน
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ เลือกแนวทางการ ปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูก ละเมิดสิทธิเด็กได้	ประเมิน ค่า	34. นักเรียนควรเลือกคบผู้ที่ปฏิบัติตนอย่างไร จึงจะปลอดภัย จากการละเมิดสิทธิเด็ก ก. เกเรชอบหนีเรียน ข. ตั้งใจเรียนหนังสือ ค. ชอบขโมยของเพื่อน ง. ชอบชกต่อยกับเพื่อน
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการ ปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูก ละเมิดสิทธิเด็กได้	ประเมิน ค่า	35. ข้อใดเป็นการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากการถูกละเมิดสิทธิ เด็ก ก. พลอมไปกินเหล้าที่บาร์หลังเลิกเรียน ข. ดันช้อนบุหรี่ไฟฟ้ามาดูด เพราะเห็นตัวอย่างจากใน Tiktok ค. แทนตั้งใจเรียน เพราะโตขึ้นอยากเป็นตำรวจ ง. โดมชอบขับรถออกไปเที่ยวตอนกลางคืน
ส 2.1 ป.5/2 เสนอ วิธีการปกป้อง คุ้มครองตนเองหรือ ผู้อื่นจากการละเมิด สิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกใช้ แนวทางการ ปกป้องคุ้มครอง ตนเองจากการถูก ละเมิดสิทธิเด็กได้	ประเมิน ค่า	36. นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไรให้ปลอดภัยจากการถูกล่อลวง ทางสื่อออนไลน์ ก. ใช้สื่อออนไลน์ โดยมีผู้ใหญ่ดูแลอย่างใกล้ชิด ข. ตรวจสอบข้อมูลทางออนไลน์ให้แน่ชัดทุกครั้ง ค. ใช้สื่อออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้เท่านั้น ง. ถูกทุกข้อ

มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	วิเคราะห์ข้อสอบ	ข้อสอบข้อที่
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถอธิบายถึงหน้าที่ของหน่วยงานต่างๆ ที่มีบทบาทปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทยได้	เข้าใจ	37. ถ้าพบเห็นการละเมิดสิทธิเด็ก สามารถแจ้งหน่วยงานใดได้บ้าง ก. กระทรวงยุติธรรม ข. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ค. มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก ง. สามารถแจ้งได้ทุกหน่วยงานในข้อ ก,ข และ ค
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถอธิบายถึงหน้าที่ของหน่วยงานต่างๆ ที่มีบทบาทปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทยได้	เข้าใจ	38. การร่วมมือกันอบรมสั่งสอน เสริมสร้างศักยภาพให้เด็กมีความรู้ มีคุณธรรมจริยธรรม เป็นหน้าที่ของข้อใด ก. สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา ข. สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันปกครอง ค. สถาบันครอบครัว สถาบันการแพทย์ สถาบันปกครอง ง. สถาบันครอบครัว สถาบันการแพทย์ สถาบันศาสนา
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถอธิบายถึงหน้าที่ของหน่วยงานต่างๆ ที่มีบทบาทปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทยได้	เข้าใจ	39. การออกกฎหมายคุ้มครองสิทธิเด็ก เป็นหน้าที่ของข้อใด ก. โรงเรียน ข. หน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ออกกฎหมาย ค. หน่วยงานตำรวจ ง. ทุกข้อร่วมมือกัน
ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	นักเรียนสามารถอธิบายถึงหน้าที่ของหน่วยงานต่างๆ ที่มีบทบาทปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในไทยได้	เข้าใจ	40. หน่วยงานใดมีหน้าที่ปกป้องคุ้มครองเด็กจากการถูกละเมิดสิทธิ ก. มูลนิธิสงเคราะห์เด็กของสภากาชาดไทย ข. ศูนย์ประชาบดี ค. มูลนิธิคุ้มครองเด็ก ง. ถูกทุกข้อ

ผลประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิเด็ก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่ได้วัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
1. ข้อใดอธิบายความหมายของ “เด็ก” ได้ถูกต้อง ก. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 15 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการ สมรส ข. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 16 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการ สมรส ค. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 17 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการ สมรส ง. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 18 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการ สมรส (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
2. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของเด็ก ก. สิทธิในการมีชีวิตรอด ข. สิทธิได้รับการปกป้องคุ้มครอง ค. สิทธิที่จะเรียนต่อในระดับปริญญาตรี ง. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา (เฉลย ค.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
3. ข้อใดเป็นการละเมิดสิทธิเด็กในการมีชีวิตรอด ก. พืมไม่ได้รับการศึกษา ข. ฝ่ายไม่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่ ค. แพรได้รับการคุ้มครองจากการใช้แรงงานเด็ก ง. แพรวไม่มีมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ในกิจกรรมต่าง (เฉลย ข.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
4. ข้อใดไม่ใช่สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ก. เด็กทุกคนเมื่อเกิดมาต้องได้รับการแจ้งเกิด ข. ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่เป็นอย่างดี ค. ได้รับการศึกษาจนจบปริญญาเอก ง. ได้รับการดูแลด้านสุขภาพและโภชนาการที่ดี (เฉลย ค.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
5. สิทธิในข้อใดเป็นสิทธิพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ข. สิทธิในการเลือกตั้ง ค. สิทธิในการได้รับการศึกษา ง. สิทธิการสมัครรับเลือกตั้ง (เฉลย ก.)	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้
6. เด็กควรได้รับการปกป้องคุ้มครองด้านใดบ้าง ก. การถูกทารุณร่างกาย ข. การล่วงละเมิดทางเพศ ค. การใช้สารเสพติด ง. ควรได้รับการปกป้องคุ้มครองทุกข้อที่กล่าวมา (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
7. ข้อใดเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็ก ก. แดนนีถูกแม่บังคับให้ไปช่วยขายของเวลา กลางคืน ข. ป้าแดงขายบุหรี่ปู่ให้กับเด็กที่อายุไม่ถึง 18 ปี ค. พ่อแม่มารับส่งพลอยที่โรงเรียนทุกวัน เพื่อความ ปลอดภัย ง. ปรากฏแม่ติดอยู่เสมอ เมื่อปรากฏไม่ทำงานบ้าน (เฉลย ค.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
8. เมื่อนักเรียนถูกผู้ใหญ่ทำร้ายทารุณ ควรปฏิบัติตนตามข้อใด ก. ทนกับภวะนั้นต่อไป ข. แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ ค. ชำตัวตาย ง. เสพยาเสพติดเพื่อระงับความเจ็บปวดๆ (เฉลย ข.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
9. การปกป้องคุ้มครองเด็กเป็นหน้าที่ของใคร ก. พ่อแม่ ข. ครู ค. เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ง. ทุกคนในสังคม (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
10. ข้อใดไม่ใช่การปกป้องคุ้มครองเด็ก ก. พาเด็กมาทำงานในสถานบันเทิง เพื่อหารายได้เสริม ข. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดจากการถูกทำร้ายร่างกาย ค. พ่อแม่ดูแลลูกให้ได้รับความปลอดภัยตลอดเวลา ง. ถูกทุกข้อ (เฉลย ก.)	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้
11. โรงเรียนพนักนักเรียนไปทัศนศึกษาตรงกับสิทธิด้านใด ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ข. สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง ค. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา ง. สิทธิที่จะมีส่วนร่วม (เฉลย ค.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
12. พ่อแม่ ผู้ปกครองมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษา อย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ (เฉลย ก.)	+1	+1	+1	0	+1	+4	0.8	ใช้ได้
13. โรงเรียนมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษา อย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ (เฉลย ข.)	+1	+1	+1	+1	0	+4	0.8	ใช้ได้
14. รัฐบาลมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษา อย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ (เฉลย ค.)	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้
15. ชุมชนมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษา อย่างมีคุณภาพ ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
16. ข้อใดเป็นการแสดงสิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้ เหมาะสมที่สุด ก. พุดจาล้อเลียนผู้อื่น ข. พุดเสียงดังในที่สาธารณะ ค. แสดงความคิดเห็นในที่ประชุม ง. ช่วยเพื่อนทำร้ายร่างกายผู้อื่น (เฉลย ค.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
17. เด็กคนใดปฏิบัติได้ถูกต้องเกี่ยวกับสิทธิที่จะมีส่วนร่วมในสังคม ก. เมย์ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม ข. ดี้กเปิดเพลงเสียงดัง ๆ ให้เพื่อนบ้านได้ฟังด้วย ค. โอ้แบ่งขนมให้เพื่อนกินในห้องสมุด ง. นิ้มยกถังขยะออกมาวางบนทางเท้า (เฉลย ก.)	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้
18. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในครอบครัวที่เหมาะสม ก. ปอช่วยพ่อขายยาเสพติด ข. พิมพ์ช่วยแม่เลี้ยงน้อง ค. เพชรล้างจานเฉพาะที่ตัวเองใช้ ง. ทุกข้อเป็นการมีส่วนร่วมในครอบครัวที่เหมาะสม (เฉลย ข.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
19. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในโรงเรียนที่ไม่เหมาะสม ก. ทุกคนในห้องมีส่วนร่วมในการออกกฎระเบียบในห้องเรียน ข. ปาล์มช่วยน้อง ๆ ชั้นอนุบาลเก็บขยะ ค. แพรวช่วยจัดสถานที่เตรียมงานวันเด็กของโรงเรียน ง. แม็กไม่ทำความสะอาดห้องช่วยเพื่อน เพราะไม่ใช่เวรของตนเอง	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
(เฉลย ง.)								
20. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในชุมชนที่เหมาะสม ก. ฟ้าไปร่วมพ็อนร่าในขบวนแห่บั้งไฟของชุมชน ข. ต้าเอายาเสพติดมาขายให้กับคนในชุมชน ค. ภูมิเผาขยะในหมู่บ้าน ง. ถูกทุกข้อ (เฉลย ก.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
21. ข้อใดแสดงถึงการละเมิดสิทธิเด็ก ก. พ่อให้ด้นกินยาลดไข้ ข. บ้อมซื้อขนมมาแบ่งกับน้อง ค. โบว์ถูกครูตำหนิเพราะไม่ทำการบ้าน ง. แพรถูกบังคับให้ทำงานหนักทั้งวัน (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
22. การกระทำในข้อใด เสี่ยงต่อการถูกละเมิดสิทธิ มากที่สุด ก. อ้มไปเล่นเกมกับคนแปลกหน้า ข. พิวส์ชวนเพื่อนมาเล่นที่บ้าน ค. บอลอ่านหนังสือจนดึก ง. เจขอเงินพ่อไปซื้อของเล่น (เฉลย ก.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
23. เด็กทารกถูกทอดทิ้ง เป็นการละเมิดสิทธิด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ (เฉลย ก.)	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
24. แม่ของแก้วขอร้องให้แก้วออกจากโรงเรียนเพื่อมาช่วยหาเลี้ยงครอบครัว ในขณะที่แก้วกำลังเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แก้วถูกละเมิดสิทธิตามข้อใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ (เฉลย ค.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
25. นุ่นคลอดลูกมา แต่ไม่ยอมให้ลูกกินนมตนเอง เป็นการละเมิดสิทธิเด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ (เฉลย ก.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
26. นัตถูกพ่อตีอยู่เป็นประจำ เป็นการละเมิดสิทธิเด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
27. แม่ให้ซลเดินขายพวงมาลัยที่สี่แยกไฟแดงในเวลากลางคืนทุกวัน เป็นการละเมิดสิทธิเด็กด้านใด ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย ข. ด้านการใช้แรงงาน ค. ด้านการศึกษา ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ	+1	+1	+1	0	+1	+4	0.8	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
32. นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันตนเองให้พ้นจากการละเมิดสิทธิเด็ก ก. เดินในที่เปลี่ยวคนเดียว ข. คบเพื่อนที่ติดสารเสพติด ค. ออกไปซื้อของเวลากลางคืน ง. หลีกเลี่ยงการเข้าไปในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
33. ข้อใดไม่ใช่วิธีการป้องกันการละเมิดสิทธิเด็ก ก. สนับสนุนการใช้แรงงานเด็กเพื่อให้เด็กมีรายได้ ข. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชนในการคุ้มครองสิทธิเด็ก ค. เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสิทธิเด็ก ง. จัดกิจกรรมด้านสิทธิมนุษยชน (เฉลย ก.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
34. นักเรียนควรเลือกคบผู้ที่ปฏิบัติตนอย่างไร จึงจะปลอดภัยจากการละเมิดสิทธิเด็ก ก. เกเรชอบหนีเรียน ข. ตั้งใจเรียนหนังสือ ค. ชอบขโมยของเพื่อน ง. ชอบชกต่อยกับเพื่อน (เฉลย ข.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
35. ข้อใดเป็นการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากการถูกละเมิดสิทธิเด็ก ก. พลอมไปกินเหล้ากับรุ่นพี่หลังเลิกเรียน ข. ดันช้อนหรือไฟฟ้ามาดูด เพราะเห็นตัวอย่างจากใน Tiktok ค. แทนตั้งใจเรียน เพราะโตขึ้นอยากเป็นตำรวจ ง. โดมชอบขับรถออกไปเที่ยวตอนกลางคืน	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					$\sum x$	IOC	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5			
39. การออกกฎหมายคุ้มครองสิทธิเด็ก เป็นหน้าที่ของ ข้อใด ก. โรงเรียน ข. หน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ออกกฎหมาย ค. หน่วยงานตำรวจ ง. ทุกข้อร่วมมือกัน (เฉลย ข.)	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.8	ใช้ได้
40. หน่วยงานใดมีหน้าที่ปกป้องคุ้มครองเด็กจากการ ถูกละเมิดสิทธิ ก. มูลนิธิสงเคราะห์เด็กของสภากาชาดไทย ข. ศูนย์ประชาบดี ค. มูลนิธิคุ้มครองเด็ก ง. ถูกทุกข้อ (เฉลย ง.)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้



ตารางค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (P)

ข้อที่	ค่า R (จำนวนคนที่ตอบถูก)	ค่าความยากง่าย (P)	ผลการพิจารณา
1	12	0.71	ค่อนข้างง่าย
2	13	0.76	ค่อนข้างง่าย
3	10	0.59	ปานกลาง
4	14	0.82	ง่ายมาก
5	13	0.76	ค่อนข้างง่าย
6	14	0.82	ง่ายมาก
7	10	0.59	ปานกลาง
8	11	0.65	ค่อนข้างง่าย
9	12	0.71	ค่อนข้างง่าย
10	9	0.53	ปานกลาง
11	7	0.41	ปานกลาง
12	8	0.47	ปานกลาง
13	8	0.47	ปานกลาง
14	9	0.53	ปานกลาง
15	8	0.47	ปานกลาง
16	7	0.41	ปานกลาง
17	6	0.35	ค่อนข้างยาก
18	5	0.29	ค่อนข้างยาก
19	6	0.35	ค่อนข้างยาก
20	7	0.41	ปานกลาง
21	10	0.59	ปานกลาง
22	12	0.71	ค่อนข้างง่าย
23	9	0.53	ปานกลาง
24	11	0.65	ค่อนข้างง่าย
25	8	0.47	ปานกลาง
26	8	0.47	ปานกลาง
27	10	0.59	ปานกลาง
28	9	0.53	ปานกลาง

ข้อที่	ค่า R (จำนวนคนที่ตอบถูก)	ค่าความยากง่าย (P)	ผลการพิจารณา
29	10	0.59	ปานกลาง
30	14	0.82	ง่ายมาก
31	12	0.71	ค่อนข้างง่าย
32	11	0.65	ค่อนข้างง่าย
33	12	0.71	ค่อนข้างง่าย
34	13	0.76	ค่อนข้างง่าย
35	8	0.47	ปานกลาง
36	10	0.59	ปานกลาง
37	7	0.41	ปานกลาง
38	9	0.53	ปานกลาง
39	10	0.59	ปานกลาง
40	11	0.65	ค่อนข้างง่าย

เกณฑ์การแปลความหมายเชิงวิเคราะห์ข้อสอบ

ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (P)	ความหมาย
0.80 – 1.00	ง่ายมาก
0.60 – 0.79	ค่อนข้างง่าย
0.40 – 0.59	ปานกลาง
0.20 – 0.39	ค่อนข้างยาก
0 – 0.19	ยากมาก

ค่าระดับความยากของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นรายข้อแบบอิงเกณฑ์โดยใช้สูตรดังนี้ (คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556 : 91)

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

P แทน ระดับความยากง่ายของข้อสอบ

R แทน จำนวนคนที่ตอบถูก

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

ในการค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งนี้จำนวนคนทำข้อสอบทั้งหมด 17 คน ดังนั้น $N = 17$

ตารางค่าอำนาจจำแนก (B - Index)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก

ข้อที่	จำนวนผู้รอบรู้ที่ตอบถูก	จำนวนไม่ผู้รอบรู้ที่ตอบถูก	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
2	9	4	0.33	แยกผู้ตอบได้น้อย
3	10	3	0.57	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
4	10	1	0.86	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
5	9	3	0.47	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
6	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
7	7	0	0.70	แยกผู้ตอบได้ดี
8	8	0	0.80	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
9	10	1	0.86	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
10	9	0	0.90	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
11	8	1	0.66	แยกผู้ตอบได้ดี
12	10	5	0.29	แยกผู้ตอบได้น้อย
13	10	2	0.71	แยกผู้ตอบได้ดี
14	10	6	0.14	แยกผู้ตอบไม่ได้
15	9	3	0.47	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
16	5	1	0.36	แยกผู้ตอบได้น้อย
17	6	0	0.60	แยกผู้ตอบได้ดี
18	6	1	0.46	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
19	5	2	0.21	แยกผู้ตอบได้น้อย
20	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
21	8	5	0.09	แยกผู้ตอบไม่ได้
22	10	2	0.71	แยกผู้ตอบได้ดี
23	10	5	0.29	แยกผู้ตอบได้น้อย
24	9	2	0.61	แยกผู้ตอบได้ดี
25	8	4	0.23	แยกผู้ตอบได้น้อย
26	9	3	0.47	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
27	10	1	0.86	แยกผู้ตอบได้ดีมาก

ข้อที่	จำนวนผู้รอบรู้ที่ตอบถูก	จำนวนไม่ผู้รอบรู้ที่ตอบถูก	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
28	8	1	0.66	แยกผู้ตอบได้ดี
29	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
30	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
31	10	4	0.43	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
32	10	1	0.86	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
33	10	1	0.86	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
34	8	4	0.23	แยกผู้ตอบได้น้อย
35	10	3	0.57	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
36	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
37	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
38	9	1	0.76	แยกผู้ตอบได้ดี
39	10	1	0.86	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
40	10	3	0.57	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง

เกณฑ์พิจารณาค่าอำนาจจำแนก (B - Index)

ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ	การแปลความหมาย
0.80 – 1.00	แยกผู้ตอบได้ดีมาก
0.60 – 0.79	แยกผู้ตอบได้ดี
0.40 – 0.59	แยกผู้ตอบได้ปานกลาง
0.20 – 0.39	แยกผู้ตอบได้น้อย
0 – 0.19	แยกผู้ตอบไม่ได้

การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอิงเกณฑ์ใช้วิธีของ Brennan เป็นการหาประสิทธิภาพในการจำแนกผู้สอบออกเป็นผู้รอบรู้หรือสอบผ่านกับผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่าน เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ “B” (B - Index หรือ Brennan Index) คำนวณโดยใช้สูตรดังนี้

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

- B แทน ค่าอำนาจจำแนก
 U แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
 L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
 n_1 แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือที่สอบผ่านเกณฑ์
 n_2 แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

จากการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปลาเค้าวิทยาคาร จำนวน 17 คน ที่อยู่กลุ่มเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาเดียวกันกับนักเรียนกลุ่มประชากร นำผลที่ตรวจให้คะแนนมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่าจำนวนผู้รอบรู้หรือที่สอบผ่านเกณฑ์ เท่ากับ 10 คน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ เท่ากับ 7 คน ดังนั้น $n_1 = 10$ และ $n_2 = 7$



ตารางค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง สิทธิเด็ก

คนที่	X_i (คะแนนของแต่ละคน)	X_i^2	$X_i - c$	$X_i - c^2$
1	39	1521	18	324
2	38	1444	17	289
3	36	1296	15	225
4	37	1369	16	256
5	35	1225	14	196
6	37	1369	16	256
7	34	1156	13	169
8	34	1156	13	169
9	32	1024	11	121
10	31	961	10	100
11	16	256	-5	25
12	12	144	-9	81
13	12	144	-9	81
14	10	100	-11	121
15	11	121	-10	100
16	10	100	-11	121
17	10	100	-11	121
รวม	434	13486	77	8684

การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอิงเกณฑ์ วิธีของ Lovett

$$\text{สูตร } r_{cc} = 1 - \frac{k \sum X_i - \sum X_i^2}{(k-1) \sum (X_i - C)^2}$$

r_{cc} คือ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

k คือ จำนวนข้อสอบ

X_i คือ คะแนนของแต่ละคน

C คือ คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก กำหนดให้

$$k \text{ (จำนวนข้อสอบ)} = 40$$

$$C \text{ (คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ)} = 21$$

$$r_{cc} = 1 - \frac{k \sum X_i - \sum X_i^2}{(k-1) \sum (X_i - C)^2}$$

แทนค่าสูตร
$$r_{cc} = 1 - \frac{20 \cdot 434 - 13486}{(40-1) \cdot 8684}$$

$$r_{cc} = 0.99$$

ดังนั้น ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก มีค่าเท่ากับ 0.99 มีค่าความเชื่อมั่นสูง

เกณฑ์การแปลผลค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

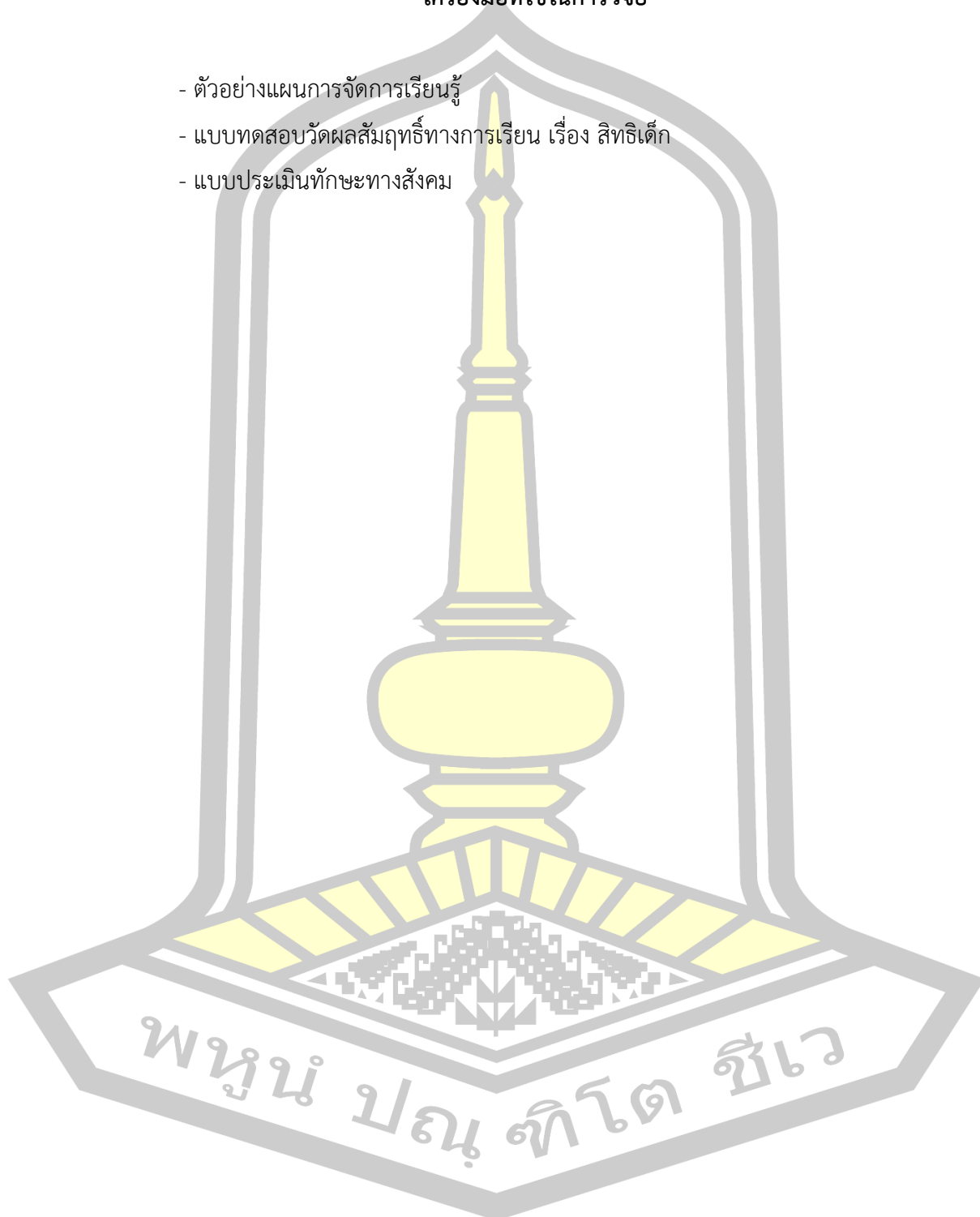
ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมืออยู่ระหว่าง 0.00 – 1.00 ยิ่งใกล้ 1.00 ยิ่งมีความเชื่อมั่นสูง
เกณฑ์การแปลผลความเชื่อมั่นมีดังนี้

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)	การแปลผลค่า
0.00 – 0.20	ความเชื่อมั่นต่ำมาก
0.21 – 0.40	ความเชื่อมั่นต่ำ
0.41- 0.70	ความเชื่อมั่นปานกลาง
0.71 – 1.00	ความเชื่อมั่นสูง

พหุ ประถมศึกษา ชีวะ

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก
- แบบประเมินทักษะทางสังคม



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สิทธิเด็ก

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง สิทธิเด็กขั้นพื้นฐาน

เวลาทั้งหมด 4 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

เวลาที่ใช้สอน 1 ชั่วโมง

ผู้สอน นายพิชิตชัย เทียงท่า

โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์

สอนวันที่

เวลา

มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 2.1 ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก

สาระสำคัญ

การศึกษาสิทธิเด็ก เพื่อเป็นแนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก และขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย สิทธิที่จะมีชีวิตรอด เด็กทุกคนจะได้รับการจดทะเบียนเกิด ได้รับการเลี้ยงดูจากบิดามารดาของตน ไม่ถูกแยกจากครอบครัว รวมทั้งได้รับการปกป้องคุ้มครองอย่างเหมาะสม จัดหาบริการพื้นฐานต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้มีชีวิตรอด และเติบโตขึ้นอย่างแข็งแรง

สาระการเรียนรู้

1. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด
2. สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง
3. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา
4. สิทธิที่จะมีส่วนร่วม

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการใช้ชีวิต
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ใฝ่เรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอดได้ (K)
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มการแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็ก ข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอดได้ (P)
3. เพื่อให้นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

วิเคราะห์ตัวชี้วัด ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. สิ่งที่นักเรียนต้องรู้

สิทธิเด็กขั้นพื้นฐาน ข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

2. สิ่งที่นักเรียนต้องปฏิบัติได้

กิจกรรมกลุ่มการแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็ก ข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องเกิดกับนักเรียน

- 3.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 3.3 ใฝ่เรียนรู้

พหุ ประถมศึกษา

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 (สิทธิที่จะมีชีวิตรอด)	
ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม (10 นาที)	
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ : วิดีทัศน์ “ชาวเด็กทารกถูกทิ้ง” (แนบลิงก์ วิดีทัศน์ไว้ที่แหล่งข้อมูลสารสนเทศ) 1. ครูทักทายนักเรียน พร้อมทั้งแนะนำบทเรียน ชี้แจงวัตถุประสงค์ 2. ครูเปิดวิดีโอทัศน์ “ชาวเด็กทารกถูกทิ้ง” ให้นักเรียนดู และคอยกระตุ้นให้นักเรียนสังเกตและเก็บเอาเกร็ดความรู้จากวิดีโอทัศน์ 3. ครูถามคำถามนักเรียน (คำถามปลายเปิด) ว่า “นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อข่าวที่ได้ดู” 4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบของนักเรียน และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนเรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด	คำถามกระตุ้นความคิด <ul style="list-style-type: none"> นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อข่าวที่ได้ดู <i>(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)</i> บทบาทครู สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้และพฤติกรรมที่เป็นทักษะทางสังคม แล้วแจกเหรียญสะสมคะแนนตามเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (ตารางอธิบายอยู่ในภาคผนวกของแผนจัดการเรียนรู้)
ขั้นที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ ศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม (40 นาที)	
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 1. หนังสือเรียนวิชาสังคมศึกษา ป.5 2. โปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด 3. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ 1. ครูตั้งคำถาม ดังนี้ 1.1 ตอนเด็ก ๆ ใครป้อนข้าวนักเรียน 1.2 เวลานั้นนักเรียนไม่สบายใครพาไปหาหมอ 2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบ พร้อมทั้งเชื่อมโยงประเด็นเกี่ยวกับเด็กทุกคนเกิดมาต้องได้รับการดูแลเลี้ยงดูอย่างดี ให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ 3. ครูตั้งคำถาม “นักเรียนรู้หรือไม่ว่าสิทธิเด็กมีอะไรบ้าง” 4. ครูอธิบายเกี่ยวกับสิทธิเด็กทั้ง 4 ข้อ 5. นักเรียนร่วมกันศึกษาสิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอด ผ่านสื่อ	คำถามกระตุ้นความคิด <ul style="list-style-type: none"> 1. ตอนเด็ก ๆ ใครป้อนข้าวนักเรียน 2. เวลานั้นนักเรียนไม่สบายใครพาไปหาหมอ 3. นักเรียนรู้หรือไม่ว่าสิทธิเด็กมีอะไรบ้าง <i>(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)</i> บทบาทครู สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้และพฤติกรรมที่เป็นทักษะทางสังคม แล้วแจกเหรียญสะสมคะแนนตามเทคนิค

<p>การเรียนรู้โปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิต รอด</p> <p>6. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน คละตาม ความสามารถ เพื่อที่จะทำการแสดงบทบาทสมมติ</p> <p>7. นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการแสดงบทบาทสมมติในหัวข้อ สิทธิที่ จะมีชีวิตรอด โดยใช้ความรู้และข้อมูลที่ได้ศึกษามา (10 นาที)</p> <p>8. นักเรียนแต่ละกลุ่มจักสลาออกมาทำการแสดงบทบาทสมมติ โดย มีเวลาแสดงกลุ่มละ 5 นาที</p> <p>9. ระหว่างที่นักเรียนกลุ่มหนึ่งทำการแสดง นักเรียนอีกกลุ่มจะเป็นผู้ สังเกตการณ์</p>	<p>เกมมิฟิเคชั่น (ตารางอธิบายอยู่ใน ภาคผนวกของแผนจัดการเรียนรู้)</p> <p>ทักษะที่เกิดกับนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทักษะทางสังคม ● ทักษะการสื่อสาร ● การคิดสังเคราะห์ ● การคิดสร้างสรรค์ ● การทำงานร่วมกัน ● การคิดประยุกต์
<p>ขั้นที่ 3 สรุป (10 นาที)</p>	
<p>สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ : แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิต รอด แบบปรนัยจำนวน 5 ข้อ</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง ครูกล่าว คำชมเชยผลงานแต่ละกลุ่มเพื่อเสริมแรงทางบวก และแนะนำเพิ่มเติม สำหรับกลุ่มที่ยังไม่สมบูรณ์ เพื่อพัฒนาการทำงานในครั้งต่อไปของ นักเรียน</p> <p>2. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด แบบ ปรนัยจำนวน 5 ข้อ</p> <p>3. ครูและนักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และสรุปกิจกรรมการ เรียนรู้ในครั้งนี้</p> <p>4. ครูตั้งคำถามชวนคิดเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ของนักเรียนดังนี้ “นักเรียนคิดว่าจะความรู้เกี่ยวกับสิทธิที่จะมีชีวิตรอดไปใช้ใน ชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง”</p> <p>5. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียน และ สอบถามเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่เข้าใจ</p> <p>6. ครูนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงถัดไป</p>	<p>คำถามกระตุ้นความคิด</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักเรียนคิดว่าจะความรู้ เกี่ยวกับสิทธิที่จะมีชีวิตรอดไปใช้ใน ชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง (พิจารณาตามคำตอบของ นักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของ ครูผู้สอน) <p>บทบาทครู</p> <p>สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ให้ความ ร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้และ พฤติกรรมที่เป็นทักษะทางสังคม แล้วแจก เหรียญสะสมคะแนนตามเทคนิคเกมมิฟิ เคชั่น (ตารางอธิบายอยู่ในภาคผนวกของ แผนจัดการเรียนรู้)</p>
<p>➡ นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด จำนวน 5 ข้อ</p>	

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียนวิชาสังคมศึกษา ป.5
- 2) หนังสือค้นคว้าเพิ่มเติม
- 3) โปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด
- 4) แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด แบบปรนัยจำนวน 5 ข้อ

2. แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุด
- 2) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

<https://www.youtube.com/watch?v=GYwYPhm4I2s> (วิดีโอทัศน์ “ชาวเด็กทารก

ถูกทิ้ง”)

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายสิทธิเด็กข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอดได้ (K)	ทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด จำนวน 5 ข้อ	แบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด จำนวน 5 ข้อ	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 60 ขึ้นไปผ่านเกณฑ์
นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มการแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับสิทธิเด็ก ข้อที่ 1 สิทธิที่จะมีชีวิตรอดได้ (P)	ประเมินพฤติกรรมและกระบวนการปฏิบัติงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ช่วงคะแนน 20 - 14 ผ่านเกณฑ์
	ประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาทสมมติ)	แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม (การแสดงบทบาทสมมติ)	คะแนนรวมตั้งแต่ 6 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)	สังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกในด้านซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบสังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ช่วงคะแนน 48 - 24 ผ่านเกณฑ์

การตรวจสอบและข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....
(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

การตรวจสอบและข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....
(.....)

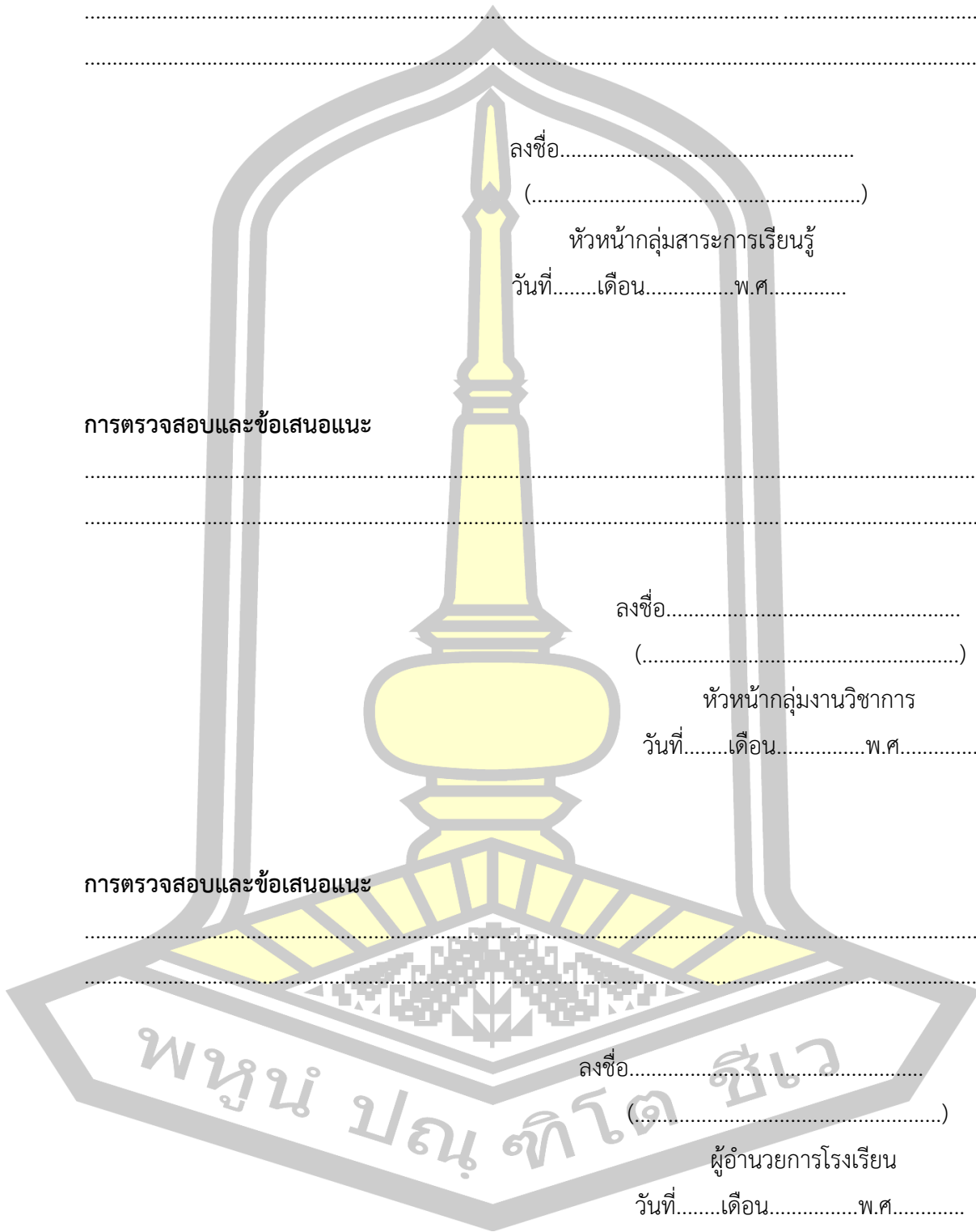
หัวหน้ากลุ่มงานวิชาการ
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

การตรวจสอบและข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

K.....

P.....

A.....

2. ปัญหาและอุปสรรค

K.....

P.....

A.....

3. แนวทางในการแก้ไขปัญหา

K.....

P.....

A.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ครูผู้สอน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

พูนุ ปณ ภิโต ชีเว

รายการแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม(การแสดงบทบาทสมมติ)
3. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. แบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด จำนวน 5 ข้อ
5. ตัวอย่างโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด
6. ตารางอธิบายเหรียญสะสมคะแนนในกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น
7. คิวอาร์โค้ด วิดีทัศน์ “ข่าวเด็กทหารถูกทิ้ง”



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความ คิดเห็น				การยอมรับ ฟังคนอื่น				การทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย				ความมี น้ำใจ				การมี ส่วนร่วมใน การ ปรับปรุง ผลงานกลุ่ม				รวม 20 คะแนน
		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																						

ลงชื่อ.....

ผู้ประเมิน

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

พหุ ประถมศึกษา

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	4	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
20 - 18	ดีมาก
17 - 14	ดี
13 - 10	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

พหุบัน ปณ กิโต ชีเว

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1. ซื่อสัตย์ สุจริต	1.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง				
	1.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ละอาย และเกรงกลัวที่จะ กระทำความผิด ทำตามสัญญาที่ตนให้ไว้กับเพื่อน พ่อ แม่ หรือผู้ปกครอง และครู เป็นแบบอย่างที่ดีด้านความ ซื่อสัตย์				
	1.3 ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง ไม่หาประโยชน์ ในทางที่ไม่ถูกต้องและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เพื่อนด้าน ความซื่อสัตย์				
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	3.1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ				
	3.3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานอย่างรอบคอบ				
	3.4 ทุ่มเท ทำงาน อดทน ไม่ท้อต่อปัญหาและอุปสรรค				
	3.5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้ สำเร็จ				
	3.6 ชื่นชมผลงานความสำเร็จด้วยความภาคภูมิใจ				
รวมคะแนน					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	4	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

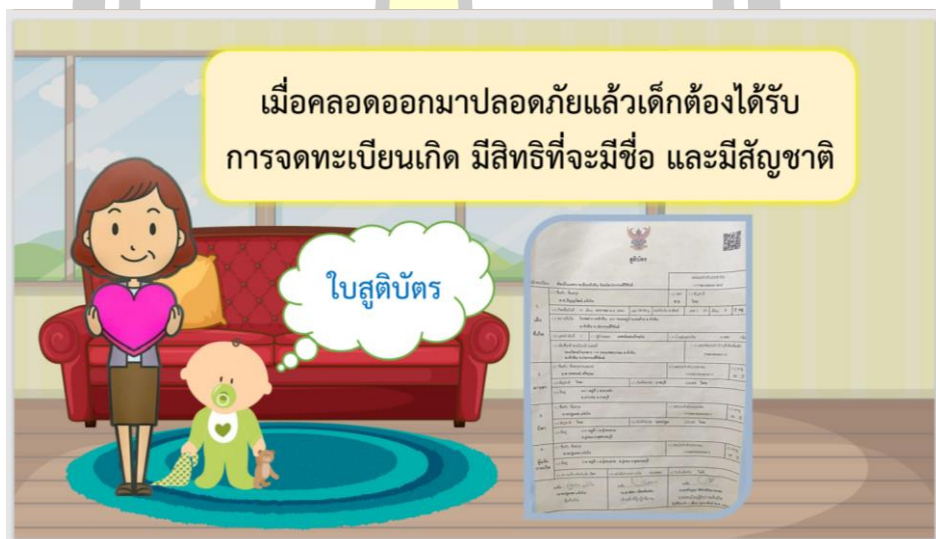
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
48 - 36	ดีมาก
35 - 24	ดี
23 - 12	พอใช้
ต่ำกว่า 12	ปรับปรุง

พหุบัน ปณ กิโต ชีเว

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด

1. ข้อใดอธิบายความหมายของ เด็ก ได้ถูกต้อง
 - ก. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 15 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส
 - ข. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 16 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส
 - ค. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 17 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส
 - ง. ผู้ซึ่งอายุไม่ครบ 18 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ได้มีการสมรส
2. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของเด็ก
 - ก. สิทธิในการมีชีวิตรอด
 - ข. สิทธิได้รับการปกป้องคุ้มครอง
 - ค. สิทธิที่จะสร้างความรำคาญแก่ผู้อื่นในที่สาธารณะ
 - ง. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา
3. ข้อใดเป็นการละเมิดสิทธิเด็กในการมีชีวิตรอด
 - ก. พืมไม่ได้รับการศึกษา
 - ข. ฝ่ายไม่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่
 - ค. แพรได้รับการคุ้มครองจากการใช้แรงงานเด็ก
 - ง. แพรวไม่มีมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ในกิจกรรมต่าง ๆ
4. ข้อใดไม่ใช่สิทธิที่จะมีชีวิตรอด
 - ก. เด็กทุกคนเมื่อเกิดมาต้องได้รับการจดทะเบียนเกิด
 - ข. ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่เป็นอย่างดี
 - ค. ได้รับการศึกษาจนจบปริญญาเอก
 - ง. ได้รับการดูแลด้านสุขภาพและโภชนาการที่ดี
5. สิทธิในข้อใดเป็นสิทธิพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน
 - ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด
 - ข. สิทธิในการเลือกตั้ง
 - ค. สิทธิในการได้รับการศึกษา
 - ง. สิทธิการสมัครรับเลือกตั้ง





ตัวอย่างโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง สิทธิที่จะมีชีวิตรอด



ตารางอธิบายเหรียญสะสมคะแนนในกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

เหรียญรางวัล	เกณฑ์ที่จะได้รับ
	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าเรียนตรงต่อเวลา - อุปกรณ์การเรียนครบ (สมุด, หนังสือ, ฯลฯ) - ตั้งใจเรียนจนหมดเวลา
	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ถามคำถาม หรือตอบคำถามในชั้นเรียน - แสดงความคิดเห็น
	<ul style="list-style-type: none"> - ทำงาน, ทำการบ้าน, ทำใบงาน หรือทำแบบฝึกหัดถูกต้องและเรียบร้อย - ส่งงาน, การบ้าน, ใบงาน หรือแบบฝึกหัดตามเวลาที่กำหนด
	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม การซ่อมและแสดงบทบาทสมมติด้วยความตั้งใจ - แสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงการมีทักษะทางสังคมที่ดีเยี่ยม
<p>หมายเหตุ : การให้คะแนนหรือเหรียญรางวัลขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน</p>	

ตัวอย่างการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับบทบาทสมมติ
จะได้รับเครื่องหมายบอกระดับ (Levels) เป็นที่คั่นหนังสือ

ระดับ (Levels)	เกณฑ์ที่จะได้รับ
 ROCK	ระดับหิน (1 - 10 คะแนน)
 PEARL	ระดับไข่มุก (11 - 30 คะแนน)
 GOLD	ระดับทองคำ (31 - 50 คะแนน)
 DIAMOND	ระดับเพชร (51 คะแนนขึ้นไป)
หมายเหตุ : การให้คะแนนหรือเหรียญรางวัลขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน	

คิวอาร์โค้ด วิดีทัศน์ “ข้าวเด็กทารกถูกทิ้ง”





โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

คำชี้แจง ข้อสอบมี 1 ตอน

ตอนที่ 1. ข้อสอบมีจำนวน 20 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

<p>1. ข้อใดไม่ใช่สิทธิพื้นฐานของเด็ก</p> <p>ก. สิทธิในการมีชีวิตรอด</p> <p>ข. สิทธิได้รับการปกป้องคุ้มครอง</p> <p>ค. สิทธิที่จะเรียนต่อในระดับปริญญาตรี</p> <p>ง. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา</p> <p>2. ข้อใดเป็นการละเมิดสิทธิเด็กในการมีชีวิตรอด</p> <p>ก. พืมไม่ได้รับการศึกษา</p> <p>ข. ฝ่ายไม่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่</p> <p>ค. แพร่ได้รับการคุ้มครองจากการใช้แรงงานเด็ก</p> <p>ง. แพร่ไม่มีมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ในกิจกรรมต่าง</p> <p>3. ข้อใดไม่ใช่สิทธิที่จะมีชีวิตรอด</p> <p>ก. เด็กทุกคนเมื่อเกิดมาต้องได้รับการจดทะเบียนเกิด</p> <p>ข. ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่เป็นอย่างดี</p> <p>ค. ได้รับการศึกษาจนจบปริญญาเอก</p> <p>ง. ได้รับการดูแลด้านสุขภาพและโภชนาการที่ดี</p> <p>4. สิทธิในข้อใดเป็นสิทธิพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน</p> <p>ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด</p> <p>ข. สิทธิในการเลือกตั้ง</p> <p>ค. สิทธิในการได้รับการศึกษา</p> <p>ง. สิทธิการสมัครรับเลือกตั้ง</p>	<p>5. เมื่อนักเรียนถูกผู้ใหญ่ทำร้ายทารุณ ควรปฏิบัติตนตามข้อใด</p> <p>ก. ทนกับภวะนั้นต่อไป</p> <p>ข. แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ</p> <p>ค. ฆ่าตัวตาย</p> <p>ง. เสพยาเสพติดเพื่อระงับความเจ็บปวดๆ</p> <p>6. ข้อใดไม่ใช่การปกป้องคุ้มครองเด็ก</p> <p>ก. พาเด็กมาทำงานในสถานบันเทิง</p> <p>เพื่อหารายได้เสริม</p> <p>ข. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดจากการถูกทำร้ายร่างกาย</p> <p>ค. พ่อแม่ดูแลลูกให้ได้รับความปลอดภัยตลอดเวลา</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p> <p>7. โรงเรียนพานักเรียนไปทัศนศึกษาตรงกับสิทธิด้านใด</p> <p>ก. สิทธิที่จะมีชีวิตรอด</p> <p>ข. สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง</p> <p>ค. สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา</p> <p>ง. สิทธิที่จะมีส่วนร่วม</p>
--	---

8. พ่อแม่ ผู้ปกครองมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด
- ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
- ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
- ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ
- ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
9. โรงเรียนมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด
- ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
- ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
- ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ
- ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
10. รัฐบาลมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด
- ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
- ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
- ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ
- ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
11. ชุมชนมีส่วนในการพัฒนาเด็กในด้านใด
- ก. ส่งเสริมสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
- ข. อบรมสั่งสอน จัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
- ค. จัดการศึกษาที่เท่าเทียม ทัวถึงและมีคุณภาพ
- ง. จัดให้มีสถานที่ออกกำลังกายและนันทนาการ
12. ข้อใดเป็นการแสดงสิทธิที่จะมีส่วนร่วมได้เหมาะสมที่สุด
- ก. พูดจาล้อเลียนผู้อื่น
- ข. พูดเสียงดังในที่สาธารณะ
- ค. แสดงความคิดเห็นในที่ประชุม
- ง. ช่วยเพื่อนทำร้ายร่างกายผู้อื่น
13. เด็กคนใดปฏิบัติได้ถูกต้องเกี่ยวกับสิทธิที่จะมีส่วนร่วมในสังคม
- ก. แม่ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม
- ข. ตีเปิดเพลงเสียงดัง ๆ ให้เพื่อนบ้านได้ฟังด้วย
- ค. โฉ่แบ่งขนมให้เพื่อนกินในห้องสมุด
- ง. นิมยกถังขยะออกมาวางบนทางเท้า
14. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในครอบครัวที่เหมาะสม
- ก. ปอช่วยพ่อขายยาเสพติด
- ข. พิมพ์ช่วยแม่เลี้ยงน้อง
- ค. เพชรล้างจานเฉพาะที่ตัวเองใช้
- ง. ทุกข้อเป็นการมีส่วนร่วมในครอบครัวที่เหมาะสม
15. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในโรงเรียนที่ไม่เหมาะสม
- ก. ทุกคนในห้องมีส่วนร่วมในการออกกฎระเบียบในชั้นเรียน
- ข. ปาล์มช่วยน้อง ๆ ชั้นอนุบาลเก็บขยะ
- ค. แพรวช่วยจัดสถานที่เตรียมงานวันเด็กของโรงเรียน
- ง. แม็กไม่ทำความสะอาดห้อง เพราะไม่ใช่เวอร์ของตนเอง
16. ข้อใดเป็นการมีส่วนร่วมในชุมชนที่เหมาะสม
- ก. พ้าไปร่วมฟ้อนรำในขบวนแห่บั้งไฟของชุมชน
- ข. ต้าเอายาเสพติดมาขายให้กับคนในชุมชน
- ค. ภูมิเผาขยะในหมู่บ้าน
- ง. ถูกทุกข้อ
17. ข้อใดแสดงถึงการละเมิดสิทธิเด็ก
- ก. พ่อให้ต้นกัญชาลดไข้
- ข. ป้อมซื้อขนมมาแบ่งกับน้อง
- ค. โบว์ถูกรูปร่างเพราะไม่ทำการบ้าน
- ง. แพรวถูกบังคับให้ทำงานหนักทั้งวัน

18. แม่ของแก้วขอร้องให้แก้วออกจากโรงเรียนเพื่อมาช่วย
หาเลี้ยงครอบครัว ในขณะที่แก้วกำลังเรียนอยู่ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 แก้วถูกละเมิดสิทธิตามข้อใด

- ก. ด้านความเป็นอยู่และสุขภาพอนามัย
- ข. ด้านการใช้แรงงาน
- ค. ด้านการศึกษา
- ง. ด้านทารุณร่างกายและจิตใจ

19. นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อเป็นแนวทางในการ
ป้องกันตนเองให้พ้นจากการละเมิดสิทธิเด็ก

- ก. เดินในที่เปลี่ยวคนเดียว
- ข. คบเพื่อนที่ติดสารเสพติด
- ค. ออกไปซื้อของเวลากลางคืน
- ง. หลีกเลี่ยงการเข้าไปในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม

20. ถ้าพบเห็นการละเมิดสิทธิเด็ก สามารถแจ้ง
หน่วยงานใดได้

- ก. กระทรวงยุติธรรม
- ข. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคง
ของมนุษย์
- ค. มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก
- ง. สามารถแจ้งได้ทุกหน่วยงาน
ในข้อ ก, ข และ ค

>> ขอให้นักเรียนทุกคนโชคดี <<

พหุบัน ปณ กิโต ชีเว

แบบประเมินทักษะทางสังคม

ชื่อนักเรียน.....

คำชี้แจง แบบประเมินทักษะทางสังคมนี้ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5

ระดับ แบบประเมินประกอบด้วย 3 ด้าน รวม 20 ข้อ ดังนี้

- 1) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- 2) การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสม
- 3) การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น รวม 20 ข้อ

คำแนะนำ ให้ผู้ประเมินพิจารณาข้อความที่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องทางขวามือ เพียงช่องเดียวที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียน ดังความหมายต่อไปนี้

น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติน้อยที่สุด
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติน้อย
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติปานกลาง
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติมาก
มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นนักเรียนปฏิบัติมากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติของนักเรียน				
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
ด้านที่ 1 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น						
1	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนในขณะทำกิจกรรมกลุ่ม					
2	นักเรียนแสดงความคิดเห็นและช่วยแก้ไขปัญหาขณะทำกิจกรรม					
3	นักเรียนปฏิบัติตามกฎกติกาของกลุ่ม					
4	นักเรียนร่วมทำงานกับเพื่อนจนงานสำเร็จ					
5	นักเรียนไม่เคยแยกตัวมาทำงานคนเดียว					
6	นักเรียนไม่บังคับให้เพื่อนทำตามคำสั่งของตนเอง					
7	นักเรียนสามารถเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้					
8	นักเรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ดี					
ด้านที่ 2 การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม						
9	นักเรียนพูดจาสุภาพ ไพเราะ น้ำเสียงอ่อนโยน					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติของนักเรียน				
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
10	นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด กล้าแสดงออกทั้งหน้าชั้นเรียนและที่ชุมชน					
11	นักเรียนสามารถพูดคุยกับเพื่อนได้อย่างเป็นกันเอง					
12	นักเรียนแสดงออกถึงความยินดีกับเพื่อน เมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ					
13	การกล่าวขอโทษและสำนึกผิด เมื่อนักเรียนทำผิด					
14	นักเรียนไม่โกรธหรือต่อว่าเพื่อน เมื่อเพื่อนทำงานได้ดีกว่า					
15	นักเรียนไม่พูดแทรกขณะที่คุณครูหรือเพื่อนกำลังพูด					
16	นักเรียนยิ้ม ไหว้ ทักทาย เมื่อพบเจอคุณครู					
ด้านที่ 3 การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น						
17	นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยเหตุผล					
18	นักเรียนเปิดโอกาสให้เพื่อนได้แสดงความคิดเห็น โดยไม่แสดงท่าทีรำคาญ					
19	นักเรียนยอมรับคำแนะนำและคำตักเตือนจากผู้อื่น เมื่อทำผิดพลาด					
20	เมื่อเพื่อนทำผิด นักเรียนให้อภัยเพื่อนด้วยความเต็มใจ					

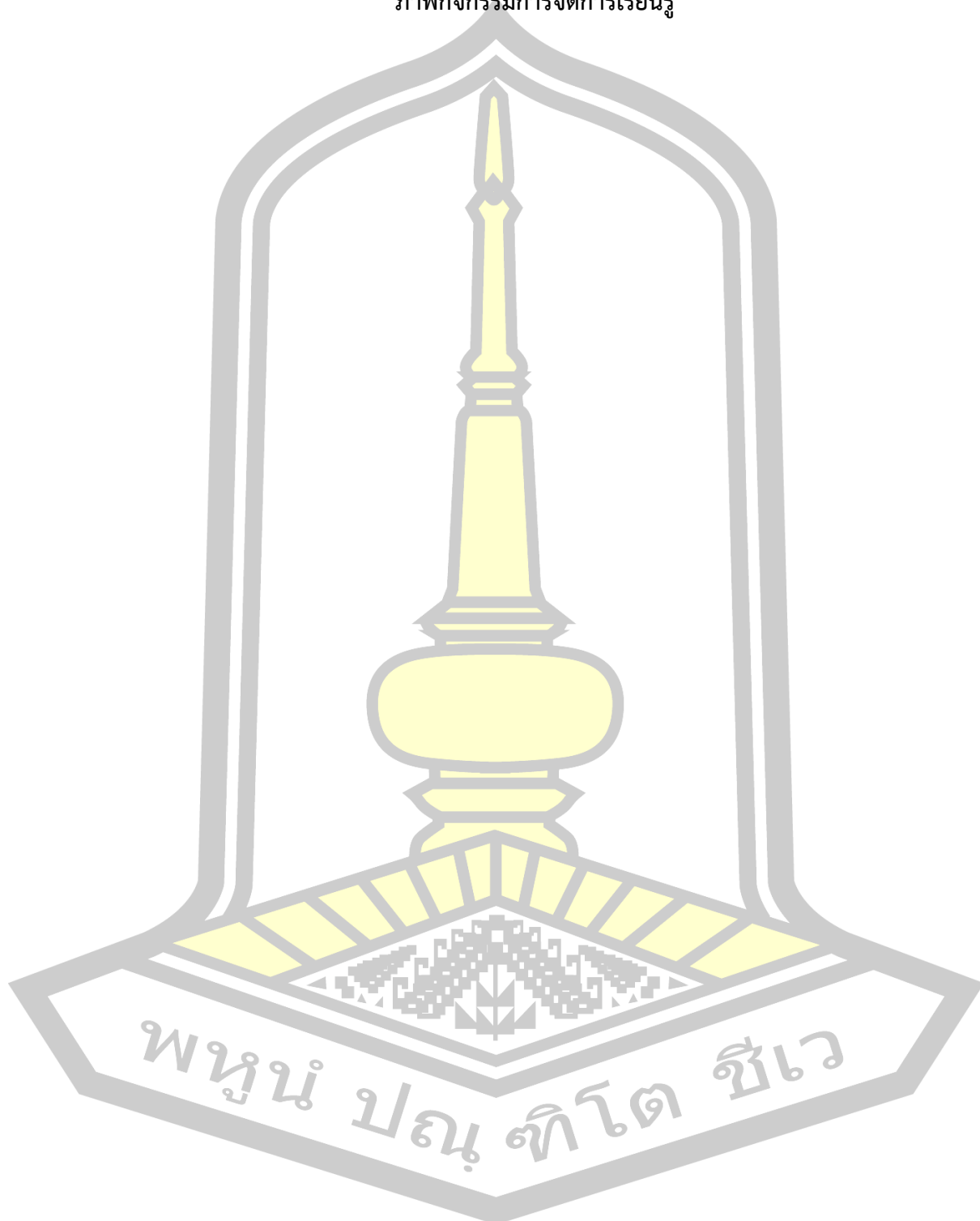
เกณฑ์การให้คะแนน

น้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน
น้อย	ให้	2	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
มาก	ให้	4	คะแนน
มากที่สุด	ให้	5	คะแนน

ลงชื่อ.....

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

ภาคผนวก ง
ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน



ปณ ภัโต

ภาพนักเรียนร่วมกับวางแผนปฏิบัติงานกลุ่มเพื่อแสดงบทบาทสมมติ
ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกัน การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน
การอภิปรายแสดงความคิดเห็นการสื่อสาร และการเข้าใจผู้อื่นในกลุ่ม



ภาพการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับบทบาทสมมติ
นักเรียนได้รับเหรียญสะสมคะแนน



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายพิชิตชัย เทียงท่า
วันเกิด	วันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ. 2539
สถานที่เกิด	อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 1 หมู่ 2 ตำบลโนนแดง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครูผู้ช่วย
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ สพป.กาฬสินธุ์ เขต 1
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2557 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบรบือ จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ.2563 ปริญญาตรี (กศ.บ.) สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ.2566 ปริญญาโท (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนุ่ ปณุ่ กิโต ชีเว