



## บันทึกข้อความ

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
เลขที่รับ 1656
วันที่ 01 ส.ค. 2567
เวลา 11.45 น.

ส่วนราชการ งานวิจัย พัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ที่ วันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง การส่งผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ตามที่ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ได้ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนดำเนินการจัดทำผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนและพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยให้มีการรับผิดชอบจัดทำปีการศึกษาละ ๑ ผลงาน และให้จัดส่งมายังงานวิจัย พัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ภายในวันที่ ๘ มีนาคม ๒๕๖๗ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้า นางอำไพพรรณ เพชรรักษา ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน สังกัดแผนกวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก ดำเนินการจัดทำผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ เรื่อง การสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ๑ วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี เรียบร้อยแล้ว จึงขอส่งผลงานวิจัยฯ ดังกล่าวตามรายละเอียดและเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางอำไพพรรณ เพชรรักษา)

ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน

รับ ผักกอก

อ.ไพโรจน์

6/1/2567

ล

(สิบทวีทยา ชนะสาร)

หัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

นางสาวกัลยา สิงหาเขต

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

(นายประสงค์ อุบลวัตร)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

01 ส.ค. 2567



การสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

โดย

นางอำไพพรรณ เพชรรักษา  
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา



การสร้างความรู้หรือร่นในการเรียนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

โดย

นางอำไพพรรณ เพชรรักษา  
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

## การวิจัยในชั้นเรียน

ชื่อเรื่อง การสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ชื่อผู้วิจัย นางอำไพพรรณ เพชรรักษา

### ความสำคัญของปัญหา/สภาพปัญหา

การแข่งขันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ เพื่อความอยู่รอดและการนำพาสู่ความภาคภูมิใจในตนเอง โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้น ปวช. เป็นวัยที่ชอบการแข่งขัน ซึ่งหากมีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเหล่านี้ได้ทำการแข่งขันกันระหว่างกลุ่ม นอกจากเป็นการช่วยให้เกิดความร่วมมือในหมู่คณะแล้ว ยังทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาประการหนึ่ง คือ การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ พบว่า ส่วนใหญ่ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ดังนั้น ในฐานะผู้สอนรายวิชาดังกล่าว จึงมีแนวคิดที่จะปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

### ปัญหาการวิจัย

นักเรียนระดับชั้น ปวช. ๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ส่วนใหญ่ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน

### วัตถุประสงค์การวิจัย/เป้าหมายการวิจัย

๑. เพื่อศึกษามลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
๒. เพื่อเปรียบเทียบความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

### วิธีดำเนินการวิจัย

- ๑) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
- ๒) ประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือก่อนการเรียนรู้อโดยใช้เครื่องมือที่ผู้สอนสร้างขึ้น
- ๓) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อตามแผนการจัดการเรียนรู้
- ๔) ประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือหลังการเรียนรู้อ

### ช่วงเวลาดำเนินการ

กรกฎาคม ๒๕๖๕ – กันยายน ๒๕๖๖

### เครื่องมือการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

### เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือก่อนและหลังการเรียนรู้อ

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนการเรียนรู้
๒. วิเคราะห์ข้อมูลก่อนการเรียนรู้โดยหาค่าเฉลี่ย
๓. จัดทำใบงานกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
๔. ดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้
๕. ประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมหลังการเรียนรู้
๖. วิเคราะห์ข้อมูลหลังการเรียนรู้โดยหาค่าเฉลี่ย
๗. เปรียบข้อมูลก่อนและหลังการเรียนรู้

### สถิติที่ใช้และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

- ๑) สถิติที่ใช้ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )
- ๒) วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลการประเมินก่อนและหลังการเรียนรู้

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยนำผลการประเมินมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบ ซึ่งมีเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
๔.๕๑ - ๕.๐๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ มากที่สุด
๓.๕๑ - ๔.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ มาก
๒.๕๑ - ๓.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ ปานกลาง
๑.๕๑ - ๒.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ น้อย
๑.๐๐ - ๑.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ น้อยที่สุด

### ผลการวิจัย

จากการประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียน โดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือของนักเรียน ระดับชั้น ปวช. ๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งลงทะเบียน วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ปรากฏผล ดังนี้

#### ตารางสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นของนักเรียน

ระดับชั้น	ค่าเฉลี่ยและระดับความกระตือรือร้น ก่อนการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม						ค่าเฉลี่ยและระดับความกระตือรือร้น หลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม					
	ความตั้งใจ		ความมุ่งมั่น		ความร่วมมือ		ความตั้งใจ		ความมุ่งมั่น		ความร่วมมือ	
		ระดับ		ระดับ		ระดับ		ระดับ		ระดับ		ระดับ
ปวช.๑ การขาย	๓.๑	ปานกลาง	๕.๒	ปานกลาง	๕.๕	มาก	๔.๖	มากที่สุด	๕.๕	มากที่สุด	๕.๘	มากที่สุด
ปวช.๑ ทวิภาคี	๑.๔	น้อยที่สุด	๒.๐	น้อย	๒.๑	น้อย	๒.๕	ปานกลาง	๒.๖	ปานกลาง	๓.๗	มาก
ปวช.๒.๑ บัญชี	๓.๕	มาก	๒.๙	ปานกลาง	๓.๖	มาก	๔.๒	มาก	๔.๑	มาก	๔.๘	มากที่สุด
ปวช.๒.๒ บัญชี	๓.๖	มาก	๓.๖	มาก	๓.๗	มาก	๔.๖	มากที่สุด	๔.๖	มากที่สุด	๔.๙	มากที่สุด
ปวช.๓ คหกรรม	๒.๔	น้อย	๒.๕	ปานกลาง	๒.๗	ปานกลาง	๓.๕	มาก	๒.๖	ปานกลาง	๔.๐	มาก
รวม	๒.๘	ปานกลาง	๒.๘	ปานกลาง	๓.๑	ปานกลาง	๓.๙	มาก	๓.๕	มาก	๔.๔	มาก
รวมทั้งสิ้น	๒.๙๔			ปานกลาง			๓.๙๕			มาก		

จากตารางข้างต้น สามารถอธิบายได้ดังนี้

- ก่อนการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{X} = ๒.๙๔$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตั้งใจ อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{X} = ๒.๘๒$ ) ด้านความมุ่งมั่น อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{X} = ๒.๘๕$ ) และด้านความร่วมมือ อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{X} = ๓.๑๔$ )
- หลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = ๓.๙๕$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตั้งใจ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = ๓.๙๐$ ) ด้านความมุ่งมั่น อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = ๓.๕๑$ ) และด้านความร่วมมือ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = ๔.๔๕$ )
- เปรียบเทียบการประเมินความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มปรากฏว่าค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกด้านคิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

#### สรุปและอภิปรายผล

จากการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า หลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ อาจเนื่องจากนักเรียนได้รับแรงกระตุ้นจากกิจกรรมที่เน้นการแข่งขัน ประกอบกับธรรมชาติของมนุษย์ชอบการเอาชนะ

## บทคัดย่อ

การวิจัยการสร้างความรู้หรือรสนในการเรียนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มและเพื่อเปรียบเทียบความรู้หรือรสนในการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ซึ่งจากการศึกษาวิจัยพบว่า ก่อนการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = 2.55$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตั้งใจ อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = 2.26$ ) ด้านความมุ่งมั่น อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = 2.60$ ) และด้านความร่วมมือ อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = 2.81$ ) หลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = 4.26$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่าด้านความตั้งใจ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = 4.06$ ) ด้านความมุ่งมั่นอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = 4.01$ ) และด้านความร่วมมือ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = 4.71$ ) เปรียบเทียบการประเมินความรู้หรือรสนในการเรียนก่อนและหลังใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มปรากฏว่าค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกด้านคิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

## สารบัญ

	หน้า
บทที่ ๑ บทนำ	๑
บทที่ ๒ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	๔
บทที่ ๓ การดำเนินการวิจัย	๒๑
บทที่ ๔ ผลการวิจัย	๒๓
บทที่ ๕ สรุปการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ บรรณานุกรม ภาคผนวก	๒๔
แบบประเมินผลการทำกิจกรรม พัฒนาการด้านการแข่งขันระหว่างกลุ่ม	๒๖
Course Syllabus วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ	๒๗



## บทที่ ๑ บทนำ

### ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วในสังคม การศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้เป็นไปตามสถานการณ์และความต้องการของสังคม ผู้เชี่ยวชาญทางนวัตกรรมการศึกษา จึงพยายามสร้างรูปแบบการสอนใหม่ๆที่มีประสิทธิภาพในการสร้างให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทางสติปัญญาและอารมณ์ ซึ่งแนวทางที่มีการพูดถึงกันมากอีกแนวทางหนึ่ง คือการนำศิลปะมาเป็นสื่อในการเรียนการสอน ที่ออสเตอร์เลีย แอน แบนฟอร์ด ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา กล่าวว่า ศิลปะมีบทบาทสำคัญในการสร้างสมาธิในระหว่างการเรียนท่ามกลางสิ่งเร้าต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้เกิดความอยากรเรียนรู้ ความเคยชินจากการเห็นภาพต่าง ๆ จากจอทีวีและจอคอมพิวเตอร์ทำให้เด็กขาดความสามารถและความอดทนต่อการอ่าน ซึ่งส่งผลต่อความอยากรเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-instruction) อันจะส่งผลถึงการพัฒนาความรู้ด้วยตนเองในสังคมการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต (life-long education) การนำศิลปะเข้ามาใช้เป็นตัวช่วยเสริมกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนค่อย ๆ สังสมความอดทนและรู้สึกเพลิดเพลินไปกับการเรียน สร้างทัศนคติที่ดีในการเรียน

เออร์เนส แอล บอยเยอร์ ประธานกองทุนคาร์เนจีเพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนกล่าวว่า หลายสิบปีที่ผ่านมา โรงเรียนหลายแห่งที่นำหลักสูตรการสอนศิลปะไปบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ พบว่าศิลปะไม่ได้เพียงก่อให้เกิดการบูรณาการผสมผสานระหว่างวิชาอื่น ๆ เข้าด้วยกัน แต่ยังส่งเสริมให้ประสิทธิภาพในการเรียนวิชาอื่น ๆ ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

จากการสัมมนาในกรุงเมลเบิร์น ผู้เชี่ยวชาญหลายคนลงความเห็นว่า ศิลปะน่าจะมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจรรโลงสังคม ทำให้วัยรุ่นไม่หลงไหลไปกับสิ่งมั่วเมา ลดอัตราการฆ่าตัวตาย มองโลกในแง่บวก เชื่อมมั่นและเป็นตัวของตัวเอง การวิจัยชิ้นหนึ่งระบุว่า การเชื่อมั่นในตนเองเป็นส่วนสำคัญในการนำไปสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตและกระตุ้นให้เกิดความสนใจใคร่รู้ตลอดชีวิตนอกจากนี้การวิจัยในโรงเรียนหนึ่งในนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกาพบว่า ศิลปะยังนำไปสู่ความใส่ใจในวัฒนธรรมและการยอมรับในความแตกต่างในสังคมอีกด้วย เซอร์เลย์ ไบรซ์ ฮัท ได้ศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มีปัญหาในการเรียนและทดลองแก้ปัญหาด้วยการให้เข้าโครงการบำบัดด้วยกีฬา การบำเพ็ญประโยชน์และศิลปะ หลังจากนั้นจึงประเมินผลและพบว่า วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวเรียนหนังสือได้ดีขึ้นและมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันที่ดีกว่าวัยรุ่นจากสังคมเดียวกัน

โครงการแคลิฟอร์เนีย อาร์ทส์อินสคูล พบว่า นักเรียนที่เรียนศิลปะมีผลการเรียนที่ดีกว่าเพื่อนร่วมห้องที่ไม่ได้เรียนศิลปะซึ่งทำให้ผู้ปกครองสนใจที่สนับสนุนให้บุตรหลานเรียนในโรงเรียนที่มีการสอนแบบบูรณาการกับวิชาศิลปะมากขึ้นเรื่อย ๆ

ศิลปะนอกจากจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นแล้วเด็กบางคนยังได้ค้นพบพรสวรรค์ของตนเองในด้านศิลปะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางศิลปะเฉพาะตัวได้เป็นอย่างดีในอนาคต

ในอดีตการสร้างบรรยากาศสวยงามน่าเรียนรู้และอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัยเป็นสิ่งจำเป็น แต่ปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้เริ่มไม่เพียงพอ เพราะเด็กอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทำให้เด็กรู้สึกถึงความสำคัญในการมีส่วนร่วมการเรียนการสอนยุคใหม่จึงต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมเพื่อแสดงความเป็นตัวของตัวเองเรียนรู้การยอมรับความแตกต่างและเปิดทางไปสู่การสร้างสรรคทางความคิด ซึ่งจะเป็นอย่างหลากหลายและรุ่มรวย การแสดงออกด้วยศิลปะ จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการแสดงออกซึ่งตัวตนการเรียนรู้ที่จะยอมรับความแตกต่างทั้งในมุมมองของตนและในมุมมองของเพื่อนร่วมชั้นเรียน อีกทั้งการแข่งขันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ เพื่อความอยู่รอดและการนำพาสู่ความภาคภูมิใจในตนเองโดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้น ปวช. เป็นวัยที่ชอบการแข่งขัน ซึ่งหากมีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเหล่านี้ได้ทำการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มนอกจากเป็นการช่วยให้เกิดความร่วมมือในหมู่คณะแล้วยังทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้นและสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาประการหนึ่งคือการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ทั้ง ๒ ห้องเรียน พบว่าส่วนใหญ่ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ดังนั้นในฐานะผู้สอนรายวิชาดังกล่าวจึงมีแนวคิดที่จะปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและสามารถเรียนรู้ในรายวิชาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
๒. เพื่อเปรียบเทียบความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

#### ขอบเขตของการวิจัย

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง  
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับ ปวช.๒ สาขา คอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรีจำนวน ๘๒ คน
๒. ตัวแปรที่ศึกษา  
ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ
  ๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
  ๒. ความกระตือรือร้นของนักเรียนระดับ ปวช.๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

**เครื่องมือการวิจัย**

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

**เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล**

แบบประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือก่อนและหลังการเรียนรู้

**สถิติที่ใช้และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล**

1. สถิติที่ใช้ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )
2. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลการประเมินก่อนและหลังการเรียนรู้

**ช่วงเวลาดำเนินการวิจัย**

กรกฎาคม ๒๕๖๕ – กันยายน ๒๕๖๖

## บทที่ ๒ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มและเพื่อเปรียบเทียบความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็นหัวข้อ ดังต่อไปนี้

๑. ความหมายและแนวคิด / ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
๒. หลักการและองค์ประกอบเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ
๓. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนกระบวนการกลุ่มโดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
  - ๓.๑ ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบกลุ่มแข่งขันแบบแบ่งตามผลสัมฤทธิ์
  - ๓.๒ องค์ประกอบของรูปแบบกลุ่มแข่งขันแบบแบ่งตามผลสัมฤทธิ์
๔. ลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ
๕. บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน
๖. การประเมินผลการจัดการเรียนการสอนกระบวนการกลุ่มโดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
๗. ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ

### ความหมายและแนวคิด / ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Cooperative and Collaborative Learning หรือ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน เพราะมีลักษณะเป็นกระบวนการเรียนรู้เป็นแบบร่วมมือ ข้อแตกต่างระหว่าง Cooperative Learning กับ Collaborative Learning อยู่ที่ระดับความร่วมมือที่แตกต่างกัน Sunyoung, J. (๒๐๐๓) ได้สรุปว่า ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนระหว่าง Cooperative Learning กับ Collaborative Learning คือ เรื่องโครงสร้างของงานอัน ได้แก่ Pre - Structure , Task - Structure และ Content Structure โดย Cooperative Learning จะมีการกำหนดโครงสร้างล่วงหน้ามากกว่า มีความเกี่ยวข้องกับงานที่มีการจัดโครงสร้างไว้เพื่อคำตอบที่มีขอบเขตจำกัดชัดเจน และมีการเรียนรู้ในขอบข่ายความรู้และทักษะที่ชัดเจนมากกว่า ส่วน Collaborative Learning มีการจัดโครงสร้างล่วงหน้าน้อยกว่า เกี่ยวข้องกับงานที่มีการจัดโครงสร้างแบบหลวมๆ (ill - Structure Task) เพื่อให้ได้คำตอบที่ยืดหยุ่นหลากหลาย และมีการเรียนรู้ในขอบข่ายความรู้และทักษะที่ไม่จำกัดตายตัว ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสภาพการเรียนการสอนออนไลน์มักนิยมใช้คำว่า Collaborative Learning Nagata and Ronkowski (๑๙๙๘) ได้สรุปเปรียบเทียบว่า Collaborative Learning เป็นเสมือนร่มใหญ่ที่รวมรูปแบบหลากหลายของ Cooperative Learning จากกลุ่มโครงการเล็กสู่รูปแบบที่มีความเฉพาะเจาะจงของกลุ่มการทำงานที่เรียกว่า Cooperative Learning กล่าวได้ว่า Cooperative Learning เป็นรูปแบบ

หนึ่งของ Collaborative Learning ที่ได้ถูกพัฒนาโดย Johnson and Johnson (๑๙๖๐) และ ยังคงเป็นที่นิยมใช้แพร่หลายในปัจจุบัน

Office of Educational Research and Improvement (๑๙๙๒) ได้ให้ความหมายของ Cooperative Learning ว่าเป็นกลยุทธ์ทางการสอนที่ประสบผลสำเร็จในทีมขนาดเล็ก ที่ซึ่งนักเรียนมีระดับความสามารถแตกต่างกัน ใช้ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อการปรับปรุงความเข้าใจต่อเนื้อหาวิชา สมาชิกแต่ละคนในทีมมีความรับผิดชอบไม่เพียงแต่เฉพาะการเรียนรู้แต่ยังรวมถึงการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมในการเรียนรู้ด้วย นอกจากนี้ยังมีการสร้างบรรยากาศเพื่อให้บังเกิดการบรรลุผลสำเร็จที่ตั้งไว้ด้วย

Penn State University College of Education (๒๐๐๔) ได้ให้คำจำกัดความของ Collaborative Learning ว่ามีคุณลักษณะของการแบ่งปัน เข้าใจเป้าหมาย มีการยอมรับซึ่งกันและกัน เชื่อมั่นและมีขอบเขตความรับผิดชอบที่ชัดเจน มีการติดต่อสื่อสารในสิ่งแวดล้อมที่เป็นทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีการตัดสินใจจากการลงความเห็นร่วมกัน ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้เอื้ออำนวยและชี้แนะให้ นักเรียนได้มองเห็นทางออกของปัญหานั้นๆ

Thirteen Organization (๒๐๐๔) ได้สรุปว่า Collaborative Learning เป็นวิธีการหนึ่งของการสอนและการเรียนรู้ในทีมของนักเรียนด้วยกัน เป็นการเปิดประเด็นคำถามหรือสร้างโครงการที่เต็มไปด้วยความหมาย ตัวอย่างเช่น การที่กลุ่มของนักเรียนได้มีการอภิปราย หรือการที่นักเรียนจากโรงเรียนอื่นๆทำงานร่วมกันผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อแบ่งปันงานที่ได้รับมอบหมาย ส่วน Cooperative Learning เป็นการมุ่งเน้นโดยเบื้องต้นที่การทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นแบบเฉพาะเจาะจงรูปแบบของการร่วมมือ ซึ่งนักเรียนจะทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็กในโครงสร้างของกิจกรรม ทุกคนจะมีความรับผิดชอบในงานของพวกเขา โดยทุกคนสามารถเข้าใจถึงการดำเนินงานเป็นกลุ่มเป็นอย่างดี และการทำงานกลุ่มแบบ Cooperative นั้นจะมีการทำงานในลักษณะเผชิญหน้า (Face – to – face) และเรียนรู้เพื่อทำงานเป็นทีม

อาร์ชท และนิวแมน (Artzt and Newman, ๑๙๙๐ : ๔๔๘ – ๔๔๙) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีที่ผู้เรียนทำการแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความสำคัญต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่ม เพื่อบรรลุเป้าหมายสมาชิกทุกคนจึงช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาครูไม่ใช่เป็นแหล่งความรู้ที่คอยป้อนแก่นักเรียน แต่จะมีบทบาทเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือจัดหาและชี้แนะแหล่งข้อมูลในการเรียนตัวนักเรียนเองจะเป็นแหล่งความรู้ซึ่งกันและกันในกระบวนการเรียนรู้

จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson, ๑๙๙๑ : ๖-๗) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่จัดขึ้นโดยการคละกันระหว่างนักเรียนที่มีความสามารถต่างกันนักเรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มของตนประสบผลสำเร็จในการเรียน

สลาบิน (Slavin, ๑๙๙๕ : ๒ – ๗) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีสอนที่นำไปประยุกต์ใช้ได้หลายวิชาและหลายระดับชั้น โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยโดยทั่วไปมีสมาชิก ๔ คน ที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นนักเรียนเก่ง ๑ คน ปานกลาง ๒ คน และอ่อน ๑ คน นักเรียน

ในกลุ่มที่ต้องเรียนและรับผิดชอบงานกลุ่มร่วมกัน นักเรียนจะประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทุกคนประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายร่วมกัน จึงทำให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพากัน และสมาชิกในกลุ่มจะได้รับรางวัลร่วมกัน เมื่อกลุ่มทำคะแนนได้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้

วัฒนาพร ระวังบุทช์ (๒๕๔๒ : ๓๔) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่าสมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (๒๕๔๔ : ๖) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีสอนแบบหนึ่ง โดยกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันทำงานพร้อมกันเป็นกลุ่มขนาดเล็กโดยทุกคนมีความรับผิดชอบงานของตนเอง และงานส่วนรวมร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์กันและกันมีทักษะการทำงานกลุ่มเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย ส่งผลให้เกิดความพอใจอันเป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มร่วมมือ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative and Collaborative Learning) เป็นวิธีการ จัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบร่วมมือ ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะหรือทีม ตามระบอบประชาธิปไตย เป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ สามารถปรับตัวให้อยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่นักเรียนมีความสามารถแตกต่างกันโดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ในการเรียนร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งนักเรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมายเช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนเองก็คือความสำเร็จของกลุ่มด้วย

## ๒. หลักการและองค์ประกอบเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ

Johnson and Johnson (๑๙๙๔ : ๓๑ - ๓๗) ได้สรุปว่า Cooperative Learning มีองค์ประกอบ ที่สำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

๑. ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในทางบวก (Positive Interdependent) หมายถึงการพึ่งพากันในทางบวก แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ การพึ่งพากันเชิงผลลัพธ์ คือการพึ่งพากันในด้านการได้รับผลประโยชน์จากความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน ซึ่งความสำเร็จของกลุ่มอาจจะเป็นผลงานหรือผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนของกลุ่ม ในการสร้างการพึ่งพากันในเชิงผลลัพธ์ได้ดั้นนั้น ต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนทำงาน โดยมีเป้าหมายร่วมกัน จึงจะเกิดแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาซึ่งกันและกัน สามารถร่วมมือกันทำงานให้บรรลุผลสำเร็จได้ และการพึ่งพาในเชิงวิธีการ คือ การพึ่งพากันในด้านกระบวนการทำงานเพื่อให้งานกลุ่มสามารถบรรลุได้ตามเป้าหมาย ซึ่งต้องสร้างสภาพการณ์ให้ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มได้รับรู้ว่าตนเองมีความสำคัญต่อความสำเร็จของกลุ่ม ในการสร้างสภาพการพึ่งพากันในเชิงวิธีการ มีองค์ประกอบ ดังนี้

๑.๑ การทำให้เกิดการพึ่งพาทรัพยากรหรือข้อมูล (Resource Interdependence) คือ แต่ละบุคคลจะมีข้อมูลความรู้เพียงบางส่วนที่เป็นประโยชน์ต่องานของกลุ่ม ทุกคนต้องนำข้อมูลมารวมกันจึงจะทำให้งานสำเร็จได้ ในลักษณะที่เป็นการให้งานหรืออุปกรณ์ที่ทุกคนต้องทำหรือใช้ร่วมกัน

๑.๒ ทำให้เกิดการพึ่งพาเชิงบทบาทของสมาชิก (Role Interdependence) คือ การกำหนดบทบาทของการทำงานให้แต่ละบุคคลในกลุ่ม และการทำให้เกิดการพึ่งพาเชิงภาระงาน (Task Interdependence) คือ แบ่งงานให้แต่ละบุคคลในกลุ่มมีทักษะที่เกี่ยวข้องกัน ถ้าสมาชิกคนใดคนหนึ่งทำงานของตนไม่เสร็จ จะทำให้สมาชิกคนอื่นไม่สามารถทำงานในส่วนที่ต่อเนื่องได้

๒. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม (Face to Face Promotive Interdependence) หมายถึง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน มีการติดต่อสัมพันธ์กัน การอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด การอธิบายให้สมาชิกในกลุ่มได้เกิดการเรียนรู้ การรับฟังเหตุผลของสมาชิกในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้เกิดการเรียนรู้ การรับฟังเหตุผลของสมาชิกภายในกลุ่ม จะก่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน เป็นการเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกันทางสังคม จากการช่วยเหลือสนับสนุนกัน การเรียนรู้เหตุผลของกันและกัน ทำให้ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับ การทำงานของตนเอง จากการตอบสนองทางวาจา และท่าทางของเพื่อนสมาชิกช่วยให้รู้จักเพื่อนสมาชิกได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

๓. ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล (Individual Accountability) หมายถึง ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน โดยต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนสมาชิก ให้มีความสำคัญเกี่ยวกับความสามารถและความรู้ที่แต่ละคนจะได้รับ มีการตรวจสอบเพื่อความแน่ใจว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือไม่ โดยประเมินผลงานของสมาชิกแต่ละคน ซึ่งรวมกันเป็นผลงานของกลุ่มให้ข้อมูลย้อนกลับทั้งกลุ่มและรายบุคคลให้สมาชิกทุกคนรายงานหรือมีโอกาสแสดงความคิดเห็นโดยทั่วถึง ตรวจสอบสรุปผลการเรียนเป็นรายบุคคลหลังจบบทเรียน เพื่อเป็นการประกันว่าสมาชิกทุกคนในกลุ่มรับผิดชอบทุกอย่างร่วมกับกลุ่ม ทั้งนี้สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องมีความมั่นใจ และพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล

๔. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small Group Skills) หมายถึง การมีทักษะทางสังคม (Social Skill) เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข คือ มีความเป็นผู้นำ รู้จักตัดสินใจ สามารถสร้างความไว้วางใจ รู้จักติดต่อสื่อสาร และสามารถแก้ไขปัญหาข้อขัดแย้งในการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำงานร่วมกันที่จะช่วยให้การทำงานกลุ่มประสบความสำเร็จ

๕. กระบวนการทำงานของกลุ่ม (Group Processing) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ของกลุ่ม โดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุด มีความร่วมมือทั้งด้านความคิด การทำงาน และความรับผิดชอบร่วมกันจนสามารถบรรลุเป้าหมายได้ การที่จะช่วยให้การดำเนินงานของกลุ่มเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายนั้น กลุ่มจะต้องมีหัวหน้าที่ดี สมาชิกดี และกระบวนการทำงานดี นั่นคือ มีการเข้าใจในเป้าหมายการทำงานร่วมกัน

ในกระบวนการนี้สิ่งที่สำคัญ คือ การประเมินทั้งในส่วนที่เป็นวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม และผลงานของกลุ่ม โดยเน้นการประเมินคะแนนของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มมาเป็นคะแนนกลุ่ม เพื่อตัดสินความสำเร็จของกลุ่มด้วย ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม ประเมินหัวหน้า และประเมินสมาชิกกลุ่ม ทั้งนี้เพื่อให้ ผู้เรียนเห็นความสำคัญของกระบวนการกลุ่มที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของกลุ่มได้

### องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือ

The Faculty of Social Sciences at Flinders University (๒๐๐๔) ได้สรุปว่า Collaborative Learning มีองค์ประกอบ ๕ ประการ ดังนี้

๑. มีการรับรู้ชัดเจนต่อการพึ่งพาอาศัยกันในเชิงบวก (Clearly Perceived Positive Interdependence)

๒. มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างสมาชิกทีมในเชิงบวก เพื่อการบรรลุเป้าหมายและมีการช่วยเหลือ ให้คำแนะนำต่อกัน

๓. มีความรับผิดชอบรายบุคคลและความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคล (Individual Accountability and Personal Responsibility)

๔. ทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Small Group Skills) ซึ่งประกอบด้วยทักษะส่วนบุคคล ถือเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง ในการที่จะบรรลุเป้าหมายได้นั้น นักเรียนจะต้อง รู้จักและให้ความเชื่อถือต่อผู้อื่น มีการติดต่อสื่อสารที่ให้ความกระจ่างชัด เตรียมการและยอมรับการสนับสนุน พยายามในการแก้ไขปัญหา ที่เกิดขึ้น

๕. กระบวนการทำงานของกลุ่ม (Group Processing) : กลุ่มทำงานที่ประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อกลุ่มได้มีส่วนร่วมในหน้าที่เป็นอย่างดี สมาชิกได้รักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ในการทำงานที่ดี โดยมุ่งเน้นที่การสะท้อนกลับของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สนับสนุนทักษะการร่วมมือ มีการให้รางวัลสำหรับพฤติกรรมเชิงบวก และยินดีต่อความสำเร็จที่ได้รับ

จากการพิจารณาความหมายที่ Cooperative Learning เป็นส่วนหนึ่งของ Collaborative Learning และองค์ประกอบของ Cooperative Learning และ Collaborative Learning ที่เหมือนกัน นั้นจึงสรุปได้ว่าทั้ง Cooperative Learning และ Collaborative Learning ก็คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน แต่ในความหมายใกล้เคียงกันนั้นได้มีระดับความร่วมมือที่แตกต่างกัน และมีโครงสร้างของงานที่ต่างกันด้วย



### ๓. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนกระบวนการกลุ่มโดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

#### ๓.๑ ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบกลุ่มแข่งขันแบบแบ่งตามผลสัมฤทธิ์

Robert Slavin(๑๙๙๐) ได้เสนอการเรียนการสอนตามรูปแบบ STAD ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนแบบร่วมมือที่ใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบอื่นๆ หรือหลังจากที่ครูได้สอนผู้เรียนทั้งชั้นไปแล้ว และต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า ร่วมกันภายในกลุ่มสืบเนื่องจากสิ่งที่ครูได้สอนไป ซึ่งใช้ได้กับทุกวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่ป็นข้อเท็จจริง เกิดความคิดรวบยอด ค้นหาคำตอบ ชัดเจน แน่นนอน

การเรียนการสอนตามรูปแบบ STAD มีลักษณะการเรียนรู้ ดังนี้

๑. ครูอธิบายงานที่ต้องทำในกลุ่ม ลักษณะการเรียนภายในกลุ่ม กฎ กติกา ข้อตกลงในการทำงานกลุ่ม ได้แก่

- ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการช่วยเหลือกันและกัน เพื่อให้เพื่อนเกิดการเรียนรู้
- งานกลุ่มเสร็จ คือ การที่สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นและเข้าใจในงานที่ทำอย่างชัดเจน
- หากมีปัญหาอะไรให้ปรึกษาหรือถามเพื่อนในกลุ่มก่อนที่จะถามครู
- ปรึกษาและทำงานกันเรื่อยๆ ไม่รบกวนกลุ่มอื่น
- เมื่อทำงานเสร็จนั่นคือทุกคนในกลุ่มพร้อมได้รับการทดสอบ หรือการประเมินจากครู

๒. ครูเป็นผู้กำหนดกลุ่ม โดยผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้อยู่ในกลุ่มคณะพิเศษ คณะความสามารถ ในกลุ่มหนึ่งจะมีสมาชิกจำนวน ๔ – ๕ คน หรือขึ้นอยู่กับจำนวนหัวข้อที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษา

๓. หลังจากที่ได้สอนได้สอนเนื้อหาตามบทเรียนแล้ว มีการมอบหมายใบงาน/แบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในกลุ่มของตนเอง และผู้เรียนต้องพยายามที่จะช่วยเหลือให้สมาชิกทุกคนเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมด และร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบตามใบงาน/แบบฝึกหัดที่ผู้เรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบขึ้นมา และอภิปรายร่วมกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง

๔. มีการประเมินในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนไป โดยทดสอบคะแนนเป็นรายบุคคล และนำคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มมารวมเป็นคะแนนของกลุ่มและหาค่าเฉลี่ย กลุ่มที่มีคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัล (Rewards) หรือมีการประกาศผลในที่สาธารณะ เช่นบอร์ดของโรงเรียน หรือวารสารของโรงเรียน

#### ๓.๒ องค์ประกอบของรูปแบบกลุ่มแข่งขันแบบแบ่งตามผลสัมฤทธิ์

ก. การนำเสนอบทเรียน (Class Presentation) เป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดใหม่หรือบทเรียนใหม่โดยส่วนมากแล้วจะเป็นวิธีการสอนโดยตรงของผู้สอน ด้วยการบรรยาย การอภิปราย รวมไปถึงการนำเสนอแบบโสตทัศน (Audiovisual Presentation) ในการนำเสนอความคิดรวบยอดหรือบทเรียน

ข. การจัดกลุ่ม (Teams) จะจัดผู้เรียนเป็นกลุ่ม ประกอบด้วยสมาชิกกลุ่มละ ๔ – ๕ คน ผู้เรียน

แต่ละกลุ่มจะแบ่งแบบความสามารถในด้านต่างๆ เพื่อร่วมกันศึกษาเนื้อหา และปฏิบัติตามกติกา การเรียนรู้แบบร่วมมือ ในบทบาทต่างๆ เช่น เป็นผู้หาคำตอบ เป็นผู้สนับสนุน และเป็นผู้จัดบันทึก การแบ่งกลุ่มลักษณะนี้ จุดประสงค์หลักเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน ซึ่งสมาชิกทุกคนในกลุ่มมีการช่วยเหลือกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่ม มีการนับถือตนเองและยอมรับต่อกัน จึงทำให้เกิดความรู้สึกร่วมกัน

ค. การทดสอบ (Quizzes) หลังจากที่ได้ผู้สอนได้เสนอบทเรียนไปแล้ว ๑-๒ คาบ จะมีการทดสอบผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยไม่เปิดโอกาสให้ปรึกษากันในระหว่างทำการทดสอบ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว ดังนั้นผู้เรียนแต่ละคนจึงต้องมีความรับผิดชอบต่อตัวเองในการรับความรู้จากผู้สอนและเพื่อน

ง. คะแนนพัฒนาการรายบุคคล (Individual Improvement Scores) แนวคิดหลักของการให้คะแนนแบบนี้ ก็เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนบรรลุวัตถุประสงค์หรือเพื่อแสดงออกซึ่งความสามารถของตนเอง ให้ดีกว่าครั้งก่อน ผู้เรียนแต่ละคนก็สามารถทำคะแนนสูงสุดให้กลุ่มตนได้ด้วยวิธีนี้ นักเรียนแต่ละคนจะมีคะแนนพื้นฐาน ซึ่งคิดมาจากคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลายๆ ครั้ง

จ. การตระหนักถึงความสำเร็จของกลุ่ม (Team Recognition) การที่กลุ่มได้รับรางวัลก็ต่อเมื่อกลุ่มนั้นได้รับความสำเร็จเหนือกลุ่มอื่น ซึ่งจะตัดสินด้วยคะแนนที่ได้มาจากการทำแบบทดสอบของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม แล้วคิดเป็นคะแนนพัฒนามาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม

#### ๔. ลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ

มีนักการศึกษาทั้งต่างประเทศและในประเทศกล่าวถึงลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้  
จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson. ๑๙๙๑ : ๑๐-๑๕) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ ๕ ประการ ดังนี้

๑. การสร้างความรู้สึกพึ่งพากันทางบวกให้เกิดขึ้นในกลุ่มนักเรียน (Positive interdependence)  
วิธีการที่ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกพึ่งพากันจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีการพึ่งพากันในด้านการได้รับประโยชน์จากความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน เช่น รางวัลหรือคะแนน และพึ่งพากันในด้านการบรรเทาภาระงานเพื่อให้งานกลุ่มสามารถบรรลุได้ตามเป้าหมายโดยมีการกำหนดบทบาทของแต่ละคนที่เท่าเทียมกันและสัมพันธ์ต่อกันจึงจะทำให้งานสำเร็จ และการแบ่งงานให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน ถ้าขาดสมาชิกคนใดจะทำให้งานดำเนินต่อไปไม่ได้

๒. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันระหว่างนักเรียน (Face-to-face promotive interaction) คือ นักเรียนในแต่ละกลุ่มจะมีการอภิปราย อธิบาย ซักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเกิดการเรียนรู้ และการเรียนรู้เหตุผลซึ่งกันและกัน ให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการทำงานของตน สมาชิกในกลุ่มมีการช่วยเหลือ สนับสนุน กระตุ้น ส่งเสริมและให้กำลังใจกัน และกันในการทำงานและการเรียนเพื่อให้ประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

๓. ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล (Individual accountability) คือ ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนโดยต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ต้องรับผิดชอบในผลการเรียนของตนเองและของเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ทุกคนในกลุ่มจะรู้ว่าใครต้องการความช่วยเหลือ ส่งเสริมสนับสนุนในเรื่องใด มีการกระตุ้นกันและกันให้ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สมบูรณ์ มีการตรวจสอบ เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือไม่โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีความมั่นใจ และพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคลเพื่อเป็นการประกันว่าสมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกันกับกลุ่ม

๔. ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and small group skills) การทำงานกลุ่มย่อยจะต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทางสังคมและทักษะในการทำงานกลุ่ม เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนั้นนักเรียนควรจะต้องทำความรู้จักกัน เรียนรู้ลักษณะนิสัยและสร้างความไว้วางใจต่อกันและกัน รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล รู้จักติดต่อสื่อสาร และสามารถตัดสินใจแก้ปัญหา ข้อขัดแย้งในการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. กระบวนการกลุ่ม (Group process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือวิธีการที่จะช่วยให้การดำเนินงานของกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายได้ โดยสมาชิกกลุ่มต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายการทำงาน วางแผนปฏิบัติงานและดำเนินงานตามแผนร่วมกัน และที่สำคัญจะต้องมีการประเมินผลงานของกลุ่ม ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม ประเมินบทบาทของสมาชิกว่าสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มสามารถปรับปรุงการทำงานของตนให้ดีขึ้นได้อย่างไร สมาชิกทุกคนในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็น และตัดสินใจว่าควรมีการปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงอะไร และอย่างไร ดังนั้นกระบวนการกลุ่มจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จของกลุ่ม

คาแกน (Kagan, ๑๙๙๔ : ๑-๑๑) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือว่าต้องมีโครงสร้างที่ชัดเจนโดยมีแนวคิดสำคัญ ๖ ประการ สรุปได้ดังนี้

๑. เป็นกลุ่ม (Team) ซึ่งเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ประมาณ ๒-๖ คน เปิดโอกาสให้ทุกคนร่วมมืออย่างเท่าเทียมกัน ภายในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่แตกต่างกัน

๒. มีความตั้งใจ (Willing) เป็นความตั้งใจที่ร่วมมือในการเรียนและทำงาน โดยช่วยเหลือกันและกัน มีการยอมรับซึ่งกันและกัน

๓. มีการจัดการ (Management) การจัดการเพื่อให้การทำงานกลุ่มเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

๔. มีทักษะ (Skills) เป็นทักษะทางสังคมรวมทั้งทักษะการสื่อความหมาย การช่วยสอนและการแก้ปัญหาความขัดแย้ง ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

๕. มีหลักการสำคัญ ๔ ประการ (Basic principles) เป็นตัวบ่งชี้ว่าเป็นการเรียนเป็นกลุ่มหรือการเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบร่วมมือต้องมีหลักการ ๔ ประการ ดังนี้

๑) การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเชิงบวก (Positive interdependence) การช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันเพื่อสู่ความสำเร็จและตระหนักว่าความสำเร็จของแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม

๒) ความรับผิดชอบรายบุคคล (Individual accountability) ทุกคนในกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบในการค้นคว้าทำงาน สมาชิกทุกคนต้องเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนเหมือนกันจึงถือว่าเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

๓) ความเท่าเทียมกันในการมีส่วนร่วม (Equal participation) ทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำงาน ซึ่งทำได้โดยกำหนดบทบาทของแต่ละคน

๔) การมีปฏิสัมพันธ์ไปพร้อม ๆ กัน (Simultaneous interaction) สมาชิกทุกคนจะทำงาน คิด อ่าน ฟัง ฯลฯ ไปพร้อม ๆ กัน

๖. มีเทคนิคหรือรูปแบบการจัดกิจกรรม (Structures) รูปแบบการจัดกิจกรรมหรือเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือเป็นสิ่งที่ใช้เป็นคำสั่งให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เทคนิคต่าง ๆ จะต้องเลือกใช้ให้ตรงกับเป้าหมายที่ต้องการแต่ละเทคนิคนั้นออกแบบได้เหมาะสมกับเป้าหมายที่ต่างกัน

คลีย์ (Kley, ๑๙๙๑ อ้างถึงใน วรรณทิพา รอดแรงคำ, ๒๕๔๐: ๑๐๑) นอกจากองค์ประกอบนี้แล้วยังมีลักษณะอื่นที่สามารถบ่งบอกให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิม ซึ่งเสนอไว้ดังตารางที่ ๒.๑

ตารางที่ ๒.๑ การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิมกับการเรียนแบบร่วมมือ

การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)	การเรียนแบบดั้งเดิม (Traditional Learning)
๑. มีการพึ่งพากันภายในกลุ่ม	๑. ขาดการพึ่งพากันระหว่างสมาชิก
๒. สมาชิกเอาใจใส่รับผิดชอบต่อตนเอง	๒. สมาชิกขาดความรับผิดชอบในตนเอง
๓. สมาชิกมีความสามารถแตกต่างกัน	๓. สมาชิกมีความสามารถเท่าเทียมกัน
๔. สมาชิกผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ	๔. มีผู้นำที่ได้รับการแต่งตั้งเพียงคนเดียว
๕. รับผิดชอบร่วมกัน	๕. รับผิดชอบเฉพาะตนเอง
๖. เน้นผลงานของกลุ่ม	๖. เน้นผลงานของตนเองเพียงคนเดียว
๗. สอนทักษะทางสังคม	๗. ไม่เน้นทักษะทางสังคม
๘. ครูคอยสังเกตและแนะนำ	๘. ครูขาดความสนใจ หน้าที่ของกลุ่ม
๙. สมาชิกกลุ่มมีกระบวนการทำงานเพื่อประสิทธิผลของกลุ่ม	๙. ขาดกระบวนการในการทำงานกลุ่ม

ที่มา : คลีย์ (Kley, ๑๙๙๑, อ้างถึงใน วรรณทิพา รอดแรงคำ ๒๕๔๐ : ๑๐๑)

สลาวิน ( Slavin. ๑๙๙๕ : ๑๒-๑๑๑) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ ๖ ประการ ดังนี้

๑. เป้าหมายของกลุ่ม ( Group goals ) หมายถึงกลุ่มมีเป้าหมายร่วมกันคือ การยอมรับผลงานของกลุ่ม

๒. การรับผิดชอบเป็นบุคคล (Individual accountability ) หมายถึง ความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งขึ้นกับผลการเรียนรู้รายบุคคลของสมาชิกในกลุ่ม และงานพิเศษที่ได้รับมอบหมายเป็นรายบุคคลผลของการประเมินรายบุคคล จะมีผลต่อคะแนนความสำเร็จของกลุ่ม

๓. โอกาสในความสำเร็จเท่าเทียมกัน (Equal opportunities for success ) หมายถึง การที่นักเรียนได้รับโอกาสที่จะทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนได้เท่าเทียมกัน

๔. การแข่งขันเป็นทีม (Team competition ) การเรียนแบบร่วมมือจะมีการแข่งขันระหว่างทีม ซึ่งหมายถึงการสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นภายในทีม

๕. งานพิเศษ ( Task specialization ) หมายถึง การออกแบบงานย่อยๆ ของแต่ละกลุ่มให้นักเรียนแต่ละคนรับผิดชอบ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเกิดความภูมิใจที่ได้ช่วยเหลือกลุ่มของคนให้ประสบความสำเร็จลักษณะงานจะเป็นการพึ่งพาซึ่งกันและกันมีการตรวจสอบความถูกต้อง

๖. การดัดแปลงความต้องการของแต่ละบุคคลให้เหมาะสม (Adaptation to individual needs ) หมายถึง การเรียนแบบร่วมมือแต่ละประเภทจะมีบางประเภทที่ดัดแปลงการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคล

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ ( ๒๕๔๔ : ๖) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ ๖ ข้อ ดังนี้

๑. องค์ประกอบของกลุ่มประกอบด้วยผู้นำ สมาชิก และกระบวนการกลุ่ม

๒. สมาชิกมีตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป

๓. กลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถทางการเรียนคละกัน เพศคละกัน เชื้อชาติคละกัน

๔. สมาชิกทุกคน ต้องมีบทบาทหน้าที่ชัดเจนและทำงานไปพร้อมๆ กัน รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคละกัน

๕. สมาชิกทุก ๆ คนต้องมีความรับผิดชอบร่วมกัน

๖. คะแนนของกลุ่มคือคะแนนที่ได้จากคะแนนสมาชิกแต่ละคนร่วมกัน

จากการศึกษาลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่แบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นเพศ ความสามารถด้านการเรียน ที่ได้มาทำงานร่วมกันโดยมีเป้าหมายที่จะประสบความสำเร็จร่วมกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือกัน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม ที่มีกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

### ๕. บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน

การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือโดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอนมีดังต่อไปนี้

#### บทบาททางตรง

๑. จัดกลุ่มผู้เรียนให้มีสมาชิกแตกต่างกัน กลุ่มละประมาณ ๓-๕ คน
๒. การให้ความรู้กับผู้เรียนในเรื่องบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ พร้อมทั้งฝึกทักษะทางสังคม เพื่อให้งานกลุ่มมีประสิทธิภาพ
๓. ติดตามควบคุมพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละกลุ่มว่าทุกคนแสดงบทบาทหน้าที่ถูกต้องเหมาะสมเพียงใด
๔. ให้ความรู้เพิ่มเติมในส่วนที่ผู้เรียนไม่ได้อภิปรายในส่วนที่เป็นเรื่องหรือจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ใน การสอนแต่ละครั้ง
๕. ทบทวนบทบาทของการทำงานกลุ่ม หน้าที่ของสมาชิก การช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นต้น
๖. ชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนให้เข้าใจชัดเจน ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียนที่ต้องศึกษา
๗. ให้ความร่วมมือกลุ่มในการทำงาน
๘. วัดและประเมินผล
๙. ให้การเสริมแรงเพื่อสร้างกำลังใจ
๑๐. เก็บผลงานของผู้เรียนมาศึกษาปัญหา ข้อบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขในชั่วโมงต่อไป

#### บทบาททางอ้อม

๑. คอยติดตามสังเกตการทำงานของแต่ละกลุ่ม
๒. ให้คำแนะนำเมื่อแต่ละกลุ่มมีปัญหา
๓. พยายามให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำงานหากมีการไม่ยอมรับสมาชิกคนใดคนหนึ่งของกลุ่ม
๔. ให้กำลังใจ และให้คำชมเชยแก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนสามารถทำงานได้ประสบผลสำเร็จ

### ๖. การประเมินผลการจัดการเรียนการสอนกระบวนการกลุ่มโดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

การประเมินผลการจัดการเรียนการสอนกระบวนการกลุ่มโดยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มสามารถทำได้ดังนี้

๑. การเสนอผลงานของผู้เรียนด้วยวิธีต่างๆ
๒. การทดสอบ
๓. การสังเกตการทำงานของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
๔. การแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนในชั้นระดมสมอง

### ๗. ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ

การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน มีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน ซึ่งจะทำให้มีทักษะในการทำงานกลุ่ม ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้ ดังนี้

จอห์นสัน และจอห์นสัน(Johnson and Johnson. ๑๙๘๗ : ๒๗-๓๐) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้ สรุปได้ ๙ ประการ ดังนี้

๑. นักเรียนเก่งที่เข้าใจคำสอนของครูได้ดี จะเปลี่ยนคำสอนของครูเป็นภาษาพูดของนักเรียน แล้วอธิบายให้เพื่อนฟังได้และทำให้เพื่อนเข้าใจได้ดีขึ้น

๒. นักเรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟัง จะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น

๓. การสอนเพื่อนเป็นการสอนแบบตัวต่อตัวทำให้นักเรียน ได้รับความเอาใจใส่และมีความสนใจมากยิ่งขึ้น

๔. นักเรียนทุกคนต่างก็พยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะครุคิดคะแนนเฉลี่ยของทั้งกลุ่มด้วย

๕. นักเรียนทุกคนเข้าใจดีว่าคะแนนของตน มีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนั้นทุกคนต้องพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ

๖. นักเรียนทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคมมีเพื่อนร่วมกลุ่มและเป็นการเรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากเมื่อเข้าสู่ระบบการทำงานอันแท้จริง

๗. นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม เพราะในการปฏิบัติงานร่วมกันนั้นก็ต้องมีการทบทวนกระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน หรือคะแนนของกลุ่มดีขึ้น

๘. นักเรียนเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียนหรือหลบไปห้องหนังสือเฉพาะตน เพราะเขาต้องมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย

๙. ในการตอบคำถามในห้องเรียน หากตอบผิดเพื่อนจะหัวเราะ แต่เมื่อทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งกลุ่ม คนอื่น ๆ อาจจะให้ความช่วยเหลือบ้าง ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความผูกพันกันมากขึ้น

บาร์ودی (Baroody. ๑๙๙๓ : ๒-๑๐๒) ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ ดังนี้

๑. การเรียนแบบร่วมมือช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาได้ดี

๒. การเรียนแบบร่วมมือช่วยส่งเสริมให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหา และการให้เหตุผล แนวทางในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และช่วยให้เกิดการช่วยเหลือกันในกลุ่มเพื่อน ๓ แนวทางคือ

๑) การอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มย่อยให้นักเรียนได้แก้ปัญหาโดยคำนึงถึงบุคคลอื่น ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ตรวจสอบและปรับปรุงแนวคิดและคำตอบ

๒) ช่วยให้เข้าใจปัญหาของแต่ละคนในกลุ่ม เนื่องจากพื้นฐานความรู้ของแต่ละคนต่างกัน

๓) นักเรียนเข้าใจการแก้ปัญหาจากการทำงานกลุ่ม

๓. การเรียนแบบร่วมมือส่งเสริมความมั่นใจในตนเอง

#### ๔. การเรียนแบบร่วมมือส่งเสริมทักษะทางสังคมและทักษะการสื่อสาร

อาเรนด์ส (Arends. ๑๙๙๔ : ๓๔๕-๓๔๖) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้สรุปได้ ๕ ประการ ดังนี้

๑. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนแบบร่วมมือนี้เป็นการเรียนที่จัดให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนเป็นกลุ่มเล็กประมาณ ๒ - ๖ คน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเรียนร่วมกันนับว่าเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็น และแสดงออกตลอดจนลงมือกระทำอย่างเท่าเทียมกัน มีการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น นักเรียนที่เก่งช่วยนักเรียนที่ไม่เก่ง ทำให้นักเรียนที่เก่งมีความรู้สึกภาคภูมิใจ รู้จักสละเวลา และช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่ตื้นเขิน ส่วนนักเรียนที่ไม่เก่งก็จะซาบซึ้งในน้ำใจเพื่อน มีความอบอุ่น รู้สึกเป็นกันเอง กล้าซักถามในข้อสงสัยมากขึ้น จึงง่ายต่อการทำความเข้าใจในเรื่องที่เรียน ที่สำคัญในการเรียนแบบร่วมมือนี้คือ นักเรียนในกลุ่มได้ร่วมกันคิด ร่วมกันทำงาน จนกระทั่งสามารถหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดได้ ถือว่าเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อนักเรียนอย่างแท้จริง จึงมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

๒. ด้านการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนแบบร่วมมือเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีภูมิหลังต่างกันได้มาทำงานร่วมกัน พึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการรับฟังความคิดเห็นกัน เข้าใจและเห็นใจสมาชิกในกลุ่ม ทำให้เกิดการยอมรับกันมากขึ้น เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันซึ่งจะส่งผลให้มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นในสังคมมากขึ้น

๓. ด้านทักษะในการทำงานร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จที่ดี และการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีทางสังคม การเรียนแบบร่วมมือช่วยปลูกฝังทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มทำให้นักเรียนไม่มีปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และส่งผลให้งานกลุ่มประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกัน ทักษะทางสังคมที่นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้แก่ ความเป็นผู้นำ การสร้างความไว้วางใจกัน การตัดสินใจ การสื่อสาร การจัดการกับข้อขัดแย้ง ทักษะเกี่ยวกับการจัดกลุ่มสมาชิกภายในกลุ่ม เป็นต้น

๔. ด้านทักษะการร่วมมือกันแก้ปัญหา ในการทำงานกลุ่มสมาชิกกลุ่มจะได้รับทำความเข้าใจในปัญหาาร่วมกัน จากนั้นก็ระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา เมื่อทราบสาเหตุของปัญหาสมาชิกในกลุ่มก็จะแสดงความคิดเห็นเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหาก็ปรายให้เหตุผลซึ่งกันและกัน จนสามารถตกลงร่วมกันได้ว่า จะเลือกวิธีการใดในการแก้ปัญหาจึงเหมาะสมพร้อมทั้งลงมือร่วมกันแก้ปัญหาตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ตลอดจนทำการประเมินกระบวนการแก้ปัญหาของกลุ่มด้วย

๕. ด้านการทำให้รู้จักและตระหนักในคุณค่าของตนเอง ในการทำงานกลุ่มสมาชิกกลุ่มทุกคนจะได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน การที่สมาชิกในกลุ่มยอมรับในความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน ย่อมทำให้สมาชิกในกลุ่มนั้นมีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและคิดว่าตนเองมีคุณค่าที่สามารถช่วยให้กลุ่มประสบผลสำเร็จได้

กรมวิชาการ (๒๕๔๓ : ๔๕-๔๖) กล่าวถึง ประโยชน์ที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ สรุปได้ดังนี้

๑. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิก เพราะทุก ๆ คนร่วมมือในการทำงานกลุ่มทุก ๆ คน มีส่วนร่วมเท่าเทียมกันทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน



๒. ส่งเสริมให้สมาชิกทุกคนมีโอกาสคิด พูด แสดงออก แสดงความคิดเห็น ลงมือกระทำอย่างเท่าเทียมกัน

๓. ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น เด็กเก่งช่วยเด็กที่เรียนไม่เก่ง ทำให้เด็กเก่งภาคภูมิใจ รู้จักใช้เวลา ส่วนเด็กอ่อนเกิดความซาบซึ้งในน้ำใจของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน

๔. ทำให้รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การร่วมคิด การระดมความคิด นำข้อมูลที่ได้มาพิจารณาร่วมกันเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเป็นการส่งเสริมให้ช่วยกันค้นหาข้อมูลให้มาคิดวิเคราะห์ และเกิดการตัดสินใจ

๕. ส่งเสริมทักษะทางสังคม ทำให้ผู้เรียนรู้จักปรับตัวในการอยู่ร่วมกันด้วยอย่างมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เข้าใจกันและกัน

๖. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

จากการศึกษาประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือต่อผู้เรียน มีทั้งในด้านการมีส่วนร่วมในการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและการทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพราะการเรียนแบบร่วมมือในห้องเรียนเป็นการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบร่วมกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหาซึ่งจะทำให้นักเรียนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในการช่วยพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

### บทที่ ๓ การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มและเพื่อเปรียบเทียบความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### ๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับ ปวช.๑ สาขา คอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี จำนวน ๘๒ คน

##### ๒. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๒. ความกระตือรือร้นของนักเรียนระดับ ปวช.๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

#### เครื่องมือการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

#### เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือก่อนและหลังการเรียนรู้

#### สถิติที่ใช้และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

3. สถิติที่ใช้ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลการประเมินก่อนและหลังการเรียนรู้

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยนำผลการประเมินมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบ ซึ่งมีเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
๔.๕๑ - ๕.๐๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ มากที่สุด
๓.๕๑ - ๔.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ มาก
๒.๕๑ - ๓.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ ปานกลาง
๑.๕๑ - ๒.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ น้อย
๑.๐๐ - ๑.๕๐	มีความกระตือรือร้น ระดับ น้อยที่สุด

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนการเรียนรู้
๒. วิเคราะห์ข้อมูลก่อนการเรียนรู้โดยหาค่าเฉลี่ย
๓. จัดทำใบงานกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
๔. ดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้
๕. ประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมหลังการเรียนรู้
๖. วิเคราะห์ข้อมูลหลังการเรียนรู้โดยหาค่าเฉลี่ย
๗. เปรียบข้อมูลก่อนและหลังการเรียนรู้

### ช่วงเวลาการดำเนินการวิจัย

กรกฎาคม ๒๕๖๕ - กันยายน ๒๕๖๖

## บทที่ ๔ ผลการวิจัย

จากการประเมินพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเรียน โดยพิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือของนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๑ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งลงทะเบียน วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ปรากฏผล ดังนี้

### ตารางสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นของนักเรียน

ระดับชั้น	ค่าเฉลี่ยและระดับความกระตือรือร้น ก่อนการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม						ค่าเฉลี่ยและระดับความกระตือรือร้น หลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม					
	ความตั้งใจ		ความมุ่งมั่น		ความร่วมมือ		ความตั้งใจ		ความมุ่งมั่น		ความร่วมมือ	
	—	ระดับ	—	ระดับ	—	ระดับ	—	ระดับ	—	ระดับ	—	ระดับ
ชศป.๑/๑	๓๕.๑	ปานกลาง	๕.๒	ปานกลาง	๕.๕	มาก	๔๖.๐	มากที่สุด	๕.๔	มาก	๕.๘	มากที่สุด
ชศป.๑/๒	๑.๔	น้อยที่สุด	๒.๐	น้อย	๒.๑	น้อย	๓.๕	ปานกลาง	๓.๖	ปานกลาง	๔.๖	มาก
รวม	๒.๒	ปานกลาง	๒.๖	ปานกลาง	๒.๘	ปานกลาง	๔.๐	มาก	๔.๐	มาก	๔.๗	มาก
รวมทั้งสิ้น	๒.๕๕						๔.๒๖					

จากตารางสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นของนักเรียนในการเรียนและทำกิจกรรมกลุ่มในวิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนระดับปวช. คอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้นปีที่ ๑ พบว่าก่อนการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มนักเรียนมีความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือในการเรียน การการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับปานกลาง และหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความร่วมมือในการเรียน การทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมาก

## บทที่ ๕

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มและเพื่อเปรียบเทียบความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับ ปวช.๑ สาขา คอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี จำนวน ๘๒ คน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ โดยวิธีการวิจัยดำเนินการทดลองการเรียนแบบการแข่งขันระหว่างตลอดภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

#### สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

๑. ก่อนการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = ๒.๕๕$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตั้งใจ อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = ๒.๒๖$ ) ด้านความมุ่งมั่น อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = ๒.๖๐$ ) และด้านความร่วมมือ อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x} = ๒.๘๑$ )
๒. หลังการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = ๔.๒๖$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตั้งใจ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = ๔.๐๖$ ) ด้านความมุ่งมั่นอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = ๔.๐๑$ ) และด้านความร่วมมือ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = ๔.๗๑$ )
๓. เปรียบเทียบการประเมินความกระตือรือร้นในการเรียนก่อนและหลังใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มปรากฏว่าค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกด้านคิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

#### การอภิปรายผล

จากการใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า หลังการใช้ กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ อาจเนื่องจากนักเรียน ได้รับแรงกระตุ้นจากกิจกรรมที่เน้นการแข่งขัน ประกอบกับธรรมชาติของมนุษย์ชอบการเอาชนะ



**แบบประเมินใบงาน**  
**พัฒนาการด้านร่างกายและจิตใจของมนุษย์**

รายการประเมิน	ผลการประเมิน (คะแนน)			หมายเหตุ
	๓	๒	๑	
๑. ผลจากการปฏิบัติตามใบงาน				<b>คะแนนการประเมิน</b> ๓ คะแนน = ดี ๒ คะแนน = พอใช้ ๑ คะแนน = ปรับปรุง  <b>แปลผลคะแนนรวม</b> ๑๑ - ๑๕ คะแนน = ดี ๖ - ๑๐ คะแนน = พอใช้ ๑ - ๕ คะแนน = ปรับปรุง
๒. การค้นคว้าข้อมูล				
๓. เนื้อหาสาระ				
๔. การออกแบบงานที่ปฏิบัติ				
๕. การนำเสนอผลงาน				

เกณฑ์การประเมิน : ครูประเมิน

**๑. ผลจากการปฏิบัติตามใบงาน**

ดี	(๓ คะแนน)	หมายถึง	ผลงานแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ ใช้ทักษะหลายด้าน สรุปลัดเจน
พอใช้	(๒ คะแนน)	หมายถึง	ผลงานแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ ใช้ทักษะหลายด้าน สรุปลัดเจน
ปรับปรุง	(๑ คะแนน)	หมายถึง	ผลงานไม่แสดงถึงการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ สรุปลัดเจน

**๒. การค้นคว้าข้อมูล**

ดี	(๓ คะแนน)	หมายถึง	เสนอข้อมูลได้อย่างสมเหตุสมผล ตามลำดับขั้นตอน น่าสนใจ
พอใช้	(๒ คะแนน)	หมายถึง	เสนอข้อมูลได้อย่างสมเหตุสมผล ตามลำดับขั้นตอน แต่ไม่น่าสนใจ
ปรับปรุง	(๑ คะแนน)	หมายถึง	เสนอข้อมูลไม่สมเหตุสมผล ขาดขั้นตอนและขาดความน่าสนใจ

**๓. เนื้อหาสาระ**

ดี	(๓ คะแนน)	หมายถึง	เนื้อหาครบถ้วน ใช้ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ และตอบตรงประเด็น
พอใช้	(๒ คะแนน)	หมายถึง	เนื้อหาครบถ้วน ใช้ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ แต่ตอบไม่ตรงประเด็น
ปรับปรุง	(๑ คะแนน)	หมายถึง	เนื้อหาไม่ครบถ้วน ขาดการประยุกต์ใช้ และตอบไม่ตรงประเด็น

**๔. การออกแบบงานที่ปฏิบัติ**

ดี	(๓ คะแนน)	หมายถึง	ออกแบบงานได้น่าสนใจ เชื่อมโยงเนื้อหาให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ประณีต สวยงาม
พอใช้	(๒ คะแนน)	หมายถึง	ออกแบบงานได้น่าสนใจ เชื่อมโยงเนื้อหาให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ขาดความประณีต
ปรับปรุง	(๑ คะแนน)	หมายถึง	ออกแบบงานไม่น่าสนใจ ขาดการเชื่อมโยงเนื้อหา และขาดความประณีต

**๕. การนำเสนอผลงาน**

ดี	(๓ คะแนน)	หมายถึง	ประยุกต์ใช้ทักษะในการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลาย
พอใช้	(๒ คะแนน)	หมายถึง	ประยุกต์ใช้ทักษะในการนำเสนอผลงานเพียงด้านเดียว
ปรับปรุง	(๑ คะแนน)	หมายถึง	ขาดการประยุกต์ใช้ทักษะในการนำเสนอผลงาน

**แบบประเมินเจตคติตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง หน่วยที่ ๑**

รายการประเมิน	ผลการประเมิน (คะแนน)			หมายเหตุ
	๓	๒	๑	
<b>มีเหตุผล</b> ๑. เห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์				<b>คะแนนการประเมิน</b> ๓ คะแนน = ดี ๒ คะแนน = พอใช้ ๑ คะแนน = ปรับปรุง <b>แปลผลคะแนนรวม</b> ๑๑ - ๑๕ คะแนน = ดี ๖ - ๑๐ คะแนน = พอใช้ ๑ - ๕ คะแนน = ปรับปรุง
๒. ส่งงานตรงเวลาที่กำหนดตามข้อตกลง				
<b>มีความพอประมาณ</b> ๓. ใช้วัสดุอย่างประหยัด โดยนำของเก่ามาประยุกต์ใช้ใหม่ อย่างรู้คุณค่า				
๔. มีการวางแผนเวลาการทำงาน และใช้เวลาเรียนรู้อย่างคุ้มค่า				
<b>มีภูมิคุ้มกันที่ดี</b> ๕. มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือและแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่นอย่างถูกต้อง				

เกณฑ์การประเมิน : ครูประเมิน

**๑. เห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อย สมบูรณ์ทุกหัวข้อ  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเรียบร้อย สมบูรณ์บางหัวข้อ  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เรียบร้อย ไม่สมบูรณ์ทุกหัวข้อ

**๒. ส่งงานตรงเวลาที่กำหนดตามข้อตกลง**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ส่งงานตรงตามเวลาที่ร่วมกันกำหนด ตรงเวลาหรือก่อนเวลา  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ส่งงานช้ากว่าเวลาที่ร่วมกันกำหนดภายใน ๑ ชั่วโมงโดยประมาณ  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ส่งงานช้ากว่าเวลาที่ร่วมกันกำหนดมากกว่า ๑ ชั่วโมงโดยประมาณ

**๓. ใช้วัสดุอย่างประหยัด โดยนำของเก่ามาประยุกต์ใช้ใหม่ อย่างรู้คุณค่า**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ใช้วัสดุในการเรียนอย่างประหยัด นำกระดาษหน้าเดียวมาใช้ใหม่  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ใช้วัสดุในการเรียนอย่างประหยัด ไม่นำกระดาษหน้าเดียวมาใช้ใหม่  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ใช้วัสดุในการเรียนไม่ประหยัด ฟุ่มเฟือย และไม่นำกระดาษหน้าเดียวมาใช้ใหม่

**๔. มีการวางแผนเวลาการทำงาน และใช้เวลาเรียนรู้อย่างคุ้มค่า**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง มีการวางแผนในการทำงานเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด อย่างคุ้มค่า  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง มีการวางแผนในการทำงานไม่เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ขาดการวางแผนในการทำงานและใช้เวลาไม่คุ้มค่า

**๕. มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือและแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่นอย่างถูกต้อง**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือและแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่นบ่อยๆ ครั้ง  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือและแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่นอย่างถูกต้องเป็นบางครั้ง  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ขาดน้ำใจ เห็นแก่ตัว หรือช่วยเหลือแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่นอย่างไม่ถูกต้อง

**แบบสังเกตพฤติกรรม**  
**พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์**

รายการประเมิน	ผลการประเมิน (คะแนน)			หมายเหตุ
	๓	๒	๑	
๑. ความคิดสร้างสรรค์				<b>คะแนนการประเมิน</b> ๓ คะแนน = ดี ๒ คะแนน = พอใช้ ๑ คะแนน = ปรับปรุง  <b>แปลผลคะแนนรวม</b> ๑๑ - ๑๕ คะแนน = ดี ๖ - ๑๐ คะแนน = พอใช้ ๑ - ๕ คะแนน = ปรับปรุง
๒. การให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม				
๓. การใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างเหมาะสมและประหยัด				
๔. ความตั้งใจ มุ่งมั่นและความพยายาม				
๕. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรม				

เกณฑ์การประเมิน : ครูประเมิน

**๑. ความคิดสร้างสรรค์**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง นำความคิดหรือแนวทางของผู้อื่นมาปรับเป็นของตนเอง  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ไม่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นของตนเอง คัดลอกผลงานและความคิดของผู้อื่น

**๒. การให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่มและร่วมทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่มและร่วมทำกิจกรรมบางครั้ง  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ไม่ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่มและไม่ร่วมทำกิจกรรม

**๓. การใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างเหมาะสมและประหยัด**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างเหมาะสมกับกิจกรรม รู้คุณค่า และมีความประหยัด  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ใช้วัสดุ อุปกรณ์บางอย่างเหมาะสมกับกิจกรรมแต่เกินความจำเป็น  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ใช้วัสดุ อุปกรณ์ไม่เหมาะสมกับกิจกรรม และไม่มี ความประหยัด

**๔. ความตั้งใจ มุ่งมั่นและความพยายาม**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง มีความตั้งใจ มุ่งมั่นและความพยายามในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง มีความตั้งใจ มุ่งมั่นและความพยายามในการทำกิจกรรมบางกิจกรรม  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ไม่มีความตั้งใจ มุ่งมั่นและความพยายามในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม

**๕. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรม**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จตามเป้าหมายตามเวลาที่กำหนดและได้ผลดี  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จตามเป้าหมาย อาจเกินเวลาเล็กน้อยและได้ผลค่อนข้างดี  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมไม่สำเร็จตามเป้าหมาย และเกินเวลาที่กำหนด



**แบบประเมินผลการทำกิจกรรม**  
**พัฒนาการด้านการแข่งขันระหว่างกลุ่ม**

รายการประเมิน	ผลการประเมิน (คะแนน)			หมายเหตุ
	๓	๒	๑	
๑. ความตั้งใจ				<b>คะแนนการประเมิน</b> ๓ คะแนน = ดี ๒ คะแนน = พอใช้ ๑ คะแนน = ปรับปรุง  <b>แปลผลคะแนนรวม</b> ๑๑ - ๑๕ คะแนน = ดี ๖ - ๑๐ คะแนน = พอใช้ ๑ - ๕ คะแนน = ปรับปรุง
๒. ความมุ่งมั่น				
๓. ความร่วมมือ				

เกณฑ์การประเมิน : ครูประเมิน

**๑. ความตั้งใจ**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันดีทุกกิจกรรม  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมกลุ่มบางกิจกรรมเท่านั้น  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง มีความตั้งใจน้อยมากในการทำกิจกรรมหรือไม่ร่วมทำกิจกรรมเลย

**๒. ความมุ่งมั่น**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันดีทุกกิจกรรม  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมกลุ่มบางกิจกรรมเท่านั้น  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง มีความมุ่งมั่นน้อยมากในการทำกิจกรรมหรือไม่ร่วมทำกิจกรรมเลย

**๓. ความร่วมมือ**

- ดี (๓ คะแนน) หมายถึง ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันดีทุกกิจกรรม  
 พอใช้ (๒ คะแนน) หมายถึง ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มบางกิจกรรมเท่านั้น  
 ปรับปรุง (๑ คะแนน) หมายถึง ให้ความร่วมมือน้อยมากในการทำกิจกรรมหรือไม่ร่วมทำกิจกรรมเลย

# ภาคผนวก

## บรรณานุกรม

- โฆเซิต จัตุรัสวัฒนากุล. การเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการสอนเป็นกลุ่มที่ช่วยเหลือเป็นรายบุคคลที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการถ่ายโยงความรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๓.
- บุญชม ศรีสะอาด. การวัดเชาว์ปัญญาและความถนัด. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม, ๒๕๔๐.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. เทคนิคและการสอนอาชีวศึกษา. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี, ๒๕๔๔.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิดวิธีและเทคนิคการสอน๒. กรุงเทพมหานคร : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, ๒๕๔๔.
- ยุทธพงษ์ ไกยวรรณ. เทคนิคและวิธีการสอน. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพมหานคร : พิมพ์ดี, ๒๕๔๑.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ ,สำนักพิมพ์พริกหวานกราฟฟิค, ๒๕๔๕.
- Kagan, S. Cooperative Learning & Wee Science. San Clemento : Kagan Cooperative Learning, ๑๙๙๕.
- \_\_\_\_\_ . Cooperative Learning and Mathematics. San Juan Capistrano : Kagan Cooperative Learning, ๑๙๙๖ a.