

**ชื่อเรื่อง** รายงานการใช้กระดานช่วยกันเขียนเวียนกันโหวตที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการแต่ง  
ภาพสร้างสรรค์นางค์ 28 ให้กับนักเรียนที่ชอบเล่นเกม

**ชื่อผู้วิจัย** นางสาวภาทิพ ศรีสุทธิ์

**หน่วยงาน** โรงเรียนสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี

**ปีดำเนินการ** ปีการศึกษา 2546

### **ความสำคัญของปัญหา**

ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเจริญเติบโตของธุรกิจ ร้านเกมจึงเป็นธุรกิจ  
หนึ่งที่ย้ายตัวอย่างรวดเร็ว และเปิดให้บริการอยู่รอบรั้วโรงเรียนหรือใกล้เคียงกับบ้านพักของนักเรียน  
นักเรียนส่วนหนึ่งใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนอกจากนี้ที่ให้บริการเหล่านี้ นักเรียนบางส่วน ไม่สามารถ  
ควบคุมเวลาในการเล่นได้ นักเรียนเหล่านี้จะละเลยต่อหน้าที่ที่จะต้องเรียนรู้ รับผิดชอบต่อการบ้านที่ทำ  
หรืองานที่ครูมอบหมาย จากการสังเกตและสำรวจนักเรียนที่เรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ท031101 ชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียนโครงการภาษาอังกฤษ (EP) จำนวน 90 คน ในปีการศึกษา 2546  
นักเรียนเหล่านี้ มาจากครอบครัวที่มีฐานะ มีความพร้อมด้านอุปกรณ์การเรียน ทุกคนมีเครื่อง  
คอมพิวเตอร์และติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ส่วนหนึ่งมีผู้ปกครองคอยดูแลอย่างใกล้ชิด ส่วนหนึ่งผู้  
ปกครองมุ่งทำธุรกิจ ให้ความสำคัญในการดูแลเรื่องการเรียนรู้นอกเวลาค่อนข้างน้อย นักเรียนกลุ่มนี้จึงมีเวลา  
ที่จะไปแสวงหาความสนุกเพลิดเพลินในการเล่นเกมนอกจากนี้ที่ร้านอินเทอร์เน็ต

จากการเฝ้าติดตาม สังเกตพฤติกรรม จะมีนักเรียนกลุ่มหนึ่ง จำนวน 10 คน ส่งงานก่อนช้า  
และนักเรียนอีก 6 คน ไม่ทำงานส่ง ละเลย หลีกเลียง ในภาคเรียนที่ 1 ผู้สอนยังไม่สามารถค้นพบ  
สาเหตุได้ว่า อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเหล่านี้ขาดความรับผิดชอบ การแก้ปัญหา จึงได้แต่เพียง  
เรียกตักเตือน และติดตามให้ส่งงานอยู่เสมอ ๆ เท่านั้น

ภาคเรียนที่ 2 นักเรียนมีความใกล้ชิด และไว้วางใจเพียงพอที่จะเล่าพฤติกรรม หรือเรื่องราว  
ต่าง ๆ ให้ครูฟัง พบว่า นักเรียนกลุ่มนี้ประมาณ 30 คน ชอบเล่นเกม แต่ส่วนใหญ่ไม่กระทบต่อการ  
เรียนรู้ เพราะรู้จักการแบ่งเวลา แต่มีนักเรียน 6 คนที่เหลวไหลขาดความรับผิดชอบต่อการเรียนนั้น  
ติดเกมค่อนข้างหนัก นักเรียนต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเป็นสมาชิกของเกมเป็นเงินถึงหลักหมื่น จะพูด  
คุยถึงเรื่องเกมตลอดเวลา

ด้วยข้อมูลที่ได้จากการสังเกตติดตาม ผู้สอนจึงคิดหาหนทางที่จะแก้ปัญหา จัดกิจกรรมการ  
เรียนรู้ที่สนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน เมื่อถึงการเรียนรู้ใน  
หน่วยภาพพระไชยสุริยา ซึ่งผู้เรียนจะต้องแต่งภาพสร้างสรรค์นางค์ 28 จำนวน 1- 2 บทตามความ  
สามารถ ผู้วิจัยจึงคิดใช้กระดานโหวต (ช่วยกันเขียนเวียนกันโหวต  
[http://www.st.ac.th/thaidepart/klon\\_vote/index.php](http://www.st.ac.th/thaidepart/klon_vote/index.php) ซึ่งออกแบบโดย อ.บุญยฤทธิ์ มากมี โรงเรียน  
สุราษฎร์ธานี) ซึ่งก็คือกระดานข่าวที่สามารถส่งผลงาน และประมวลผลคะแนนได้มาใช้

## วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาผลการใช้กระดานโหวดที่มีต่อการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่ชอบเล่นเกม
2. เพื่อเผยแพร่ข้อค้นพบในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย

## วิธีการดำเนินการ (กิจกรรมที่ศึกษาคือ ข้อ 5-11 ใช้เวลา 2 คาบ)

1. นักเรียนเรียนรู้เรื่องภาพย์พระไชยสุริยา ตามแผนการสอน คือ ศึกษาลักษณะคำประพันธ์ประเภทภาพย์ยานี 11 ภาพย์ฉับ 16 และภาพย์สุรางคนางค์ 28 จาก [http://www.st.ac.th/bhatips/tip\\_gabpglon.html](http://www.st.ac.th/bhatips/tip_gabpglon.html)
2. อ่านเรื่องภาพย์พระไชยสุริยา ทำนองสร้างสรรค์
3. ศึกษาจุดมุ่งหมายของผู้เขียน เนื้อหาและข้อคิดจากเรื่องภาพย์พระไชยสุริยา จาก [http://www.st.ac.th/bhatips/suriya\\_1.html](http://www.st.ac.th/bhatips/suriya_1.html)
4. นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจจากแบบทดสอบออนไลน์ เรื่องภาพย์พระไชยสุริยา [http://www.st.ac.th/thaidepart/test\\_online/](http://www.st.ac.th/thaidepart/test_online/) 15 ข้อ
5. นักเรียนเรียนรู้เรื่องการแต่งภาพย์สุรางคนางค์ 28 จาก <http://www.st.ac.th/bhatips/surang.htm> โดยครูใช้คำถามนำเพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ โดยการสังเกต หากนักเรียนคนใดยังไม่เข้าใจ ให้ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง จาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภาพย์สุรางคนางค์ 28 ที่ผู้สอนได้พัฒนาขึ้น
6. นักเรียนสืบค้นข้อมูล ซึ่งนักเรียนกลุ่มเก่งจะค้นคว้าและนำเสนอประเด็นเดียวคือเรื่อง สมุนไพร <http://203.144.136.10/service/mod/heritage/nation/pri/pri.htm> แต่ นักเรียนกลุ่มที่ผู้สอนศึกษา ผู้สอนเปิดกว้างให้มีทางเลือกในการค้นคว้าในนำเสนองาน นอกเหนือจากเรื่องสมุนไพร คือ  
นกในประเทศไทย <http://203.144.136.10/service/mod/heritage/nation/birds/bird.htm>  
อุทยานของไทย <http://203.144.136.10/service/mod/heritage/nation/nationalpark/natpark1.htm> และดอกไม้ของไทย <http://203.144.136.10/service/mod/heritage/nation/flowers/index00.htm#top>
7. นักเรียนนำข้อมูลที่ แต่งภาพย์สุรางคนางค์ 28 1-2 บท
8. นักเรียนห้องที่เรียนเก่ง และรับผิดชอบ นำเสนอผลงาน 2 ที่ คือ กระดานสี่ชมพู <http://board.dserver.org/p/plearn/00000138.html> และ ที่กระดานโหวดช่วยกันเขียน เวียนกันโหวด [http://www.st.ac.th/thaidepart/klon\\_vote/index.php](http://www.st.ac.th/thaidepart/klon_vote/index.php)
9. นักเรียนกลุ่มที่ผู้สอนศึกษา ดูตัวอย่างผลงานของกลุ่มเก่งทั้งที่ กระดานสี่ชมพูและกระดานโหวด

10. นักเรียนทุกคนแต่งกายสุภาพสร้างคนวงค์ 28 จากเรื่องที่ค้นคว้า และส่งผลงานที่กระดานสีชมพู และกระดานโหวต โดยครูสอนนักเรียนคนแรกให้รู้จักวิธีการ โปสท์ภาพ ข้อความ และการโหวต
11. นักเรียนคนแรกถ่ายทอดความรู้การโปสท์ภาพ ข้อความและการโหวต ให้แก่เพื่อน ในรูปแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ต่อ ๆ กันไป

#### เครื่องมือประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรม ตรวจสอบผลงาน
2. กระดานช่วยกันเขียนเวียนกันโหวต [http://www.st.ac.th/thaidepart/klon\\_vote/index.php](http://www.st.ac.th/thaidepart/klon_vote/index.php)
3. แบบทดสอบออนไลน์

#### ผลการดำเนินการ

1. บรรยากาศในการเรียนรู้สนุกสนาน นักเรียนมีความมุ่งมั่นที่จะทำงานให้สำเร็จก่อนผู้อื่น เพื่อที่จะได้มีเวลาในการโหวตคะแนน ให้กับตัวเอง
2. นักเรียนกลุ่มที่ชอบเล่นเกมและเหลวไหลในการเรียน ทำงานสำเร็จก่อนนักเรียนคนอื่น ๆ ในห้องเดียวกัน ซึ่งไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนี้มาก่อน
3. เป็นครั้งแรกในรอบปีที่นักเรียนที่สามารถสร้างผลงานในเวลา 2 คาบได้สำเร็จทุกคน ซึ่งคิดเป็น 100 %
4. นักเรียนกลุ่มที่ชอบเล่นเกม มีเวลาที่จะช่วยเหลือสอนเพื่อน ๆ ในการโปสท์ภาพ ข้อความ และการโหวต
5. เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน กล่าวคือนักเรียนทุกคนจะเปิดดูผลงานของเพื่อน ๆ แล้วช่วยกันโหวตให้คะแนน เกิดความเอื้ออาทรต่อกันและกัน เมื่อนักเรียนเห็นว่าเพื่อนคนใดมีคะแนนโหวตน้อยก็จะช่วยกันโหวตให้

#### ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา

1. คะแนนและการแข่งขันสามารถนำมาปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่ชอบเล่นเกม ได้จริง ควรนำมาปรับใช้ในหลายรูปแบบและเนื้อหา
2. คะแนนที่ได้จากการโหวตไม่สามารถนำมาเป็นผลการเรียนรู้อันได้ เพราะการโหวตนั้นเป็นการโหวตด้วยความพึงพอใจ โหวตด้วยความต้องการที่จะให้ตนเองชนะ