

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรม
เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา*

Moral Game-Based Active Learning Management to Promote Good
Citizenship of Elementary School Students

¹ขวัญวรา วงศ์คำ, จารุณี ทิพยมณฑล และ ชรินทร์ มั่งคั่ง

¹Kwanvara Wongkum, Jarunee Dibyamandala and Charin Mangkhang

¹คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

¹Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.

¹Corresponding Author's Email: pearkwanvara@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 45 คน โดยเลือกแบบเจาะจงเพราะนักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการไม่เป็นพลเมืองดี และเล่นเกมเป็นประจำ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 7 แผน รวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง และแบบทดสอบความเป็นพลเมืองดี แบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและเรียบเรียงเพื่อนำเสนอเชิงพรรณนา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากแบบประเมินความสอดคล้องของความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ และข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t – test) แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลจากการเรียนรู้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน รวมจำนวน 20 ชั่วโมง ได้แก่ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชื่นนำเศรษฐกิจพอเพียง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความพอประมาณ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความมีเหตุผล แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เงื่อนไขความรู้ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เงื่อนไขคุณธรรม และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียง มีผลประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับ 0.79 – 0.87 ซึ่งมีความเหมาะสมมาก 2) ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็น

*Received January 21, 2021; Revised March 4, 2021; Accepted March 12, 2021



พลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาทั้ง 7 แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่าผลการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก; ความเป็นพลเมืองดี; เกมคุณธรรม

Abstract

The research article consisted of the following objectives: 1) to develop the active learning with the use of moral games to promote good citizenship in elementary school students; and 2) to investigate the results of active learning management with the use of moral games to promote citizenship in elementary school students. The population for the study consisted of 45 elementary school students from class 5/9 at the Prince Royal's College in Chiang Mai Province, who were selected by purposive sampling. The research instruments included 7 active learning management plans with the use of moral games to promote good citizenship in elementary school students over the course of 20 hours, as well as a 5-question test measuring good citizenship. The data were analyzed using content analysis and presented using the descriptive approach. The Item Objective Congruence (IOC) was used to assess the congruence of experts' opinions while the data of pretest and posttest were used to find mean, standard deviation, and t-test dependent.

From the study, the following results are found: 1) The learning results of 7 active learning management plans, totaling 20 hours, including: learning management plan 1 on sufficiency economy, learning management plan 2 on modesty, learning management plan 3 on rationality, learning management plan 4 on good immunity, learning management plan 5 on knowledge condition, learning management plan 6 on moral conditions, and learning management plan on 7 on the application of sufficiency economy. All of which are congruent with experts at the 0.79 – 0.87 level, indicating a high level of propriety. 2) The management of active learning with the use of moral games to promote good citizenship of elementary school students from all 7 learning management plans discovered that the posttest is higher than the pretest with a statistical significance of 0.05.

Keywords: Active Learning Management; Good Citizenship; Moral Games

บทนำ

ปัจจุบันสังคมไทยประสบปัญหาต่าง ๆ มากมาย ตามความเจริญของยุคสมัย ซึ่งแตกต่างกับสมัยก่อนมาก ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาสังคม ปัญหาการเมือง การศึกษาไม่เสมอภาคระหว่างสังคมเมืองกับ



สังคมต่างจังหวัด ปัญหาวัยรุ่นในสถานศึกษา แต่ถ้าจะว่าไปแล้วสังคมเราก็เชื่อว่าเลวร้ายไปทุกเรื่อง ยังมีสิ่งที่เรียกว่า การพัฒนาที่ดี ของสังคมเกิดขึ้นเสมอ ๆ ตามยุคสมัยของความเจริญ เช่น ความสะดวกสบายและเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ ที่ทำให้ประเทศไทยเกิดนวัตกรรมที่ทันสมัยมากกว่าสมัยก่อนมาก เช่นติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่ง ระบบการจัดเก็บข้อมูลทันสมัย สะดวกรวดเร็ว เป็นต้น เด็กส่วนมาก ติดเกม โดยเฉพาะเด็กในเมือง และต่างจังหวัดที่ ร้านอินเทอร์เน็ต สามารถเปิดได้ถึงเที่ยงคืน ภาวะติดเกมของเด็กส่วนใหญ่ที่สังเกตเห็น คือ มาจากครอบครัวฐานะปานกลาง ถึง ต่ำมาก หรือแม้กระทั่งเด็กที่ไม่มีเงินก็ต้องร้องให้ขอเงินพ่อแม่ หรือ ขโมยเงินพ่อแม่ไปเล่นเกม หรือเด็กที่มีฐานะขึ้นมา ก็จะมีคอมพิวเตอร์ในบ้านก็จะเล่นเกม ดึกดื่นเที่ยงคืนโดยไม่หลับไม่นอน ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ เมื่อเทียบกับสมัยก่อน ภาวะนี้ ไม่พูดจากับใคร เพราะติดเกม ความเป็นจริงแล้วเกมบางอย่างก็เป็นสิ่งที่ดี ผิดสมองและช่วยเสริมการเรียนรู้ แต่ ส่วนใหญ่แล้ว เกมที่เล่นอยู่เท่าที่สังเกตเห็นจาก จะเป็นเกมที่เน้นการแข่งขันอย่างเอาเป็นเอาตาย เน้นความก้าวร้าว การต่อสู้ที่รุนแรง ถ้าเป็นอย่างนี้แล้ว จิตใจ ของเด็กนั้นจะรับข้อมูลแบบใด เมื่อมาโรงเรียนความก้าวร้าวที่สะสมมาจากสื่อประเภทยี่ ก็จะแสดงออกมา เป็นความก้าวร้าวต่อเพื่อนๆ ต่อครู หรือต่อพ่อแม่ การเล่นเกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งให้ความบันเทิงเป็นหลัก เสริมสร้างความสุขในช่วงเวลาว่างได้ดี แต่บางครั้งก็ทำให้เกิดโทษและกลายเป็นปัญหาตามมาได้หากใช้งานไม่เหมาะสม (Arunakun, 2016)

ระดับจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามทฤษฎีโคลเบอร์ก กล่าวว่า ระดับจริยธรรมตามกฎเกณฑ์สังคม (conventional morality) ช่วงอายุระหว่าง 10-20 ปี ผู้ที่อยู่ในช่วงอายุนี้นั้นส่วนใหญ่สามารถที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์สังคมเพราะรู้ว่าเป็นกฎเกณฑ์ ซึ่งในปัจจุบันผู้ใหญ่ในสังคมไม่ได้ปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็กดู จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่เด็กไม่ได้ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงเห็นว่า คุณธรรมจริยธรรมเป็นรากฐานสำคัญของชีวิตทำให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ประเทศไทยขณะนี้อยู่ในสภาวะแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สังคมไทยเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรม ที่มีความเป็นอยู่อย่างเรียบง่าย ผู้คนมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน ไปเป็นสังคมอุตสาหกรรม ซึ่งมีความสลับซับซ้อนมากขึ้น มีการสร้างความเจริญทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ผลจากสภาพของสังคมที่เปลี่ยนแปลง ในส่วนนโยบายของภาครัฐนั้นได้ให้ความสำคัญต่อการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ คู่คุณธรรม มุ่งสร้างจริยธรรมให้เกิดแก่ผู้เรียน คณะรัฐมนตรีได้มีมติเห็นชอบต่อข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561) และหลักการร่างระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง พ.ศ. 2552 ตามที่กระทรวงศึกษาธิการเสนอ เมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 2552 เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง พัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ ที่มีนิสัยใฝ่รู้ ตั้งแต่ปฐมวัย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา คิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจิตสาธารณะ มีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้อย่างเป็นกัลยาณมิตร มีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม มีจิตสำนึกและความภูมิใจในไทย ยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รังเกียจการทุจริตและต่อต้านการซื้อสิทธิ์ ขายเสียง



สามารถก้าวทันโรค มีสุขภาพกาย สุขภาพใจที่สมบูรณ์ แข็งแรง เป็นกำลังคนที่มีคุณภาพ มีทักษะความรู้พื้นฐานที่จำเป็น มีสมรรถนะ ความรู้ ความสามารถ สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีโอกาสเรียนรู้อย่างเท่าเทียม เสมอภาค

จากการศึกษาระหว่างปี 2550-2551 เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 9-15 ปี จำนวน 2,452 คน 5 จังหวัด คือ กรุงเทพมหานคร ราชบุรี สุรินทร์ และสุราษฎร์ธานี พบว่าร้อยละ 13.3 กลุ่มที่กำลังติดเกมมีอายุเฉลี่ย 11 ปี และมีภาวะติดเกมมาก โดยที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมบู้ล้างผาญ เกมเกี่ยวกับเพศ นุ่งน้อยห่มน้อย โดยเฉพาะเกม sf หรือ special force ยังเป็นที่นิยม ซึ่งสอดคล้องกับผลสถิติของ Suwanpho (2014) เผยพบเด็กไทยติดเกมออนไลน์ บางคนถึงขั้นเสพติดรุนแรงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ คิดเป็นร้อยละ 10-15 ของเด็กนักเรียนทั่วประเทศ ที่สำคัญยังพบว่า จากการสำรวจยังพบว่า เด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต สูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ถือเป็นอันดับ 1 ของประเทศในแถบเอเชีย พญ.มธุรดา ยังกล่าวอีกว่า การใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 60.7 นาที/วัน จะส่งผลต่อเด็กวัยรุ่นไทย ทั้งด้านการเรียน ความเครียด สภาพอารมณ์ และจิตใจแปรปรวน อีกทั้งไม่มีพัฒนาการที่ดี และเสี่ยงต่อการติดการพนันจากเกมด้วย (Thomyangkul, 2006)

จากปัญหาดังกล่าวสภาพแวดล้อมและสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การเรียนการสอนในปัจจุบันจะต้องเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา การเรียนแบบบรรยายอาจจะใช้ได้ผลกับเนื้อหาบางเนื้อหา แต่บางครั้งไม่อาจนำพานักเรียนไปสู่การคิดในระดับสูงได้ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นปัญหาในการจัดการเรียนรู้ว่า ถ้าจะจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นศูนย์กลางจะไม่สามารถนำพานักเรียนไปสู่การคิดขั้นสูงได้ และไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มากพอ ผู้วิจัยจึงศึกษาการเรียนรู้อย่างใหม่โดยให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง และเลือกการเรียนรู้อย่างรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม ความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา หลังจากการจัดกิจกรรมแล้วผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียน และสามารถจำเนื้อหาได้อีกด้วย อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า พร้อมทั้งพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีคุณธรรมจริยธรรม ควบคู่กับความรู้ซึ่งจะช่วยลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนในสังคมปัจจุบัน เพื่อดำเนินชีวิตให้ก้าวไปสู่ความสุขในที่สุดและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติบ้านเมืองให้เจริญรุ่งเรืองสืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
2. ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเอง โดยทำการสอนกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 ที่เรียนวิชา สังคมศึกษา (ส 15101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรและการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 สร้างเครื่องมือในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 นำเครื่องมือไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา และแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 4 นำเครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 5 นำเครื่องมือไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ประถมศึกษาปีที่ 4-6) จำนวน 1,415 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เพราะวัยของนักเรียนอยู่ในช่วงอายุ 9-11 ปี เด็กที่อายุระหว่าง 9-11 ปีนั้นเป็นวัยที่กำลังเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น เด็กมักจะมีพฤติกรรมเลียนแบบสิ่งรอบข้าง และจับฉลากได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 475 คน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 45 คน โดยเลือกแบบเจาะจง จากการสอบถามผู้ปกครองพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการไม่เป็นพลเมืองดี และเล่นเกมเป็นประจำ

ระยะเวลาในการทำวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 7 แผน รวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง ในแต่ละแผนประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ และวิธีวัดและประเมินผล โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ได้ค่า IOC โดยรวม 0.83

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชื่นนำเศรษฐกิจพอเพียง	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความพอประมาณ	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความมีเหตุผล	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี	จำนวน 4 ชั่วโมง
แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เงื่อนไขความรู้	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เงื่อนไขคุณธรรม	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียง	จำนวน 1 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบความเป็นพลเมืองดี แบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ คะแนนที่ได้จากการทดสอบของกลุ่มคล้ายกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยได้ค่าโดยรวมดังนี้ ค่าความยากง่าย 0.70 อำนาจจำแนก 0.30

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำหนังสือจากประธานกรรมการบริหารหลักสูตร ประจำสาขาวิชาการสอน สังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ไปถึงผู้บริหารโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยด้วยตนเอง
2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง โดยใช้แผนการเรียนรู้ทั้งหมด 7 แผนการเรียนรู้ 20 ชั่วโมง โดย ชั่วโมงที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเป็นพลเมืองดีก่อนเรียน
3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแผนที่ 7 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเป็นพลเมืองดีหลังเรียน

สถานที่เก็บข้อมูล

1. โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย อ.เมือง จ.เชียงใหม่
2. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อวิเคราะห์หาค่าสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที่

(t – test) แบบ Dependent

การแปลผล

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อประเมินความเป็นพลเมืองดีไว้ ดังนี้

ตารางที่ 1 เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อประเมินความเป็นพลเมืองดี

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ				คะแนนเต็ม
	4	3	2	1	
ความพอประมาณ	เลือกวิธีการแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักความพอประมาณได้ถูกต้องมากที่สุด	เลือกวิธีการแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักความพอประมาณได้ถูกต้องมาก	เลือกวิธีการแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักความพอประมาณได้ถูกต้องพอใช้	เลือกวิธีการแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักความพอประมาณได้ถูกต้องน้อย	4
ความมีเหตุผล	อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาได้ถูกต้องและชัดเจนมากที่สุด	อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาได้ถูกต้องและชัดเจนมาก	อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาได้ถูกต้องและชัดเจนพอใช้	อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาได้ถูกต้องและชัดเจนน้อย	4
ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี	อธิบายวิธีการป้องกันตนเองจากปัญหาได้ถูกต้องมากที่สุด	อธิบายวิธีการป้องกันตนเองจากปัญหาได้ถูกต้องมาก	อธิบายวิธีการป้องกันตนเองจากปัญหาได้ถูกต้องพอใช้	อธิบายวิธีการป้องกันตนเองจากปัญหาได้ถูกต้องน้อย	4
ด้านความรู้	เขียนวิธีการนำ	เขียนวิธีการนำ	เขียนวิธีการนำ	เขียนวิธีการนำความรู้	4

	ความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อย่างชัดเจนมาก ที่สุด	ความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อย่างชัดเจนมาก	ความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อย่างชัดเจนพอใช้	ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อย่างชัดเจนน้อย	
ด้านคุณธรรม	อธิบายคุณธรรมที่ สำคัญในการ ดำเนินชีวิตอย่าง พอเพียงได้ถูกต้อง และสมเหตุสมผล มากที่สุด	อธิบายคุณธรรมที่ สำคัญในการดำเนิน ชีวิตอย่างพอเพียงได้ ถูกต้องและ สมเหตุสมผลมาก	อธิบายคุณธรรมที่ สำคัญในการ ดำเนินชีวิตอย่าง พอเพียงได้ถูกต้อง และสมเหตุสมผล พอใช้	อธิบายคุณธรรมที่ สำคัญในการดำเนิน ชีวิตอย่างพอเพียงได้ ถูกต้องและ สมเหตุสมผลน้อย	4
รวมคะแนน					20

เกณฑ์การแปลผล

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.00	หมายถึง ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนอยู่ในระดับดี
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนอยู่ในระดับพอใช้
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ผลการวิจัย

ตารางที่ 2 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ที่	สรุปรายการประเมินของแต่ละด้าน	IOC	แปลความหมาย
1	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชื่นนำเศรษฐกิจพอเพียง	0.87	เหมาะสมมาก
2	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความพอประมาณ	0.85	เหมาะสมมาก
3	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความมีเหตุผล	0.83	เหมาะสมมาก
4	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี	0.84	เหมาะสมมาก
5	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เงื่อนไขความรู้	0.81	เหมาะสมมาก
6	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เงื่อนไขคุณธรรม	0.81	เหมาะสมมาก
7	แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียง	0.79	เหมาะสมมาก
โดยรวม		0.83	เหมาะสมมาก

จากตาราง 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.79 – 0.87 โดยรวมมีค่าเท่ากับ 0.83

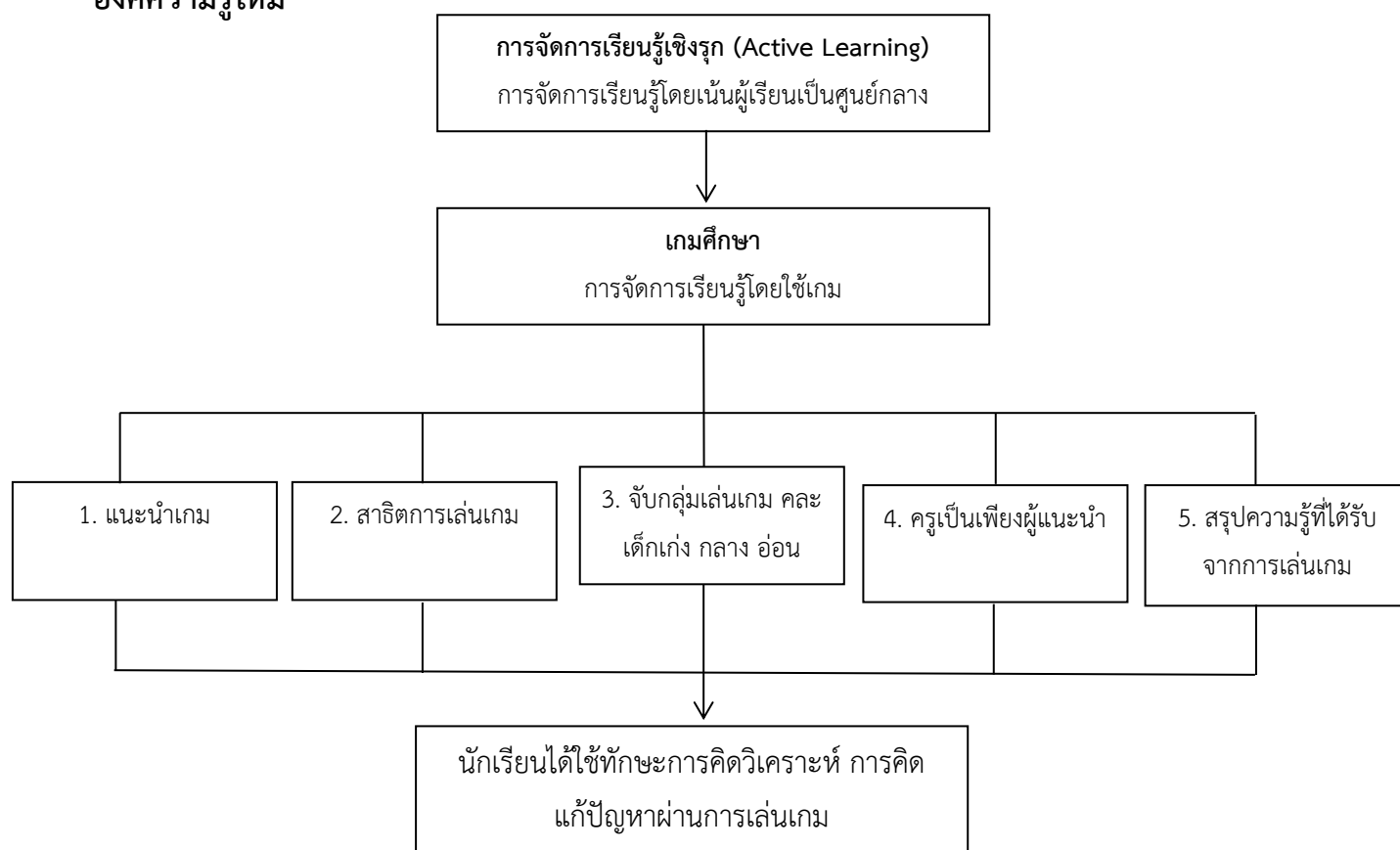
ตารางที่ 3 สรุปค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ของการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ความเป็นพลเมืองดีรวม 3 ห่วงได้แก่ ความพอประมาณ ความมีเหตุผล ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี 2 เงื่อนไข ได้แก่ เงื่อนไขความรู้ เงื่อนไขคุณธรรม

ความเป็นพลเมืองดี	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t-test
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	
ด้านความพอประมาณ	2.33	0.90	3.31	0.60	10.98*
ด้านความมีเหตุผล	2.38	0.86	3.29	0.66	12.74*
ด้านความมีภูมิคุ้มกันที่ดี	2.09	0.95	3.27	0.69	14.51*
เงื่อนไขความรู้	1.91	0.95	3.20	0.69	12.25*
เงื่อนไขคุณธรรม	2.47	1.01	3.29	0.73	7.50*

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง 2 พบว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา แสดงว่าความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนสูงขึ้น

องค์ความรู้ใหม่



รูปภาพที่ 1 องค์ความรู้จากการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ได้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีจำนวน 7 แผน รวมเป็น 20 ชั่วโมง ได้แก่ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชำนาญเศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 1 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความพอประมาณ จำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความมีเหตุผล จำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีจำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เงื่อนไขความรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เงื่อนไขคุณธรรม จำนวน 3 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 1 ชั่วโมง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ได้ เนื่องจากผลการตรวจสอบเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง แผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับ เหมาะสมมากทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้ศึกษาได้ ดำเนินการโดย การจัดทำแผนการเรียนรู้ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง โดย การศึกษาทฤษฎี หลักการ หลักสูตร เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ที่นำมาประกอบในการ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลมาเป็นอย่างดี มีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้คำแนะนำ มีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ให้คำแนะนำ เพื่อนำไปปรับปรุง แก้ไข การดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงดังกล่าวได้สอดคล้องกับ แนวคิดของ Detsri (2013) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่มี กิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติทั้งในเชิงทักษะต่างๆ เช่น การทดลอง การสำรวจตรวจสอบ และปฏิบัติเพื่อ พัฒนาความรู้ปัญญา เช่น การคิดแก้ปัญหา วิเคราะห์ วิจัย หรือการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ เพื่อแทนการเรียน การสอนที่ครูบอกเล่าให้นักเรียนได้ฟังเพียงฝ่ายเดียว และสอดคล้องกับ Watthana (2003) ได้ให้ความหมาย ว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่าง นักเรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อมูลความรู้แก่นักเรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่ม กระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้นและ อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการพูด การเขียน หรือการอภิปรายกับเพื่อนๆ และสอดคล้องกับองค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิดของ Fink's (2003) "Taxonomy of Significant Learning" อ้างใน Songkram (2014) ว่า การเรียนรู้ที่สำคัญประกอบด้วย 1. ความรู้พื้นฐาน (Foundation Knowledge) สิ่งที่คุณเรียนได้เรียนจากห้องเรียน ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ ได้แก่ 1. ข้อมูล สารสนเทศ 2. แนวคิดหรือไอเดีย 2. การประยุกต์ (Application) คือการนำความรู้หรือทักษะการคิด เช่น คิด สร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณมาใช้ในการจัดการสถานการณ์หรืองานต่างๆ 3. การบูรณาการ

(Integration) โดยการเชื่อมโยงแนวคิดบุคคล และความจริงในชีวิต การเข้าใจในการเชื่อมโยงเหตุ และผล

4. การเรียนรู้ในมิติของตนเองและผู้อื่น (Human Dimension) การค้นพบตนเองและนำมาใช้กับสังคมและการเรียนรู้การทำงานกับผู้อื่น 5. การพัฒนาความรู้สึก (Caring) ความมั่นใจ ความสนใจ ตระหนักใจในคุณค่า (Values) 6. การพัฒนาทักษะในการที่จะให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Learning how to learn)

ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นจะต้องมีองค์ประกอบต่างๆ ที่มีขั้นตอนถูกต้อง สอดคล้องกัน ให้มีความสมบูรณ์ที่สุด การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะต้องกำหนดเป้าหมายสำหรับผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ โดยสามารถกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนการเรียนรู้นั้นๆ ซึ่งจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องนำพาผู้เรียนไปสู่มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสะดวกต่อการปฏิบัติ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรใช้เทคนิคที่หลากหลาย โดยการเลือกกระบวนการเรียนรู้ที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การเลือกใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ต้องส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถ ที่สร้างความเป็นพลเมืองดีได้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยได้นำการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรม มาบรรจุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผน ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง และได้แสดงความคิดเห็น อย่างเต็มที่ โดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการ ให้คำปรึกษา ชี้แนะ ช่วยเหลือ ให้กำลังใจ เป็นผู้ตั้งคำถาม ตั้งสถานการณ์กระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนได้มีอิสระในการคิด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เสนอแนวคิดในการวางแผน การแก้ไขปัญหา การนำเสนอข้อมูล การสรุปผล ซักถาม แลกเปลี่ยนการ เรียนรู้ซึ่งกันและกัน พร้อมทั้งให้โอกาสแก่นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดในขั้นตอนต่างๆ ในการดำเนินการสอน โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของครูผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับ Munkham (2004) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบด้วย 1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยความสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง 2. เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนและประสบการณ์เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น แต่ในขณะเดียวกันผู้วิจัยก็ได้คำนึงถึงหลักในการจัดเกมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ Department of Academic Affairs, Ministry of Education (1997) ได้ให้หลักการจัดกิจกรรมเกมศึกษาไว้ดังนี้ การใช้เกมการศึกษาแต่ละชุดครูควรศึกษา และเข้าใจวิธีการเล่น และจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความเหมาะสมกับวัยของเด็ก และในกรณีที่เป็นเกมการศึกษาชุดใหม่รวมถึงเด็กที่ยังไม่เคยเล่นเกมการศึกษา ครูควรปฏิบัติ ดังนี้ 1. แนะนำให้เด็กทราบว่าเกมชุดใหม่มีจำนวนกี่ชิ้น และอะไรบ้าง 2. สาธิต/อธิบาย วิธีการเล่นเกมนั้นตามประเภทของเกมแต่ละชนิด 3. ให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลตามความเหมาะสม 4. ขณะที่เด็กเล่น ครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้แนะนำ บางครั้งครูอาจเข้าร่วมเล่นในกลุ่มถ้าสังเกตเห็นว่าเด็กยังไม่เข้าใจวิธีการเล่นหรือมีปัญหาเกี่ยวกับการเล่น 5. เมื่อเด็กเล่นเกมแต่ละชุดเรียบร้อยแล้ว ควรให้เด็กตรวจสอบความถูกต้องด้วยตัวเอง หรือร่วมกันตรวจกับเพื่อน หรือครูช่วยดูแลตรวจสอบ



และชมเชยให้กำลังใจ 6. ให้เด็กนำเกมที่เล่นแล้วเก็บใส่กล่องเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนเล่นเกมชุดอื่น และในกรณีที่เด็กเคยเล่นเกมการศึกษามาแล้ว ครูควรให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มได้ กลุ่มละ 4-5 คน ในแต่ละกลุ่มจะมีเกมการศึกษา 1 ชุดหรือจะสับเปลี่ยนเล่นเป็นรายบุคคล รวมถึงหมุนเวียนให้เด็กเล่นเกมการศึกษาชุดใหม่ และชุดเก่าตามที่ได้จัดไว้ และเมื่อเล่นเกมการศึกษาแต่ละชุดเสร็จแล้วฝึกให้เด็กเก็บให้เรียบร้อย และให้อยู่ในภาพที่จะนำไปใช้ได้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นเทคนิคที่เน้นการกระตุ้น ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ได้ฝึกทักษะการคิดอยู่ตลอดเวลา ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายทางการเรียน รูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนใหญ่เน้นการแก้ไขสถานการณ์ โดยใช้เกมคุณธรรมเป็นสื่อการสอนประกอบการตั้งคำถาม โดยรูปแบบในการใช้คำถาม และสถานการณ์เพื่อกระตุ้นการคิดนั้นช่วยส่งเสริมให้ นักเรียนได้ฝึกทักษะในเรื่องของการคิดเชิงคุณธรรม หลังจากการประเมินพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ ตั้งใจเรียน มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ไม่แสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึง ความเบื่อหน่ายทางการเรียน แต่ก็ยังพบว่านักเรียนบางคนมีพฤติกรรมเฉื่อยชา และไม่มี ความกระตือรือร้นทางการเรียนเท่าที่ควร ผู้วิจัยก็นำข้อมูลในการสอนครั้งแรกไปปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งต่อไป โดยได้ปรับเปลี่ยนสถานการณ์ที่ท้าทายมากขึ้น เมื่อนักเรียนมีการแก้ไขสถานการณ์ได้ จะมีวิธีการเสริมแรงโดยการให้คะแนน พบว่าเด็กนักเรียน กลุ่มดังกล่าวมีความกระตือรือร้นทางการเรียนมากขึ้น

สรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแผนสำหรับใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 7 แผน โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ผลจากการเรียนรู้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน รวมจำนวน 20 ชั่วโมง ได้แก่ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชื่นนำเศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 1 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความพอประมาณ จำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความมีเหตุผล จำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีจำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เงื่อนไขความรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เงื่อนไขคุณธรรม จำนวน 3 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 1 ชั่วโมง ภาพโดยรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ ทุกแผนกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดได้สอดคล้องกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ รวมทั้งครอบคลุมสาระความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ทั้ง 7 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมจำนวน 20 ชั่วโมง ได้แก่ แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ชื่นนำเศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 1 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความพอประมาณ จำนวน 4 ชั่วโมง แผน



จัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความมีเหตุผล จำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี จำนวน 4 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เจื่อนไขความรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เจื่อนไขคุณธรรม จำนวน 3 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 1 ชั่วโมง พบว่าผลการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 การใช้การเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรศึกษาให้เข้าใจถ่องแท้ก่อนนำไปปฏิบัติ

1.2 ครูผู้สอนควรอธิบายวิธีการใช้เกมคุณธรรมเป็นสื่อในการเรียน การสอนให้นักเรียนเข้าใจอย่างถูกต้อง

1.3 ครูผู้สอนควร มีความอดทน คอยแนะนำ และยอมรับในความแตกต่าง ระหว่างบุคคล กล่าวชื่นชมและให้กำลังใจเมื่อนักเรียนสามารถเล่นเกมชนะ หรือสามารถแก้ไขสถานการณ์ได้

1.4 ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดอย่างเสรี โดยไม่ควรชี้นำคำตอบ ให้นักเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 ครูผู้สอนควรมีการวิจัยการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรม กับเทคนิควิธีการอื่นเพื่อเปรียบเทียบวิธีการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน

2.2 ครูผู้สอนควรมีการวิจัยการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมในกลุ่มสาระวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หรือกลุ่มสาระวิชาอื่น ในระดับชั้นอื่นๆ

References

- Arunakun, J. (2016). *Children addicted to games and behavior problems that need to be focused On*. Retrieved January 11, 2016, from <https://www.rama.mahidol.ac.th/>
- Department of Academic Affairs, Ministry of Education. (1997). *Early Childhood Education Course Guide*. Bangkok: Teachers Council of Ladprao.
- Detsri, P. (2013). How does active learning work?. *Journal of Science Education and Technology*, 30(1), 53-55.
- Munkham, S., & Munkham, O. (2004). *19 methods of learning: to develop knowledge and skills*. Bangkok: Duangkamol Samai Co., Ltd.



- Songkram, N. (2014). *Field and field studies work for proactive learning*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Suwanpho, M. (2014). *Thai children are addicted to the # 1 game in Asia*. The Office of Health Promotion Foundation. Retrieved October 1, 2018, from <https://www.thaihealth.or.th/Content/24814>
- Thomyangkul, P. (2006). *When child is addicted to the game*. Bangkok: MAH printing.
- Wattana, B. (2003). Active Learning. *Academic Journal*, 6, 30-34.