

การแก้ปัญหาการการคูณกันในชั้นเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โดยใช้แอปพลิเคชัน class dojo

นางพรทิพย์ เอี่ยมประเสริฐ
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
ปีการศึกษา 2561

ชื่อเรื่อง : การแก้ปัญหาการคุยกันในห้องเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้แอปพลิเคชัน class dojo

ผู้วิจัย : นางพรทิพย์ เอี่ยมประเสริฐ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ปีการศึกษา : 2561

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ในระดับประถมศึกษาตอนปลาย เป็นวิชาที่เน้นเนื้อหาให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และจดจำเนื้อหา ดังนั้นเมื่อนักเรียนสามารถจดจำได้แม่นยำแล้ว ก็จะมีพฤติกรรมคุยและเล่นกัน ซึ่งในบางครั้งเป็นการรบกวนผู้อื่น อีกทั้งทำให้เสียบรรยากาศในการเรียนด้วย ผู้สอนจึงต้องปรับรูปแบบการสอนเพื่อช่วยให้นักเรียนให้มีสมาธิในการเรียน และปรับพฤติกรรมการคุย และ เล่นในคาบเรียน

ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความสนใจและต้องการหาคำตอบจากปัญหาที่เกิดขึ้นว่า จะทำอย่างไรให้นักเรียนไม่คุยเล่นกันในระหว่างคาบเรียน จึงมีแนวคิดในการนำแอปพลิเคชัน class dojo มาใช้ในการทำวิจัย เพื่อศึกษาว่าวิธีการนี้จะช่วยให้นักเรียนไม่คุยเล่นในระหว่างคาบเรียนได้หรือไม่ โดยเป็นการแก้ปัญหานักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาประวัติศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

นักเรียนคุยกันไม่สนใจเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประโยชน์ของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะมีระเบียบวินัยในการเรียน รู้จักกาลเทศะ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างดี

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น การใช้แอปพลิเคชัน class dojo

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการไม่คุยเล่นในห้องเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

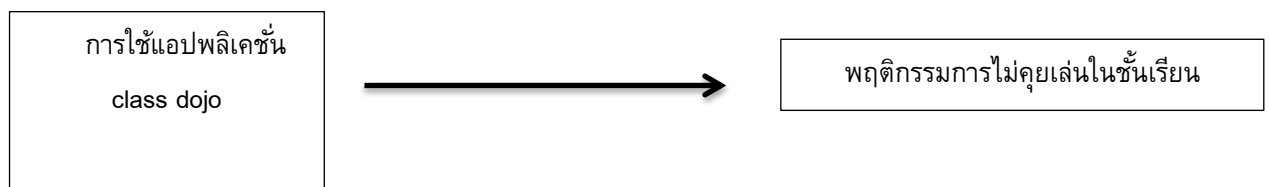
ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 233 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 49 คน

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ครูจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ห้องเรียนป. 6/1 และสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน
2. เมื่อพบว่านักเรียนพูดคุยเล่นกันเสียงดังในระหว่างเรียน ครูได้ตั้งเตือนเป็นระยะ พร้อมวางเงื่อนไขการหักคะแนน จากนั้นสังเกตพฤติกรรม
3. เมื่อพบนักเรียนยังไม่สามารถหยุดการคุยเล่นในคาบเรียนได้ ครูวางแผนการวิจัยโดยนำแอปพลิเคชัน class dojo มาใช้ในระยะเวลา 4 สัปดาห์
4. ครูดำเนินการวิจัยในสัปดาห์ที่ 1
 - 4.1 ครูแนะนำแอปพลิเคชันกับนักเรียน พร้อมทั้งเลือกตัวการ์ตูนแทนตัวนักเรียน วางเงื่อนไขในคาบร่วมกันว่า ทุกคนจะได้คะแนนพื้นฐาน เรียกว่าคะแนน Goodboy คนละ 5 คะแนน แต่หากคุย 1 ครั้งจะถูกหักคะแนนครั้งละ -3 คะแนน จากนั้นครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียน (ครูบันทึกข้อมูลระหว่างการสังเกต)
 - 4.2 ระหว่างคาบเรียนมีการแสดงผลคะแนนที่หน้าจอทีวีของห้องตลอดเวลา และเมื่อหมดคาบเรียนก็สรุปคะแนนในครั้งที่ 1

5. ครูดำเนินการวิจัยในสัปดาห์ที่ 2

5.1 ครูวางเงื่อนไขพิเศษเฉพาะสัปดาห์นี้ โดยให้เฉพาะคะแนน Goodboy คนละ 5 คะแนน เท่านั้น หมายความว่านักเรียนต้องปฏิบัติตนเรียนอยู่ในกติกาถึงจะได้ (เสริมแรงทางบวก) ส่วนคนที่คุยก็น่าจะไม่ได้คะแนนนี้ (ครูบันทึกข้อมูลระหว่างการสังเกต)

6. ครูดำเนินการวิจัยในสัปดาห์ที่ 3

6.1 ครูวางเงื่อนไขพิเศษเฉพาะสัปดาห์นี้ โดยจะให้หักคะแนนคุย คนละ -3 คะแนน เท่านั้น หมายความว่านักเรียนต้องปฏิบัติตนเรียนอยู่ในกติกาถึงจะไม่โดนหักคะแนน (เสริมแรงทางลบ) ส่วนคนที่ไม่น่าจะไม่ได้หักคะแนนใดๆเลย เป็นการรักษาคะแนนให้มากที่สุด (ครูบันทึกข้อมูลระหว่างการสังเกต)

7. ครูดำเนินการวิจัยในสัปดาห์ที่ 4

7.1 ครูวางเงื่อนไขพิเศษเฉพาะสัปดาห์นี้ โดยจะให้คะแนน Goodboy เป็นช่วงๆ ช่วงละ 10 นาที และหักคะแนนคุย เป็นช่วงๆ เช่นกัน โดยสลับกัน เพื่อให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา และรักษากติกา มารยาท (ครูบันทึกข้อมูลระหว่างการสังเกต)

8. ครูสรุปผลคะแนนให้นักเรียน พร้อมให้ข้อคิดว่า แม้ไม่มีเครื่องมือใดมากำกับนักเรียน นักเรียนก็ยังคงต้องปฏิบัติตนอย่างดีในคาบเรียน

9. ครูสรุปผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แอปพลิเคชัน Class dojo

เป็นแอปพลิเคชันที่บริหารชั้นเรียน แสดงความเคลื่อนไหวของการให้คะแนนและหักคะแนนในรูปแบบต่างๆตามที่ครูกำหนด พร้อมมีตัวการ์ตูนแทนนักเรียนทุกคน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 49 คน ที่มีพฤติกรรมคุยนอกรอบในชั้นเรียน สรุปผลได้ดังนี้

1. จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 1 ในการให้คะแนนพื้นฐานคนละ 5 คะแนน และหักคะแนน -3 คะแนนทุกครั้งที่ถูก จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่ไม่คุยนอกรอบจำนวน 38 คน และมีนักเรียนที่โดนหักคะแนนจากการคุยนอกรอบทั้งหมด 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22 แสดงว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังควบคุมตนเองไม่ได้แต่โดยส่วนใหญ่เริ่มตอบรับกติกาที่ให้ จากการสังเกตเพิ่มเติมพบว่านักเรียนชื่นชอบกับตัวการ์ตูนที่แทนตัวเอง มีความสนุกสนานเมื่อเห็นตัวการ์ตูนของตนเอง การคุยในห้องเรียนลดลง ไม่ขัดต่อบรรยากาศการสอน

2. จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 2 ในการให้คะแนน Goodboy คนละ 5 คะแนน เท่านั้น จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่ได้คะแนน Goodboy ทั้งหมด 45 คน นักเรียนที่ไม่คุยนอกรอบ

จำนวน 45 คน และนักเรียนที่ยังคุยน้อย 4 คน คิดเป็นร้อยละ 8 แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น คนคุยน้อยลงมาก

3. จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 3 ในการให้ห้คะแนนคุยน้อย -3 คะแนน เท่านั้น จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่โดนหักคะแนนเพราะคุยน้อย ทั้งหมด 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4 แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น คุยน้อยลงมาก

4. จากการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 4 ในการให้คะแนน Goodboy คนละ 5 คะแนน และหักคะแนนคุยน้อย -3 คะแนน จากทั้งหมด 49 คน ไม่มีนักเรียนที่โดนหักคะแนน คิดเป็นร้อยละ 0 แสดงว่านักเรียนทุกคนเริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น นักเรียนรู้กาลเทศะ แม้ไม่ได้ใช้แอปพลิเคชัน นักเรียนก็มีระเบียบในการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. อาจมีการพัฒนาวิธีการโดยให้นักเรียนร่วมสร้างกติกา หรือสะสมคะแนนดีเมื่อทำความดีเพื่อสร้างแรงจูงใจในการปรับพฤติกรรม เป็นต้น

2. ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจจะเป็นการช่วยเหลือนักเรียนในพฤติกรรมด้านต่างๆ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีมากขึ้น

แบบสังเกตพฤติกรรมการการเล่นในชั้นเรียนของนักเรียนจากการใช้แอปพลิเคชัน Class dojo

สัปดาห์ที่	ลักษณะที่พบในภาพรวม	จำนวนนักเรียนที่เข้าเรียน	จำนวนนักเรียนที่ไม่ค่อย	จำนวนนักเรียนที่ค่อย	นักเรียนที่คิดเป็นร้อยละ	หมายเหตุ
1	จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/1 ครั้งที่ 1 ในการให้คะแนนพื้นฐานคนละ5 คะแนน และหักคะแนน - 3 คะแนนทุกครั้งที่ค่อย นักเรียนส่วนหนึ่งยังควบคุมตนเองไม่ได้แต่โดยส่วนใหญ่เริ่มตอบรับกติกาที่ให้ จากการสังเกตเพิ่มเติมพบว่านักเรียนชื่นชอบกับตัวการ์ตูนที่ตนเอง มีความสนุกสนานเมื่อเห็นตัวการ์ตูนของตนเอง การคุยในห้องเรียนลดลง ไม่ขัดต่อบรรยากาศการสอน	49	38	11	22	
2	จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/1 ครั้งที่ 2 ในการให้คะแนนGoodboyคนละ5 คะแนน เท่านั้น มีนักเรียนที่ยังคุยเล่นอยู่ 4 คน แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น คนคุยเล่นลดน้อยมาก	49	45	4	8	
3	จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/1 ครั้งที่ 3 ในการให้หักคะแนนคุยคนละ -3 คะแนน เท่านั้น จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่โดนหักคะแนน ทั้งหมด 2 คน แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น คุยเล่นลดน้อยมาก	49	47	2	4	
4	จากการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/1 ครั้งที่ 4 ในการให้คะแนนGoodboyคนละ5 คะแนน และหักคะแนนคุยคนละ -3 คะแนน จากทั้งหมด 49 คน ไม่มีนักเรียนที่โดนหักคะแนน คิดเป็นร้อยละ 0 แสดงว่านักเรียนทุกคนเริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น นักเรียนรู้กาลเทศะ แม้ไม่ได้ใช้แอปพลิเคชัน นักเรียนก็มีระเบียบในการเรียน	49	49	0	0	

ภาพประกอบการวิจัย

ลักษณะแอปพลิเคชัน class dojo



บรรยากาศการเรียนการสอนขณะใช้แอปพลิเคชัน class dojo

