



รายงานการวิจัย

เรื่อง

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด
โดยใช้การจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน และการจัดการเรียนแบบเกม
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

จัดทำโดย

นายจักรพงษ์ เสาโธสง

โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 2

จักรพงษ์ เสาโธสง (2566). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม และการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ปีการศึกษา 2566 : เสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติดเบื้องต้น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม และการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 43 คน กลุ่มเป้าหมายได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาเรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) และการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Games Based Learning) แบบประเมินความรู้ เรื่อง สารเสพติด แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ เรื่อง สารเสพติด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) รูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม มีนักเรียนที่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 74.29 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 61.29

ประกาศคุณูปการ

รายงานการวิจัยฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ ดร.พันธสิริ คำทูล และอาจารย์ มนรัตน์ สุจิรกุลไกร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้ รายงานการวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์วิสิษฐ์ ศรีพิมพ์ อาจารย์กิริยา กุศลสง และอาจารย์ชโยทิต ศิริโชติ ที่กรุณา เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ อีกทั้งคณะอาจารย์ภาควิชาสุศึกษาและ พลศึกษาทุกท่านที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ ทักษะและประสบการณ์แก่ผู้วิจัย จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์การศึกษา 2566 จำนวน 43 คน ที่ได้ในความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และช่วยเป็นกลุ่มตัวอย่างจนทำให้รายงานการวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาที่คอยให้กำลังใจ รวมทั้งให้การสนับสนุนด้านทุนการศึกษาแก่ ผู้วิจัยตลอดมา จนทำให้รายงานการวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

จักรพงษ์ เสาไธสง

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ข
ประกาศคุุณูปการ	ค
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามวิจัย.....	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.5 สมมุติฐานของการวิจัย	3
1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
1.7 นิยามคำศัพท์เฉพาะ	4
1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom).....	5
2.1.1 ความเป็นมาของห้องเรียนกลับด้าน	5
2.1.2 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน.....	7
2.1.3 ความสำคัญของห้องเรียนกลับด้าน	8
2.1.4 ประโยชน์ของห้องเรียนกลับด้าน.....	9
2.1.5 รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน	12
2.1.6 วิธีดำเนินการห้องเรียนกลับด้าน	13
2.1.7 ข้อเปรียบเทียบของการเรียนแบบเดิมกับการเรียนแบบกลับด้าน	14
2.1.8 ห้องเรียนกลับด้านกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน.....	15
2.1.9 ข้อควรคำนึงในการนำห้องเรียนกลับด้านมาประยุกต์ใช้ในบริบทของประเทศไทย.....	19
2.2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม.....	21
2.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม.....	21
2.2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม.....	21

2.2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม	21
2.2.4 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม	23
2.3 วิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
บทที่ 3_วิธีดำเนินการวิจัย	26
3.1 ประเภทและแบบแผนการทดลอง	26
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	26
3.3 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	26
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	29
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 4_ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	31
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
บทที่ 5_สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	36
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	36
สมมุติฐานของการวิจัย.....	36
ประชากร.....	36
สรุปผลการวิจัย.....	37
อภิปรายผลการวิจัย.....	37
ข้อเสนอแนะ	39
บรรณานุกรม	40
ภาคผนวก	42
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัย	43
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	44
ภาคผนวก ค การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	70

สารบัญตาราง

ตาราง 1 การเปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาเรียนระหว่างห้องเรียนกลับด้านกับห้องเรียนแบบเดิม.....	15
ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง purposive sampling posttest control group design	26
ตาราง 3 Group Statistics	31
ตาราง 4 Independent Samples Test	32
ตาราง 5 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 35 คน ผิดพลาด! ไม่ได้กำหนดบู๊คมาร์ก	
ตาราง 6 แสดงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 31 คน.....	34
ตาราง 7 แสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom)	71
ตาราง 8 แสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Based Learning).....	72
ตาราง 9 แสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความรู้ก่อน - หลังเรียน.....	73
ตาราง 10 แสดงค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบประเมินความรู้ก่อน - หลังเรียน.....	73
ตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม ssps.....	74

สารบัญรูปภาพ

รูป 1 โมเดลห้องเรียนแบบกลับด้าน (Flipped Classroom Model)	13
รูป 2 การเปรียบเทียบห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนแบบกลับด้าน	14
รูป 3 การจัดสรรเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน	16

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหายาเสพติดเป็นปัญหาที่สำคัญในระดับชาติ ถือเป็นภัยคุกคามกับประชากร โดยเฉพาะยาเสพติดส่งผลกระทบต่อ ภาวะสุขภาพ คุณภาพชีวิต และทรัพย์สิน ทั้งต่อตัวผู้เสพ ครอบครัว และสังคมรอบข้าง (สำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 2554) ผู้ติดยาเสพติดบางรายอาจมีอาการทางจิตประสาท และเสียชีวิตได้ นอกจากนี้ปัญหายาเสพติดยังถือเป็นภัยคุกคามทั้งด้านความมั่นคง สังคม การศึกษา และ เศรษฐกิจโดยการเสพยาเสพติดทำให้ร่างกาย จิตใจ และ สติปัญญาเสื่อมโทรมลง ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและเศรษฐกิจจากข้อมูลของสำนักงานยาเสพติดและอาชญากรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Office of Drugs and Crime : UNODC, 2014) พบว่าการใช้ยาเสพติดส่งผลกระทบต่อคุณภาพของบุคคล ทำให้คุณภาพการดำเนินชีวิต ประสิทธิภาพ ในการทำงานของบุคคลลดลงจากรายงานของ Word Drug Report ในปี ค.ศ. 2012 พบว่ามีผู้เสียชีวิตจากยาเสพติด ประมาณ 183,000 คน (United Nations Office of Drugs and Crime, 2014).

สำหรับในประเทศไทย สถานการณ์การติดสารเสพติด นับเป็นปัญหาที่สำคัญและควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน จากการประมาณการณ์ของสำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติด พบว่ามีจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดเพิ่มขึ้นในแต่ละปีพบว่าปี พ.ศ. 2554-2556 มีผู้ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดจำนวน 1,084,900, 1,200,000 และ 1,900,000 ราย ตามลำดับ (สำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 2554) จากสถิติ ของสถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี ปี พ.ศ. 2557 พบว่ากลุ่มนักเรียนที่เข้ารับการบำบัด รักษาเพื่อเลิกยาเสพติดมากที่สุด คือ นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 47.7 รองลงมาคือนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 16.1 (สถาบันัญญารักษ์ กระทรวงสาธารณสุข, 2557) จากสถิติดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น และวัยรุ่นตอนกลางเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด มากที่สุดทั้งนี้ อาจเนื่องจากช่วงวัยนี้เป็นวัยแห่งการค้นหาคำถามเป็นตัวของตัวเองอยากเป็นอิสระ แต่ขณะเดียวกันก็อาจ รู้สึกสับสนในบทบาทระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ มีการตัดสินใจที่รวดเร็ว และวู่วามอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน จึงถูกชักจูง จากเพื่อนได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นกลุ่มนี้มีความเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น พฤติกรรมการใช้สารเสพติด (ศุภกร ชินะเกตุ, 2553) ซึ่งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรม การป้องกันการติดสารเสพติด ตลอดจนปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ พฤติกรรมนี้จะเป็พื้นฐานสำคัญในการป้องกันการเสพยาเสพติดในวัยรุ่นได้ตั้งแต่ในระยะเริ่มต้น และส่งผลทำให้อัตรา การใช้สารเสพติดในช่วงวัยอื่นลดลง

ปัญหาการเสพยาเสพติดในนักเรียนส่งผลกระทบต่อตัวนักเรียนเอง ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ครอบครัว สังคม และเศรษฐกิจผลกระทบต่อตนเองทำให้สุขภาพของผู้เสพยาเสพติดเสื่อมโทรมลง ร่างกายซูบผอม ผิวดำคล้ำ สมองเสื่อมป่วยด้วยโรคในระบบต่างๆ ที่ได้รับอิทธิพลจากยาเสพติด เช่น โรคทางเดินอาหาร โรคปอด โรคหัวใจ โรคไต ฯลฯ ในด้าน การเรียน ทำให้สมาธิลดลง ผลการเรียนตกลง ฝ่าฝืนกฎระเบียบ ของโรงเรียน (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) ในส่วนของจิตใจพบ ว่าผู้ติดยาเสพติดมักมีอาการผิดปกติ เช่น อ่อนไหวง่าย ซึม หรือ เกรี้ยวกราด พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป เฉื่อยชาเกียจคร้าน ผลจากการใช้ยาเสพติด ทำให้เกิด การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ เหมาะสม มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร เกิดการตั้งครรภ์ไม่พึง ประสงค์ และการทำแท้ง อาจเกิดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ หรือโรคเอดส์ตามมา เป็นต้น ในที่สุดอาจกลายเป็นบุคคลที่ไร้สมรรถภาพทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่สนใจตนเอง ขาดความรับผิดชอบไม่ทำงานหรือไม่เรียนหนังสือ และมักประสบ

อุบัติเหตุได้ง่าย หรือแม้แต่การทำร้ายตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ ยังทำให้เสียทรัพย์ ซึ่งอาจเป็นสาเหตุในการก่ออาชญากรรม ปล้น จี้ หรือฆ่า เพื่อนำ เงินมาซื้อยาเสพติด และความร้ายแรงของพิษภัยก็จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตามปริมาณยาเสพติดที่สะสมในร่างกาย (ศิริพร พรหมสุภา, 2549) ด้านผลกระทบต่อครอบครัว การติดยาเสพติดนอกจากจะทำให้เสียชื่อเสียงของผู้เสพและ ครอบครัว ผู้เสพยังขาดความรับผิดชอบไม่เอาใจใส่ ไม่ห่วงใย ไม่ดูแลครอบครัวอย่างที่เคยปฏิบัติ ทำให้ครอบครัวขาดความอบอุ่น ต้องสูญเสียเศรษฐกิจ รายได้ของครอบครัวเนื่องจาก ต้องนำเงินไปจัดซื้อยาเสพติด และบางรายต้องจ่ายเงินจำนวนมาก เพื่อใช้จ่ายในการบำบัดรักษากลายเป็นภาระของคนในครอบครัว ด้านผลกระทบต่อสังคมและเศรษฐกิจ ผู้ติดยา มักก่อปัญหาให้เกิดขึ้นในสังคมได้หลายลักษณะด้วยกัน เช่น การก่ออาชญากรรม ปล้น จี้ ซึ่งทรัพย์ทำร้ายผู้อื่น และยังอาจเป็นต้นเหตุของการสูญเสียทั้งชีวิต และทรัพย์สินของผู้อื่น เช่น การเกิดอุบัติเหตุตามท้องถนน การเกิดอัคคีภัย และผู้ติดยาเสพติดเป็นที่รังเกียจของสังคม สภาวการณ์ดังกล่าวจะกลับมาเป็นภาระของสังคมส่วนรวม ในการจัดสรรบุคลากรแรงงานและงบประมาณในการปราบปรามและบำบัดรักษาผู้ติดยาเสพติดในที่สุด ในส่วนของผลกระทบต่อประเทศชาติอาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้บ่อนทำลายเศรษฐกิจและความมั่นคง ความสงบสุขของประเทศชาติ เนื่องจากผู้ติดยาเสพติดทำให้รัฐต้องเสียค่าใช้จ่ายในการป้องกันปราบปราม และบำบัดรักษา ทำให้ขาดทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพทำให้ประเทศชาติเสียกำลังส่วนหนึ่งของชาติไปอย่างน่าเสียดาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ติดยาเสพติดเป็นเยาวชนยอมเป็นการสูญเสียพลกำลังที่จะเป็นอนาคตของชาติ (ศิริพร พรหมสุภา, 2549)

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มุ่งเน้นที่จะศึกษาพฤติกรรม การป้องกันการติดยาเสพติดในวัยรุ่นตอนต้นซึ่งกำลังศึกษาอยู่ใน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยเฉพาะในโรงเรียนขยายโอกาส เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดค่อนข้างสูง พฤติกรรมป้องกันการติดยาเสพติดของวัยรุ่นนั้นเกี่ยวข้องกับหลายปัจจัยทั้งปัจจัยด้านปัจเจกบุคคล และปัจจัยภายนอก โดยปัจจัยที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับสารเสพติด ทักษะการมีต่อสารเสพติด ความคาดหวังในความ สามารถของตนเองในการป้องกันตนเองจากยาเสพติด และการ สนับสนุนทางสังคม โดยทำการศึกษาในนักเรียนชายชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนขยายโอกาส อำเภอเขาสมิง จังหวัดตราด ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนขยายโอกาสซึ่งเป็นโรงเรียนที่ตั้งขึ้นเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตของประชากรในเขตพื้นที่ห่างไกลความเจริญ โดยเป็นการขยายโอกาสให้กับนักเรียนที่ส่วนใหญ่มีฐานะยากจน นักเรียนบางคนอาจมีเวลาเรียนไม่เต็มที่ เนื่องจากต้องช่วยพ่อแม่ทำงานบางคนฐานะทางเศรษฐกิจ ของครอบครัวไม่ดี ไม่สามารถเข้าเรียนตามโรงเรียนมัธยมทั่วไปได้ จึงจำเป็นต้องเข้าเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ซึ่งอาจขัดกับความคาดหวังของตนเองและครอบครัวอาจส่งผล ให้เด็กไม่มีความสุขในการเรียนเกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม (ศุภชัย ตู่กลาง, 2555) ผลการศึกษาที่ได้จะเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ในการวางแผนป้องกันปัญหาการติดยาเสพติดในนักเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพรวมทั้งเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมหรือโปรแกรม เพื่อป้องกันการติดยาเสพติดในกลุ่มนักเรียนชายโรงเรียนขยายโอกาส

1.2 คำถามวิจัย

- 1.2.1 ผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สารเสพติด ดีกว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวหรือไม่
- 1.2.2 ผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.3.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม กับ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว
- 1.3.2 เพื่อวัดคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Method) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

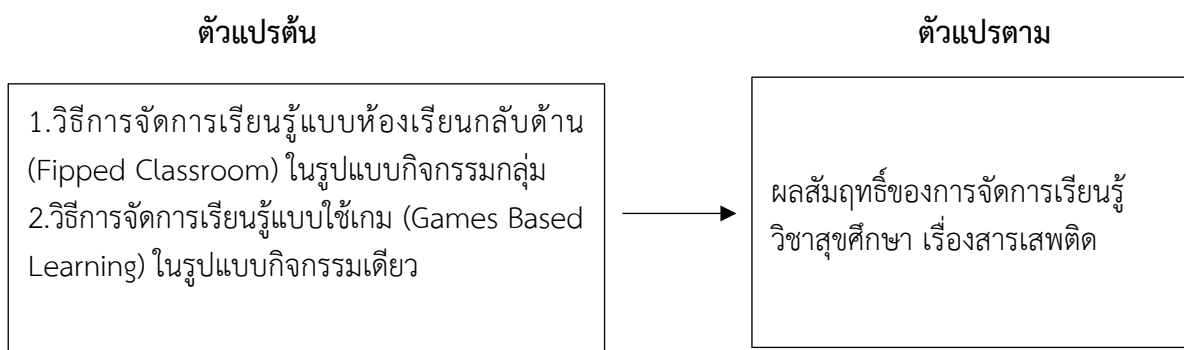
1.4 ขอบเขตของการวิจัย

- 1.4.1 ประชากร
ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 1/1 จำนวน 20 คน และห้อง 6/2 จำนวน 23 คน ของโรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์
- 1.4.2 ระยะเวลาการทดลอง
1 กุมภาพันธ์ 2565 – 2 กุมภาพันธ์ 2567
- 1.4.3 ตัวแปรที่ศึกษา
ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม กับ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว
ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่องสารเสพติด

1.5 สมมติฐานของการวิจัย

- 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในกิจกรรมกลุ่ม และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน
- 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในกิจกรรมกลุ่ม และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย



1.7 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1.7.1 การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน คือ การจัดการเรียนการสอนที่สวนทางกับสิ่งที่เป็นอย่างปัจจุบัน โดยให้นักเรียนศึกษาความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตนอกห้องเรียน นอกเวลาเรียน ส่วนในห้องเรียนจะเป็นการจัดกิจกรรมนำการบ้านมาทำในห้องเรียนแทน วิธีนี้เด็กมีเวลาดูการสอนของครูผ่านวิดีโอออนไลน์ ดูกี่ครั้งก็ได้ เมื่อไรก็ได้ สามารถปรึกษาพูดคุยกับเพื่อนหรือครูด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ก็ได้ ในห้องเรียนครูให้นักเรียนทำงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ดูผ่านวิดีโอ เพื่อทำความเข้าใจหลักการความรู้ผ่านกิจกรรม โดยครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำเมื่อเด็กมีคำถาม หรือติดปัญหาที่แก้ไม่ได้ หลักการของ Flipped Classroom ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา บวกกับการจัดกิจกรรมในห้องเรียน เนื่องจากเวลาในห้องเรียนมีจำกัด การที่จะให้นักเรียนเข้าใจในหลักการความรู้บางอย่างอาจมีเวลาไม่พอ ดังนั้น การศึกษาความรู้จากการสอนผ่านวิดีโอที่ครูได้บันทึกไว้แล้ว รวมทั้งการอ่านหนังสือเพิ่มเติม ปรึกษาเพื่อนหรือครูออนไลน์ สามารถทำได้ล่วงหน้านอกห้องเรียน ส่วนเวลาในห้องเรียน ครูก็สร้างสภาวะแวดล้อมให้เหมาะกับการจัดกิจกรรมที่ออกแบบไว้เพื่อให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ ครูทำการเดินสำรวจไปรอบๆห้องคอยให้คำแนะนำปรึกษาหลักการที่เข้าใจยากหรือปัญหาที่เด็กพบหรือสงสัย วิธีนี้จะทำให้เด็กเข้าใจความรู้และเชื่อมโยงในหลักการมากยิ่งขึ้น

1.7.2 วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

1.7.3 เกณฑ์ที่กำหนด คือ ตามกฎของกระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามการเรียนรู้ในด้านความรู้ จะต้องผ่านตามค่าเฉลี่ยมาตรฐาน 70% ขึ้นไป ดังนั้นเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดจึงเป็นเกณฑ์เดียวกันกับกระทรวงการศึกษา กล่าวคือ ผู้เรียนที่อยู่ในกลุ่มการทดลองวิจัยในครั้งนี้ จะต้องมีความรู้ค่าเฉลี่ยต่อบุคคลในด้านความรู้ของเรื่อง สารเสพติด 70% ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์

1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.8.1 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- 1.8.2 เพื่อเป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนที่ต่างกัน
- 1.8.3 เพื่อบ่งชี้คุณภาพของการจัดการเรียนรู้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นฐานคิดในการวิจัยครั้งนี้ได้ประมวลสาระสำคัญของแนวคิด

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

- 2.1.1 ความเป็นมาของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.1.2 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.1.3 ความสำคัญของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.1.4 ประโยชน์ของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.1.5 รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน
- 2.1.6 วิธีการของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.1.7 การเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบธรรมดาและการเรียนกลับด้าน
- 2.1.8 ห้องเรียนกลับด้านและกิจกรรมการสอน
- 2.1.9 ข้อควรพิจารณาการประยุกต์ใช้ห้องเรียนในบริบทไทย

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning)

- 2.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม
- 2.2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม
- 2.2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม
- 2.2.4 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

2.3 วิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.3.1 วิจัยในประเทศ
- 2.3.2 วิจัยต่างประเทศ

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

2.1.1 ความเป็นมาของห้องเรียนกลับด้าน

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556, น.2-3) กล่าวว่า The Flipped Classroom แปลว่า ห้องเรียนกลับ ด้านเป็นคำศัพท์นิยามได้ดังนี้ Flipped Classroom (n.) A Model of Teaching which students homework is the traditional lecture viewed outside of class on a video. Class time is then spent on inquiry-based learning that would include what would traditionally be viewed as students' homework assignments. คือ ห้องเรียนกลับด้าน (คำนาม) เป็นรูปแบบของการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาจากการบ้านที่ได้รับผ่านการเรียนด้วยตนเองจากสื่อวิดีโอทัศน์ (Video) นอกชั้นเรียนหรือจากที่บ้าน การเรียนในชั้นเรียนแบบปกตินั้นจะเป็นการเรียนแบบสืบค้นหาความรู้ที่ได้รับร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้น โดยที่ครู เป็นคนคอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะ ในการพัฒนานวัตกรรมห้องเรียนกลับด้านเกิดขึ้นจากการจัด การเรียนการสอนให้กับนักเรียนในระดับมัธยมปลายที่โรงเรียน Woodland Park High School เมือง Woodland Park รัฐ Colorado สหรัฐอเมริกา โดยครูผู้สอนวิทยาศาสตร์สองคน คือ Jonathan Bergmann และ Aaron Sams ในปี ค.ศ. 2007 โดยครูทั้งสองได้เริ่มทำการบันทึกเทปวิดีโอเนื้อหาใน การสอนเพื่อให้นักเรียนได้นำไปศึกษาด้วย

ตนเองที่บ้านแล้วให้ผู้เรียนนำเอาผลการศึกษารียนรู้ด้วยตนเองนำกลับมาสู่กระบวนการอภิปรายในห้องเรียน หรือสืบค้นเพื่อหาบทสรุปของคำตอบในชั้นเรียนอีกครั้งหนึ่ง โดยครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้คอยอำนวยความสะดวกในการจัดประสบการณ์ทางการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งการเรียนแบบนี้เป็นการเรียนแบบกลับด้านต่างจากแนวคิดแบบเดิมที่ต้องเรียนเนื้อหาที่โรงเรียนแล้วนำงานหรือกิจกรรมกลับไปทำที่บ้าน เปลี่ยนเป็นให้เรียนเนื้อหาที่บ้านด้วยตนเองแล้วนำงานหรือประสบการณ์ที่ได้รับมาทำการเรียนรู้เพิ่มเติมที่โรงเรียนร่วมกันกับเพื่อนโดยครูจะเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ชี้แจงในประเด็นคำตอบที่เกิดขึ้น ซึ่งการเรียนแบบนี้ ภายหลังได้พัฒนาและขยายขอบข่ายไปกว้างขวาง โดยเฉพาะการปรับใช้กับสื่อ ICT หลากหลายประเภทที่มีศักยภาพ ค่อนข้างสูงในปัจจุบัน

จันทิมา ปัทมธรรมกุล (2555, ออนไลน์) กล่าวว่า แนวคิดทั่วไปของ Flipped Classroom คือ การให้นักเรียนดูเนื้อหาบรรยายจากสื่อที่ใช้นอกห้องเรียนได้ ในห้องเรียนจะเป็นการฝึกทำโจทย์การบ้านซึ่งนับเป็นแนวคิดกว้างๆของ Traditional Flipped Classroom ขณะเดียวกัน ก็ยังมีความเข้าใจว่า Flipped Classroom คือ การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุดซึ่งเป็น Flipped-mastery classroom ใน Flipped Classroom ประเภทนี้นักเรียนแต่ละคนจะมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ของตนเองอย่างมาก เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีควบคุมกับวิธีการสอนซึ่งช่วยตอบสนองความต้องการเรียนรู้ที่แตกต่างหลากหลายของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี วิธีการนี้จะช่วยให้ได้แนวทางการสอนที่แตกต่างขึ้นอยู่กับความต้องการของนักศึกษาเป็นหลักทำให้นักศึกษาสามารถกำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ฟังเนื้อหาส่วนของบรรยายด้วยตนเอง พวกเขาจะรู้ได้ว่ากำลังเรียนรู้สิ่งใดและกำลังค้นหาคำตอบอะไรอยู่และนักศึกษาแต่ละคนไม่จำเป็นต้องทำงาน ขึ้นเดียวกันหรือรูปแบบเดียวกัน

อนุสร หงษ์ขุนทด (2556, ออนไลน์) Jonathan และ Aaron กล่าวว่า รูปแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นวิธีการที่ครอบคลุมการใช้งานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเพื่อยกระดับการเรียนรู้ในห้องเรียนต่างๆ เพื่อให้สามารถใช้เวลามากขึ้นในการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนแทนการบรรยายหน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว ซึ่งวิธีการที่ถูกใช้เป็นส่วนใหญ่มักจะทำการสอนโดยใช้วิดีโอที่ถูกรวบรวมขึ้นโดยครูซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้นอกเวลาเรียน Jonathan และ Aaron เรียกว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพราะกระบวนการเรียนและการบ้านทั้งหมดจะ “พลิกกลับ สิ่งที่เคยทำเสมอเป็นกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การจดบันทึก (Lecture) จะทำที่บ้านโดยผ่านทางวิดีโอที่ครูสร้างขึ้นและสิ่งที่ เคยต้องทำที่บ้านงานต่างๆได้รับมอบหมายจะนำมาทำในชั้นเรียน

ชินภัทร ภูมิรัตน (2556, ออนไลน์) กล่าวถึง ห้องเรียนกลับด้านว่าการให้เด็กเรียนรู้เนื้อหาล่วงหน้าที่บ้านแล้วมาพูดคุยกันในชั้นเรียนจะทำให้เด็กเรียนรู้ได้เร็วขึ้นเหลือเวลาสำหรับเติมสิ่งอื่นๆให้เด็กโดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์เด็กไม่ต้องไปทนทุกข์กับการทำการบ้านอีกต่อไป การบ้านบางประเภทเด็กไม่สามารถทำคนเดียวโดยปราศจากการแนะนำของครู การให้การบ้านเด็กไปสร้างความเครียดให้กับเด็กสุดท้ายเด็กอาจเกลียดการมาโรงเรียนแต่ถ้ากลับด้านให้นักเรียนเรียนเนื้อหาล่วงหน้ามาเป็นการบ้านแล้วมาทำงานร่วมกันในชั้นเรียนจะช่วยให้เด็กเรียนด้วยความเข้าใจ และมีความสุขขึ้น

จากการศึกษาความเป็นมาของห้องเรียนกลับด้าน สามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาผ่านเทคโนโลยีเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและวิธีการนี้จะช่วยให้ได้แนวทางการสอนที่แตกต่างขึ้นอยู่กับ ความต้องการของผู้เรียน

2.1.2 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

จากการค้นคว้าความหมายของห้องเรียนกลับด้าน มีผู้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ดังนี้
 วิจารณ์ พานิช (2555 น.28) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ครูจะเน้นให้นักเรียนเข้าใจหลักการไม่ใช่การท่องจำ ครูทำหน้าที่ช่วยแนะนำการเรียนรู้ของนักเรียนไม่ใช่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้เปลี่ยนบทบาทจากปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนทั้งชั้นเป็นมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนรายคน

วันเฉลิม อุดมทวี (2556, น.43) กล่าวว่าห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) เป็นการ กลับทางการเรียนการสอนที่ไม่เน้นเนื้อหาแต่เน้นการพัฒนาทักษะและการลงมือปฏิบัติในโครงการที่ผู้เรียนสนใจและชื่นชอบ โดยที่ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและเพื่อนร่วมงาน

รุ่งนภา เนตรวงษ์ (2556, ออนไลน์) กล่าวว่า Flip Classroom คือ การนำสิ่งที่เดิมเคยทำในชั้นเรียนไปทำที่บ้านและนำสิ่งที่เคยถูกมอบหมายให้ทำที่บ้านกลับมาทำที่โรงเรียนทำที่ชั้นเรียนที่เราคุ้นเคยกันมานั้นครูจะเป็นผู้บรรยายเนื้อหาสาระต่างๆในชั้นเรียนแล้วมอบงานให้นักเรียนกลับไปทำเป็นการบ้านแต่เวลาที่นักเรียนต้องการครูจริงๆ คือ เวลาที่เขาต้องการความช่วยเหลือ เขาไม่ต้องการครูอยู่ในชั้นเรียนเพื่อบอกเนื้อหา เพราะเขาสามารถค้นหาเนื้อหาได้ด้วยตนเองได้

ฉันททิพย์ ลีลิตธรรม (2557, น.35) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับทาง (Flip Classroom) เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนจากการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมต่างๆเพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาต่างๆและนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ส่วนการบรรยายจะเปลี่ยนไปเป็นช่องทางอื่น เช่น การทำวิดีโอ วิดีโอออนไลน์ ฯลฯ โดยที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ทั้งที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ดังนั้น ในการมอบการบ้านที่เคยให้ผู้เรียนฝึกทำเองนอกห้องหรือที่บ้านจะนำกลับมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียนแทนและในทางกลับกันเนื้อหาที่เคยบรรยายในห้องเรียนจะถูกเปลี่ยนไปอยู่ในรูปของสื่อที่ผู้เรียนสามารถอ่าน ฟัง หรือดูได้เอง จากที่บ้านหรือที่ไหนก็ได้

อนงค์ สินธุสิริ (2556, ออนไลน์) กล่าวว่า เป็นการเรียนที่ฉีกตำราการสอนแบบเดิมๆไปโดยสิ้นเชิง โดยเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนจากแบบเดิมที่เริ่มจากครูผู้สอนในห้องเรียน นักเรียนกลับไปทำการบ้านส่งเปลี่ยนมาเป็นนักเรียนเป็นผู้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยผ่านเทคโนโลยีที่ครูจัดเตรียมไว้ก่อนเข้าชั้นเรียนและนักเรียนมาทำกิจกรรมในห้องเรียน โดยมีครูเป็นผู้แนะนำในห้องเรียนแทน

Holley and Doyne (2011) กล่าวว่า Flip Classroom เป็นการกลับทางของการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เน้นเนื้อหาแต่จะเน้นการพัฒนาทางด้านทักษะและการลงมือปฏิบัติในโครงการที่นักเรียนสนใจและชื่นชอบ โดยที่ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและเพื่อนร่วมงาน

จากการศึกษาค้นคว้าความหมายของห้องเรียนกลับด้าน สามารถสรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้านคือแนวทางการจัดการศึกษาแบบใหม่ที่นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อหรือเทคโนโลยีที่ครูสร้างขึ้นมาก่อนที่จะเข้าห้องเรียนแล้วกลับมาทำแบบฝึกหัดกิจกรรมต่างๆในช่วงเวลาเรียนโดยมีครูเป็นผู้แนะนำแนวทางการในการทำกิจกรรม

2.1.3 ความสำคัญของห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้านมีความสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนการสอนซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของครูในการบรรยายเนื้อหา(lecture)ในห้องเรียนเปลี่ยนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับนักเรียน ส่วนการบรรยายของครูนั้นเปลี่ยนไปอยู่ในช่องทางอื่นๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์หรือวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้เมื่อนอกห้องเรียนหรือที่บ้าน ดังนั้น การมอบหมายการบ้านให้นักเรียนไปฝึกทำเองนอกห้องหรือที่บ้านก็จะเปลี่ยนเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียนแทนและในทางกลับกันเนื้อหาที่ครูบรรยายในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อที่นักเรียนสามารถอ่านดู ฟัง ได้เองที่บ้านหรือที่ต่างๆตามต้องการผู้สอนอาจให้โจทย์หรือให้สรุปความคิดตามเนื้อหานั้นๆเพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนและนำมาอภิปรายซักถามหรือนำมาปฏิบัติจริงในห้องเรียน (กิตติชัย สุธาสิโนบล, 2558, น.117-118)

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยห้องเรียนกลับด้านเป็นทางเลือกอีกทางหนึ่งที่มีความน่าสนใจเพื่อนำมาจัดสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ (learning environment) ที่จะลดอัตราส่วนระหว่าง ครูผู้สอนกับนักเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนในห้อง อาจดูเหมือนว่าการเรียนการสอนมักจะ ทำลายต่อความเคยชินในการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับการบรรยายแต่ที่จริงแล้วห้องเรียนกลับด้านมีหลายรูปแบบที่ไม่ใช่การต่อต้านวิธีการสอนแบบบรรยายและไม่ใช้สูตรสำเร็จเพียงแต่จะสอดแทรกเทคนิคการตั้งคำถามกับการสอนแบบบรรยายที่เป็น teacher-centered lectures และสนใจว่าจะทำให้วิธีการสอนแบบบรรยายมีประสิทธิภาพมากขึ้นได้อย่างไรบ้างมากกว่า

นอกจากนี้รูปแบบของห้องเรียนกลับด้านยังเน้นที่กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านกระบวนการคิดเกี่ยวกับแนวคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้นั้น(coreconcept)ช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่านักเรียนบกพร่องความรู้หรือขาดความเข้าใจในด้านใด ต้องการคำชี้แนะอย่างไรบ้าง การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนี้ดีกว่าการจัดการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาสาระที่ครูผู้สอนต้องการให้เนื้อครบถ้วนตามแผนการสอน เป็นลักษณะของการสื่อสารทางเดียวไม่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนหรือดึงดูดความสนใจจากนักเรียนฉะนั้นเหตุผลที่น่าสนใจของห้องเรียนกลับด้านถือว่าการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนานักเรียนเพราะกิจกรรมที่ให้ฝึกฝนจะช่วยให้ผู้สอนได้ทราบข้อมูลย้อนกลับ(feedback)ว่าหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนมีความรู้หรือทักษะตามที่คาดหวังไว้หรือไม่อย่างไร

สรุปได้ว่า แนวคิดเรื่องห้องเรียนกลับด้านเป็นการให้นักเรียนอ่านเนื้อหาสาระมาแล้วมาทำกิจกรรมหรืองานในห้องเรียนแทน เช่น ในการเรียนนิเวศวิทยาธรรมชาตินักเรียนต้องอ่านเรื่องราวต่างๆมาก่อนแล้วนำเรื่องที่ศึกษามาวิเคราะห์ต่อในห้องเรียนหรือวิชาด้านกฎหมายเป็นการนำสิ่งที่อ่านแล้วมาอภิปรายต่อในบรรยากาศแบบ Socratic seminar ก็ถือว่าเป็นลักษณะของห้องเรียนกลับด้านได้ในส่วนหนึ่ง (Berrett, 2012) Eric Mazur เป็นอาจารย์นักฟิสิกส์ที่มหาวิทยาลัย Harvard ได้ใช้วิธีการสอนที่เรียกว่า Peer instruction เป็นการสอนที่เน้นการฝึกกระบวนการคิดขั้นสูง มากกว่าการจดจำเนื้อหา Eric Mazur ทำมาต่อเนื่องกว่า 21 ปี หรือโครงการ SCALE UP ที่ North Carolina State University ก็สอดคล้องในวิธีการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความตั้งใจมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุก การใช้เทคนิคและการใช้เครื่องมือการเรียนรู้ต่างๆซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความคล้ายกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยจุดที่คล้ายกันของวิธีการสอนคือการตอบโต้ว่าจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในห้องเรียนหรือมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้นได้อย่างไร ผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้เชิงรุกและเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทิศทางเพื่อการสอนและการเรียนรู้ (ICT for teaching and learning) เป็นต้น

มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้
 ลัทธพล ต่านสกุล (2558, น.30-31) กล่าวถึงข้อดีของห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

- นักเรียนในยุคนี้เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี internet face book YouTube และ แหล่งสืบค้น
ข้อมูลต่างๆมากมายจึงมีความคุ้นเคยและมีทักษะในการใช้สื่อเหล่านี้เป็นอย่างดี ดังนั้น ควรใช้เทคโนโลยีนี้มาใช้
เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้

- นักเรียนเป็นผู้รับผิดชอบในการดูวิดีโอตั้งประเด็นคำถามและร่วมกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย
ผู้สอนเพียงแต่คอยแนะนำช่วยเหลือนักเรียน

- นักเรียนบางคนมีภาระที่ต้องทำหลายอย่าง บางคนเรียนหนัก บางคนเล่นกีฬา หรือทำกิจกรรมต่างๆ วิธีการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านมีความยืดหยุ่นโดยเนื้อหาความรู้หลักๆจะเรียนรู้ผ่านวิดีโอออนไลน์ซึ่งสามารถเรียนล่วงหน้าหรือย้อนหลังได้

- ในการเรียนการสอนแบบเดิมๆนั้นผู้สอนมักสนใจแต่เด็กเก่งและฉลาดซึ่งมักจะยกมือถามหรือตอบคำถามในชั้นเรียนนักเรียนที่เหลือก็จะนั่งเฉยๆแต่ในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผู้สอนจะเดินดูรอบๆห้องเรียนเพื่อช่วยนักเรียนที่มีปัญหาและเด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะตั้งคำถามในชั้นเรียนมากขึ้น

- ผู้สอนใช้เวลาพูดคุยกับนักเรียนตอบคำถามร่วมทำงานกับกลุ่มย่อยและสนใจนักเรียนเป็นรายบุคคลมากขึ้น ในขณะที่นักเรียนก็ร่วมทำงานไปด้วยหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้มากขึ้น ผู้สอนจะเน้นช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการไม่ใช่ท่องจำ หัวใจ คือ ผู้สอนเน้นทำหน้าที่ช่วยแนะนำการเรียนของเด็กไม่ใช่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ผู้สอนเปลี่ยนจากบทบาทปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนทั้งชั้นเป็นมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนเป็นรายคน

- นักเรียนแต่ละชั้นเรียนมีความแตกต่างหลากหลาย มีทั้งเด็กเก่งเด็กปานกลางและเด็กอ่อน การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านทำให้ผู้สอนสามารถช่วยเหลือเด็กนักเรียนได้สอดคล้องกับความแตกต่างเป็นรายบุคคล

- เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีผู้สอนคอยแนะนำช่วยเหลือ การเรียนการสอนเป็นรายบุคคลรวมทั้งการวัดผลประเมินผลที่หลากหลาย ยืดหยุ่น สอดคล้องกับ ความถนัดและศักยภาพของนักเรียนจึงช่วยให้เรียนรู้ได้ดีขึ้น

8) ช่วยแก้ปัญหาเมื่อผู้สอนขาดสอน

ในกรณีที่ผู้สอนมีความจำเป็นไม่สามารถเข้าสอนได้ตามปกติผู้สอนสามารถบันทึกวีดิทัศน์การสอนไว้ล่วงหน้าสำหรับให้นักเรียนเรียนรู้หรือสำหรับผู้สอนที่สอนแทนใช้ได้สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามตารางอย่างต่อเนื่องไม่ต้องคอยมาสอนซ้ำภายหลัง

วรวรรณ เพชรอุไร (2556, น.5-7) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านตามที่ Sams และ Bergmann เขียนไว้ในหนังสือ Flip Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day ดังนี้

1) เป็นการเปลี่ยนวิธีการสอนของครูที่ใช้การบรรยายหน้าชั้นเรียนหรือจากครูสอนไปเป็นครูฝึกการทำกิจกรรมอื่นหรือทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียนแทน โดยฝึกนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือเรียกว่าเป็นครูตัวต่อตัว

2) เป็นการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้โดยใช้สื่อ ICT ซึ่งเป็นการนำโลกของโรงเรียน เข้าสู่โลกของนักเรียน ซึ่งเป็นโลกยุคดิจิทัล

3) เป็นการช่วยเหลือนักเรียนที่มีงานหรือกิจกรรมที่เยอะจึงต้องเข้าไปช่วยเหลือในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนด้วยสื่อหรือวีดิทัศน์บนอินเทอร์เน็ต(internet)นักเรียนสามารถเรียนรู้ล่วงหน้าหรือเรียนตามชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นการฝึกนักเรียนให้รู้จักการจัดการเวลาของตนเอง

4) เป็นการช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนอ่อนให้สามารถขวนขวายหาความรู้ในชั้นเรียนปกตินักเรียนที่เรียนอ่อนมักถูกทอดทิ้งแต่ในห้องเรียนกลับด้านนักเรียนจะได้รับการเอาใจใส่จากครูมากที่สุดโดยอัตโนมัติ

5) เป็นการช่วยเหลือนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ให้มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ได้ตามความสามารถของตนเองเพราะนักเรียนสามารถฟังหรือดูสื่อวีดิทัศน์ได้เองซึ่งแล้วแต่ความสะดวกของแต่ละคนจะหยุดตรงไหนก็ได้กรอกลับ (review) ตามความพอใจที่ตนเองพึงพอใจที่จะเรียน

6) เป็นการช่วยให้นักเรียนสามารถหยุดและกรอกลับได้เปื่อก็คหยุดพักได้ ทำให้นักเรียนจัดเวลาเรียนตามที่ตนเองพอใจสามารถแบ่งเวลาในการดูเป็นช่วงได้

7) เป็นการช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครูเพิ่มขึ้นตรงกันข้ามกับการที่เรียนแบบออนไลน์ การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านยังเป็นรูปแบบการเรียนที่นักเรียนยังคงมาโรงเรียนและนักเรียนพบปะกับครู ห้องเรียนกลับด้านเป็นการประสานการใช้ประโยชน์ระหว่างการเรียนรู้แบบออนไลน์และการเรียนระบบพบหน้า ช่วยเปลี่ยนและเพิ่มบทบาทของครูให้เป็นทั้งพี่เลี้ยง (mentor) เพื่อนบ้าน (neighbor) และ ผู้เชี่ยวชาญ (expert)

8) เป็นการช่วยให้ครูรู้จักนักเรียนดีขึ้น หน้าที่ของครูไม่ใช่เพียงช่วยให้ศิษย์ได้ ความรู้หรือเนื้อหา แต่เป็นกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ(inspire)เป็นการให้กำลังใจรวมถึงเป็นการรับฟังและช่วยเหลือส่งเสริมนักเรียน เพื่อเสริมพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียนด้วย

9) เป็นการช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองเพราะกิจกรรมการเรียนที่ครูจัด ประสบการณ์ขึ้นมานั้นนักเรียนจะช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้ดีเป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนที่เคยแต่ปฏิบัติตามคำสั่งครูหรือทำงานให้เสร็จตามกำหนดส่งผลต่อนักเรียนที่เอาใจใส่การเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันจะเพิ่มขึ้นโดยอัตโนมัติ

10) เป็นการช่วยให้เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ชั้นเรียนเดียวกันนักเรียนจะมีความแตกต่างกันมารวมถึงมีความถนัดและความชอบที่แตกต่างกันอีกด้วย ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน จะช่วยให้เห็นจุดอ่อนจุดแข็งของนักเรียนแต่ละคนเพื่อนต่อกันก็เห็นและช่วยเหลือกันด้วยจุดแข็งของแต่ละคน

11) เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการห้องเรียนซึ่งครูสามารถจัดการ ชั้นเรียนได้ตามความต้องการที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ครูสามารถทำหน้าที่ของการสอนที่สำคัญในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดคุณภาพแก่ห้องเรียน ช่วยให้นักเรียนรู้นาคตของชีวิตได้ดีที่สุด

12) เป็นการเปลี่ยนคำสนทนากับพ่อแม่รวมทั้งประสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง ผู้ปกครองกับโรงเรียน ซึ่งการแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีได้

13) เป็นการช่วยให้เกิดความโปร่งใสการจัดการศึกษาการใช้ห้องเรียนแบบกลับด้าน โดยนำเนื้อหาสาระคำสอนไปไว้ในสื่อวีดิทัศน์แล้วนำไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเป็นการเปิดเผยเนื้อหาทางการเรียนให้สาธารณชนได้ทราบ ซึ่งเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในการจัดการเรียน การสอนที่มีคุณภาพให้ผู้ปกครองทราบ

กิตติชัย สุธาสิโนบล (2558, น.122-123) กล่าวถึงประโยชน์ของการนำห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในห้องเรียนสรุปได้ดังนี้

1) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่พลิกรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมโดยสิ้นเชิงสิ่งที่เกิดขึ้นทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพมากขึ้นเด็กนักเรียนเรียนดีขึ้นและสนุกกับการเรียนการสอนมากขึ้น

2) ครูได้เวลากลับมาสามารถเพิ่มเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมในห้องได้ถึง 50% เป็นการเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมเป็นอย่างมากโดยครูสามารถเดินรอบห้องเพื่อช่วยนักเรียนที่ ต้องการความช่วยเหลือมากที่สุดได้ด้วย

3) ครูให้นักเรียนทำสิ่งที่ง่ายที่บ้านนั่นก็คือการให้รับรู้ข้อมูลเวลามาในห้องเรียนด้วยความช่วยเหลือจากครูนักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้มาปรับใช้จริงและทำโจทย์ยากๆได้โดยมีครูคอยช่วยเหลือการที่นักเรียนได้เข้าถึงเนื้อหานั้นเป็นสิ่งที่นักเรียนทุกคนทำเองได้ทุกคนดูวีดิทัศน์ผู้ปกครองส่งเสริมลูกตรงจุดนี้ได้แต่ไม่ใช่ผู้ปกครองทุกคนที่สามารถช่วยนักเรียนตีโจทย์ยากๆได้การให้นักเรียนทำสิ่งที่พวกเขาทำได้ที่บ้านและให้การช่วยเหลือที่จำเป็นในชั้นเรียนไม่ใช่การทำทุกอย่าง ให้นักเรียนแต่เป็นการช่วยเหลือให้คำชี้แนะ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ทรงพลัง

4) ในห้องเรียนของครูนั้นบรรยากาศในการเรียนควรจะเป็นบรรยากาศที่ผ่อนคลายมาก มีชีวิตชีวา มากบ่อยครั้งครูจะนึกภาพของครูที่ยืนหน้าชั้นแล้วนักเรียนก็นั่งกับที่ นั่งเงียบๆ ห้องเรียนในลักษณะห้องเรียนกลับด้านไม่เป็นแบบนี้ มีจุดปฏิบัติการหลายๆจุดในห้องมีที่ให้จดบันทึกและมีส่วนของการทำการทดลอง นักเรียนทำสิ่งที่พร้อมที่จะทำนักเรียนทำอะไรหลายอย่าง มากครูอาจเดินไปทั่วห้อง พูดคุยกับนักเรียนทุกคน ทุกชั้นเรียน ทุกๆ วัน

5) ห้องเรียนกลับด้าน ได้รับการยอมรับเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ที่สหรัฐอเมริกา จากผลสำรวจ 10-12% ของครูในสหรัฐอเมริกาใช้วิธีนี้และตัวเลขการยอมรับเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ผู้บริหารโรงเรียน 40-45% ต้องการนำวิธีนี้มาใช้ในโรงเรียน แต่ครูเองก็ยังคงต้องได้รับการฝึกฝนและได้รับข้อมูลเกี่ยวกับ การสอนแบบนี้

6) ในประเทศอื่นๆเป็นแนวโน้มที่ครูจะใช้ห้องเรียนกลับด้านในการสอน เพราะเป็นเครื่องมือการสอนที่ยืดหยุ่นที่สามารถใช้ได้กับระบบการศึกษาหลายๆแบบโดยเฉพาะในประเทศ ที่มีระบบการศึกษาเคร่งเครียดก็ยังสามารถจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านได้ครูสามารถสลับเวลาเรียนปรับระบบการเรียนที่ยืดหยุ่นก็จะสามารถให้นักเรียนเข้าไปดูเนื้อหาของวีดิทัศน์ตามระดับความสามารถในการเรียนของนักเรียนขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของโรงเรียนหรือประเทศเป็นวิธีที่ยืดหยุ่นที่จะทำให้ครูไม่เน้นการบรรยายแต่ยังสามารถรักษาคุณภาพของเนื้อหาที่ต้องสอนได้

7) แนวโน้มใหม่ๆในการเรียนการสอนจะเป็นการเรียนการสอนที่เน้นเฉพาะบุคคลมากขึ้น จะเป็นการประเมินนักเรียนรายบุคคลว่าเรียนรู้อะไรมาบ้างแล้ว และจัดการเรียน การสอนเพื่อให้นักเรียนไปยังจุดที่ควรจะเป็นโดยมีมาตรฐานซึ่งเป็นการเห็นชอบร่วมกันของสังคมว่าสิ่งที่นักเรียนควรเรียนรู้เนื้อหาต่างๆยังคงเหมือนเดิม แต่วิธีการเรียนรู้เนื้อหาจะต่างออกไปหนทางที่นักเรียนจะไปสู่นี้อาจจะต่างออกไปนักเรียนแต่ละคนมีประสบการณ์ที่ไม่เหมือนกันถ้าครูรู้นักเรียนแต่ละคนรู้อะไรมาบ้างแล้วแล้วให้เครื่องมือให้นักเรียนในการเรียนรู้ต่อไป แนวโน้มก็คือ การเรียนรู้ ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับแต่ละบุคคล

8) สำหรับครู จะเป็นเรื่องยาก ถ้าห้องเรียนของครูที่มีนักเรียน 30 คน ครูต้องลงไปหานักเรียนส่วนใหญ่ในห้องแล้วหวังว่าจะครอบคลุมทุกคนครูดำเนินการเช่นนี้มาโดยตลอดแต่ตอนนี้มีเทคโนโลยีที่สามารถออกแบบในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนทุกคนได้ ทุกวันนี้นักเรียนรุ่นใหม่ มีสมาธิสั้นลงและสามารถค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้ง่ายๆความรู้ที่อยู่ในทุกๆที่ไม่ได้หายากเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไป สมัยก่อนต้องไปในที่ที่เป็นแหล่งรวบรวม ข้อมูล เช่น ร้านหนังสือ ห้องสมุด หรือไปพบครูถ้าอยากได้ข้อมูลก็ต้องสืบค้นมาจากแหล่งเหล่านี้แต่ปัจจุบันสามารถหาข้อมูลได้ทันทีจากโทรศัพท์มือถือแค่ค้นหาจาก Google ก็ได้คำตอบในภาษาที่เราต้องการนั่นคือสิ่งที่น่าทึ่งมากแต่นั่นไม่ได้หมายความว่าครูหมดความหมายแล้วแต่ครูต้องหา จุดประสงค์ในการเรียนของโรงเรียนและของครูใหม่ ซึ่งครูไม่สามารถเป็นผู้เก็บข้อมูลแต่ครูต้องเป็นผู้ที่เอื้อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ครูสอนนักเรียนรุ่นใหม่ที่เติบโตมากับข้อมูลล้นหลามครูต้องช่วยให้นักเรียนเข้าใจข้อมูลเหล่านี้อันไหนเป็นข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ข้อมูลแบบไหนมีประโยชน์ ดังนั้น บทบาท ของครูจึงมีความแตกต่างออกไปโดยการเป็นผู้ให้คำปรึกษาเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ให้ดีที่สุด

จากการศึกษาถึงประโยชน์ของห้องเรียนกลับด้านมีประโยชน์ต่อทั้งตัวครูและนักเรียนเพราะการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านทำให้ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เป็นการฝึกนักเรียนให้รู้จักการจัดการเวลาของตนเอง ช่วยเหลือนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันให้ก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตนเอง และที่สำคัญปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนที่เคยเรียนโดยปฏิบัติตามคำสั่งครูหรือทำงานให้เสร็จตามกำหนดเป็นการเรียนด้วยตนเองส่งผลต่อเด็กที่เอาใจใส่การเรียนมากขึ้นและก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน

2.1.5 รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน

ได้มีผู้กล่าวถึงรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

กิตติชัย สุธาสิโนบล (2558, น.118) กล่าวถึง รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในการสร้างนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบรอบด้านหรือ Mastery Learning นั้นจะมีองค์ประกอบสำคัญที่เกิดขึ้น 4 องค์ประกอบที่ เป็นวัฏจักร (cycle) หมุนเวียนกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 4 ที่เกิดขึ้น ได้แก่

1) เป็นการกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (experiential engagement) โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับนักเรียนเพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกม การทดลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ สถานการณ์จำลองหรืองานด้านศิลปะแขนงต่างๆ

2) เป็นการสืบค้นเพื่อให้เกิดความคิดรวบยอด (concept exploration) โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้คอยชี้แนะให้กับนักเรียนจากสื่อ หรือ กิจกรรมประเภทสื่อประเภทวีดิทัศน์บันทึกการบรรยายของครู สื่อออนไลน์ chats การใช้สื่อ websites หรือการใช้สื่อบันทึกเสียงประเภท podcasts

3) เป็นการการสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (meaning making) โดยที่ตัวผู้เรียนทำหน้าที่เป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้

อิเล็กทรอนิกส์ (blogs) การใช้แบบทดสอบ (tests) การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์ (social networking & discussion boards)

4) เป็นการสาธิตและประยุกต์ใช้ (demonstration & application) ซึ่งเป็นการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียนด้วยตนเองในเชิงสร้างสรรค์โดยการจัดทำเป็นโครงงาน (project) และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงาน (presentations) ที่เกิดจากการสร้างสรรค์งาน

ตัวแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสามารถกำหนดเป็นภาพเชิงกราฟิก ได้ดังนี้



ที่มา : <http://www.sooop.it/t/the-flipped-classroom>

2.1.6 วิธีดำเนินการห้องเรียนกลับด้าน

Bergman and Sams (2012 อ้างถึงใน วิจารณ์ พานิช, 2555) ได้กล่าวถึง วิธีดำเนินการห้องเรียนกลับทาง ดังนี้

2.1.6.1 การสร้างวีดิทัศน์ สำหรับทำวีดิทัศน์จากจอคอมพิวเตอร์เรียกซอฟต์แวร์กลุ่มนี้ว่า screen casting software โดยที่คอมพิวเตอร์ต้องมีกล้องวิดีโอ (เว็บแคม) และไมโครโฟนและเครื่องมือที่จำเป็นอีกตัวหนึ่ง คือ USB pen tablet สำหรับเขียนที่จอคอมพิวเตอร์

2.1.6.2 ในการสร้างวีดิทัศน์ผู้สอนจำเป็นต้องมีการวางแผนในการถ่ายทำตามด้วย การตกแต่งแก้ไข แล้วจึงนำวีดิทัศน์ออกเผยแพร่ให้นักเรียนเข้าดูได้

2.1.6.3 นำวีดิทัศน์ขึ้นบนเว็บ YouTube หรืออาจต้อง burn DVD แจกนักเรียนที่บ้านเข้าเน็ตไม่ได้

2.1.6.4 วีดิทัศน์ที่ดีควรมีความยาวเพียง 10-15 นาทีเท่านั้น สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น

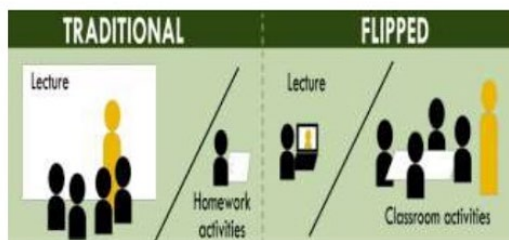
สรุปวิธีการดำเนินการห้องเรียนกลับด้าน คือ การสร้างวีดิทัศน์จากคอมพิวเตอร์โดยครูผู้สอนแล้วให้นักเรียนศึกษาวีดิทัศน์จากบ้านมาก่อนการเข้าห้องเรียน

2.1.7 ข้อเปรียบเทียบของการเรียนแบบเดิมกับการเรียนแบบกลับด้าน

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงข้อเปรียบเทียบของการสอนแบบเดิมกับการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

Jonathan & Aaron (2012 อ้างถึงใน วิจารณ์ พานิช, 2556, น.17) ได้กล่าวว่า เนื่องจาก ห้องเรียนกลับด้านย้ายการเรียนไปไว้ในวีดิทัศน์ เด็กที่ไม่ดูวีดิทัศน์จึงไม่ได้รับรู้ถึงเนื้อหาวิชาเทียบได้กับการขาดเรียนในชั้นเรียนแบบเดิม และจะตามชั้นเรียนไม่ทัน วิธีแก้ปัญหาย่อยๆที่ใช้คือใช้คอมพิวเตอร์ตั้งไว้หลังห้องเรียนให้เด็กดูวีดิทัศน์ระหว่างที่เพื่อนๆกำลังเรียนอยู่ในช่วงติวอันสนุกสนานแล้วไปทำแบบฝึกหัดหรือรายงานจากการดูวีดิทัศน์ที่บ้าน เด็กจะเรียนรู้เองว่าการที่ตนไม่ดู วีดิทัศน์มาก่อนทำให้คนพลาดโอกาสการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงแนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน มีบทสรุปเปรียบเทียบรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบกลับด้าน (Flipped Learning) กับรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม (Traditional Learning) ในการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ผู้เรียนจะมีการมุ่งเน้นการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวเองตามทักษะ สติปัญญาของเอ็กต์บุคคล (Individualized Competency) ความรู้ความสามารถและตามอัตราความสามารถทางการเรียน แต่ละคน (Self-Paced) จากมวลประสบการณ์การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระ หรือที่ครูจัด ให้ผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT หลากหลายประเภทในปัจจุบันและเป็นลักษณะทั้งด้านความคิดและวิธีปฏิบัติซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิมๆ ที่ครูจะเป็นผู้ป้อนความรู้ประสบการณ์ให้ผู้เรียนในลักษณะ ของครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) กล่าวได้ว่า การสอนแบบกลับด้านจะเป็นการเปลี่ยนแปลง บทบาทของครูอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือครูไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้แต่จะทำบทบาทเป็นติวเตอร์ (Tutors) หรือโค้ช (Coach) ที่จะเป็นผู้จุดประกายและสร้างความสนุกสนานในการเรียน รวมทั้งเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน (Facilitators) ในชั้นเรียน



รูป 2 เปรียบเทียบห้องเรียนแบบเดิมกับห้องเรียนแบบกลับด้าน

ที่มา: <http://www.uw.edu/teaching.pdf>

ข้อเปรียบเทียบด้านตัวอย่างของกิจกรรมและเวลา ระหว่างการเรียนรู้แบบเดิมกับ ห้องเรียนกลับด้าน ดังแสดงให้เห็นจากตารางที่ 2.1 (Aaron, 2012 อ้างถึงใน วิจารย์ พาณิช, 2556, น.27)

ตาราง 1 การเปรียบเทียบกิจกรรมและเวลาเรียนระหว่างห้องเรียนกลับด้านกับห้องเรียนแบบเดิม

ห้องเรียนแบบเดิม (Traditional)	ห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom)
กิจกรรม Warm-up 5 นาที	กิจกรรม Warm-up 5 นาที
ทบทวนการบ้านของคืนก่อน 20 นาที	ถาม – ตอบ เรื่องวิดีโอทัศน์ 10
นาที่ บรรยายเนื้อหาวิชาใหม่ 30-45 นาที	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูมอบหมายให้
กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูมอบหมาย หรือนักเรียน	นักเรียนคิดเอง หรือ Lap 1 ชั่วโมง 15 นาที
คิดเองหรือ Lap 20-35 นาที	

ที่มา: วิจารย์ พาณิช (2556) ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง : RS Printing, น.13

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเดิมจะเน้นครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ครูจะเน้นการบรรยายเนื้อหาวิชา ซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน กลับด้านที่เน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและจากลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยสรุปเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาสื่อ พร้อมทั้งบันทึกการเรียนรู้จากสื่อ

ขั้นที่ 2 สรุปทบทวนความรู้ได้เรียนรู้จากสื่อและถาม-ตอบ เรื่องจากสื่อ

ขั้นที่ 3 ฝึกฝนความรู้

ขั้นที่ 4 ขนนำความรู้ไปใช้

2.1.8 ห้องเรียนกลับด้านกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

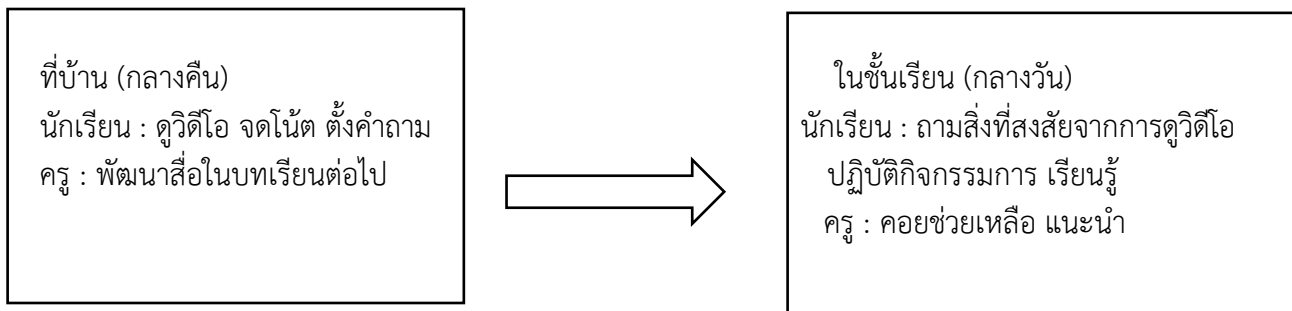
2.1.8.1 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

1) การปรับรูปแบบการเรียนการสอนจากเดิมสิ่งที่ทำในชั้นเรียนเอาไปทำที่บ้านและสิ่งที่มอบหมายไปทำที่บ้านมาทำในชั้นเรียน กล่าวคือ ในการเรียนการสอนรูปแบบเดิมนั้นผู้สอนเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่างๆในชั้นเรียนแล้วมอบหมายงานให้นักเรียนนำกลับไปทำเป็นการบ้านในขณะที่ทำการบ้านนั้นนักเรียนอาจจะมีข้อสงสัย ไม่เข้าใจ แต่ไม่มีคนตอบข้อสงสัย หรือคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ จึงไม่สามารถทำการบ้านได้ในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้น การบรรยาย ของผู้สอนจะถูกบันทึกเป็นวิดีโอทัศน์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้นำไปดูล่วงหน้าที่บ้านตอนกลางคืนเมื่อมาเข้าชั้นเรียนในวันรุ่งขึ้นนักเรียนจะซักถามประเด็นข้อสงสัยต่างๆจากการดูวิดีโอทัศน์ จากนั้นก็จะทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ และตอบข้อสงสัยใน ระหว่างทำงานนั้น

2) การปรับความสำคัญหรือจุดเน้นของการจัดการเรียนรู้ จากการให้ความสำคัญที่ครูไปให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและจะทำให้บทบาทและความสำคัญในชั้นเรียนเปลี่ยนไปจากผู้สอนและการบรรยายของผู้สอนเป็นการเรียนรู้ของนักเรียนโดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยช่วยเหลือแนะนำให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมและการทำงานต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.8.2 การจัดสรรเวลา

การจัดสรรเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสามารถสรุป ด้วยภาพที่ 2.3



รูป 3 การจัดสรรเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

2.1.8.3 สื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนที่สำคัญที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน คือ การบันทึกวีดิทัศน์ การบรรยายของผู้สอน ซึ่งผู้สอนจะจัดทำเองหรือใช้วีดิทัศน์ของผู้อื่นจัดทำไว้แล้ว

โอกาสในการเข้าถึงสื่อของนักเรียนสิ่งที่ต้องคำนึงถึงการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน คือ นักเรียนต้องมีโอกาสอย่างสม่ำเสมอและเท่าเทียมกัน ในการดูวีดิทัศน์ ผู้สอนจะต้องเตรียมวีดิทัศน์ไว้ในหลายๆลักษณะ เพื่อให้ให้นักเรียนมีทางเลือก เช่น

- 1) ใส่ไว้บนเว็บไซต์
 - 2) server ของโรงเรียน หรือนักเรียนสามารถนำ flash drive มาบันทึกข้อมูล ไปดูกับเครื่องเล่นหรือคอมพิวเตอร์ส่วนตัว
 - 3) ไฟล์วีดิทัศน์ การตรวจสอบการดูวีดิทัศน์ของนักเรียน จดโน้ต:จดบนกระดาษ โพสต์ข้อความในบล็อก หรือส่งอีเมล
- ตั้งคำถาม : เป็นคำถามที่สงสัยจากการดูวีดิทัศน์เพื่อมาถามผู้สอนในชั้นเรียน

2.1.8.4 การวัดผลและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลภายใต้รูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้น มีทั้งการประเมินเพื่อพัฒนา (formative assessment) เพื่อพัฒนาและสร้างความรู้ความเข้าใจแก่นักเรียนและการประเมินผลรวบยอด (Summative assessment) เพื่อตัดสินว่านักเรียนมีความรู้ความสามารถบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายหรือไม่การวัดและประเมินผลมีความยืดหยุ่นหลากหลายทั้งรูปแบบ วิธีการและระยะเวลา เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง

- 1) วัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย
- 2) วัดผลและประเมินผลซ้ำได้
- 3) ใช้เทคโนโลยีช่วยในการวัดผลและประเมินผล
- 4) ใช้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

2.1.8.5 การจัดการเรียนการสอน

ได้มีผู้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

จันทวรรณ ปิยวัฒน์ (2556, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของครู ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับด้านไว้ดังนี้

- 1) สอนให้น้อยลง
- 2) ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ให้มากขึ้น

3) ทำให้ผู้เรียนรู้จักรับผิดชอบให้มากขึ้น

4) ผู้สอนต้องเป็นโค้ช

กิตติชัย สุธาสิโนบล (2558, น.122-123) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนใน ห้องเรียนกลับด้านไว้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านจะก่อให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ที่เรียกว่า การเรียนแบบรอบรู้หรือการเรียนรู้ให้รู้จริง (mastery learning) ซึ่งเป็นการเรียน ที่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มความร่วมมือระหว่างนักเรียนช่วยให้อีกคนได้ปรับปรุงแก้ไขตนเอง และเพิ่มความมั่นใจในตนเองของนักเรียนในการเรียนรู้ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น ผลการวิจัยที่บ่งบอกว่า การเรียนแบบรอบรู้จะช่วยให้ นักเรียนประมาณร้อยละ 80 สามารถเรียนเนื้อหาสำคัญได้เทียบเท่ากับร้อยละ 20 เมื่อใช้วิธีสอนแบบเดิมที่ใช้กันอยู่ใน ปัจจุบัน ลักษณะสำคัญของการเรียนแบบรอบรู้จริง มีดังนี้

1) ครูกำหนดวัตถุประสงค์อย่างละเอียดในการเรียนรู้เนื้อหาสาระ มีการจัดกลุ่มวัตถุประสงค์และต้องบ่งบอกสิ่งสำคัญที่นักเรียนจะต้องกระทำให้ได้เพื่อแสดงว่าตนได้เกิดการเรียนรู้จริงในสาระนั้นๆ วัตถุประสงค์ดังกล่าวต้องจัดเรียงจากสิ่งที่พื้นฐานไปสู่สิ่งที่ซับซ้อนขึ้น หรือจัดเรียงจากง่ายไปหายาก

2) ครูมีการวางแผนการเรียนรู้สำหรับนักเรียนแต่ละคนให้สามารถตอบสนองความถนัดที่แตกต่างกันของนักเรียนซึ่งอาจใช้สื่อการเรียนรู้วิธีสอนหรือเวลาที่แตกต่างกันเพื่อช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนที่กำหนด

3) ครูแจ้งให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมาย วิธีการเรียน ระเบียบกติกา ข้อตกลงต่างๆในการทำงานให้ชัดเจน

4) นักเรียนมีการดำเนินการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดให้ และ มีการวัดและประเมินการเรียนตามวัตถุประสงค์ทุกข้อ โดยครูผู้สอนจะทำหน้าที่ดูแลและให้คำปรึกษา ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

5) เมื่อนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ข้อที่กำหนดไว้แล้วจะมีการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ข้อต่อไป

6) ถ้านักเรียนไม่ผ่านวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ครูจะต้องมีการวินิจฉัยถึงปัญหาและความต้องการของนักเรียนและวางแผนจัดการสอนซ่อมในวัตถุประสงค์ข้อที่ยังไม่ บรรลุผลนั้น แล้วทำการประเมินผลอีกครั้งหนึ่ง ถ้านักเรียนทำได้แล้วจึงให้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ข้อต่อไป

7) นักเรียนดำเนินการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดจนครบทุกวัตถุประสงค์ ซึ่งนักเรียนอาจใช้เวลาในการเรียนมากหรือน้อยแตกต่างกันตามความต้องการและความถนัดของนักเรียนแต่ละคน

8) ครูควรมีการติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคลตามวัตถุประสงค์และเก็บข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล และมีการใช้ข้อมูลในการวางแผนการ เรียนรู้ให้แก่ นักเรียนต่อไป

วิจารณ์ พานิช (2556, น.48-54) ได้สรุปเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้านและ กระบวนการทัศน์ด้านการศึกษ จากหนังสือชื่อ Flip Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day บทที่ 6 The Case for the Flipped – Mastery Model ดังนี้

1) สอนให้นักเรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

2) ทำให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย

3) การเรียนรู้เป็นศูนย์กลางของห้องเรียน

4) การเรียนรู้แบบกลับทางและเรียนรู้ให้รู้จริงให้บริการ Feed-back แก่เด็ก ในทันทีและลดเอกสารที่ครูต้องทำ

5) การเรียนรู้แบบจริงช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนเสริม

- 6) การเรียนรู้แบบเปิดช่องให้นักเรียนเรียนรู้สาระด้วยหลากหลายวิธี
- 7) การเรียนรู้จริงช่วยเปิดช่องให้นักเรียนแสดงภูมิรู้ได้หลากหลายแบบ
- 8) การเรียนรู้จริงเปลี่ยนบทบาทครู
- 9) การเรียนรู้จริงช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเรียนไม่ใช่รับจ้างมาเรียน
- 10) วิธีการเรียนรู้จริงจัดซัฟ่าย ขยายขนาดชั้นเรียนเรียนง่ายและจัดให้ เหมาะสมต่อเด็กเป็นรายคนได้ง่าย
- 11) วิธีการเรียนแบบกลับทางและเรียนให้รู้จริงช่วยเพิ่มเวลาพบหน้าระหว่าง ครูกับศิษย์
- 12) การเรียนรู้จริงทำให้การลงมือทำเป็นการเรียนแบบที่เหมาะสมต่อเด็ก แต่ละคน
- 13) ชั้นเรียนรู้แบบจริงช่วยให้เด็กติดตามการสาธิตของครูอย่างใกล้ชิด
- 14) ชั้นเรียนแบบกลับทางห้องเรียนและเรียนให้รู้จริงเปิดโอกาสให้ครู ช่วยเหลือนักเรียน

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556, ออนไลน์) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการจัดการประสบการณ์ทางการเรียนที่จะก่อให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ที่เรียกว่า “การเรียนรู้แบบรอบรู้หรือการเรียนรู้ให้รู้จริง (Mastery Learning)” ซึ่งเป็นการเรียนที่ช่วยเพิ่มความร่วมมือ ระหว่างนักเรียน เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็ก เพิ่มความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน และช่วยให้โอกาสแก่นักเรียน ได้ปรับปรุงแก้ไขตนเองในการเรียนรู้ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมี ผลการวิจัยที่บ่งบอกว่า การเรียนรู้แบบรอบรู้จะช่วยให้ผู้เรียนประมาณร้อยละ 80 สามารถเรียนเนื้อหา สำคัญได้ เทียบกับร้อยละ 20 เมื่อใช้วิธีสอนแบบเดิมที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันลักษณะสำคัญของการเรียน แบบรู้จริง (Mastery Learning) คือ

- 1) ผู้สอนมีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างละเอียด มีการจัดกลุ่ม วัตถุประสงค์และบ่งบอกสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องทำได้ เพื่อแสดงว่านักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จริง ในสาระนั้นๆ โดยวัตถุประสงค์จะต้องจัดเรียงจากสิ่งที่พื้นฐานไปสู่สิ่งที่ซับซ้อนมากขึ้น หรือมี การจัดเรียงจากง่ายไปหายาก

- 2) ผู้สอนมีการวางแผนการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนแต่ละคนให้สามารถ ตอบสนองความถนัดที่แตกต่างกันของผู้เรียน ซึ่งอาจใช้สื่อการเรียนรู้วิธีสอน หรือเวลาที่แตกต่างกัน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนที่กำหนด

- 3) ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนเข้าใจในจุดมุ่งหมาย วิธีการเรียน ระเบียบกติกา ข้อตกลงต่างๆ ในการทำงานให้ชัดเจน 4

- 4) ผู้เรียนมีการดำเนินการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดให้มีการประเมินการเรียน ตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อ โดยผู้สอนคอยดูแลและให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล

- 5) เมื่อผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ข้อใดข้อหนึ่งแล้ว จะมีการดำเนินการในการจัดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ในข้อต่อไป

- 6) หากผู้เรียนไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้สอนต้องมีการวินิจฉัยปัญหาและความต้องการของผู้เรียน และจัดโปรแกรมการสอนซ่อมในส่วนที่ยังไม่บรรลุผลนั้น แล้วจึงประเมินผลอีกครั้งหนึ่ง หากสามารถทำได้จึงให้เรียนรู้ในวัตถุประสงค์ต่อไป

- 7) ผู้เรียนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้จนบรรลุครบทุกวัตถุประสงค์อาจใช้เวลา มากน้อยหรือต่างกันตามความถนัดและความต้องการอย่างแท้จริงของผู้เรียน แต่ละคน

- 8) ติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์และเก็บข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคลและมีการใช้ข้อมูลในการวางแผนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนต่อไป

จากการศึกษาห้องเรียนกลับด้านที่นำมาใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสรุปได้ว่าการจัดการประสบการณ์แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ที่เรียกว่า เป็น

การเรียนรู้ให้รู้จริงหรือการเรียนรู้แบบรอบรู้ โดยผ่านการใช้เทคโนโลยีที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนต้องการความช่วยเหลือซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นความสำคัญให้กับผู้เรียนอย่างแท้จริง

2.1.9 ข้อควรคำนึงในการนำห้องเรียนกลับด้านมาประยุกต์ใช้ในบริบทของประเทศไทย

นวัตกรรมประเภทการเรียนรู้การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นที่สนใจของ นักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อที่จะนำมาปรับใช้จัดการเรียนรู้ตามบริบทของแต่ละที่ จะเป็นการช่วยเสริมสร้างให้เกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนของนักเรียนให้เกิดขึ้นได้ ภายใต้สถานการณ์ ของสังคมที่แปรเปลี่ยนไป โดยมีข้อควรคำนึงถึงในการนำไปใช้ (กิตติชัย สุธาสิโนบล, 2558, น.125-127)ดังนี้

2.1.9.1 รูปแบบของห้องเรียนกลับด้าน ไม่มีคำตอบเดียว การจะใช้สื่อหรือเทคโนโลยี จะมีมากน้อยเท่าไรนั้นก็ขึ้นอยู่กับแต่ละห้องเรียนว่ามีความพร้อมแค่ไหน และควรมองไปที่เป้าหมายของ Flipped ว่าทำให้เกิดการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริงได้อย่างไร เช่น การใช้เวลาในห้องเรียนเพื่อทำโจทย์แก้ปัญหาแบบฝึกหัดหรือเปลี่ยนมาทำงานที่เคยมอบหมายให้นักเรียนทำที่บ้านแทนที่จะเป็นการบรรยายเนื้อหาให้นักเรียนฟังตลอดช่วงเวลาในคาบเรียน จะเป็นผลดีกับ นักเรียนอย่างไรบ้าง

2.2.9.2 การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบอื่นๆ มีการใช้บุคลากรจำนวนมาก (labor intensive) แต่ห้องเรียนกลับด้านอาจเป็นการการสอนแบบเป็นทีม ประกอบไปด้วย อาจารย์ ผู้ช่วยสอนระดับบัณฑิตศึกษาและระดับปริญญาตรี รวมไปถึงคนที่ปรึกษาและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องใน การดูแลเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ และเรื่องการศึกษาหรือในส่วนของนักเรียนที่มีความเคยชิน และ ความคาดหวังในการเรียนจากการบรรยายที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน (face-to-face lecture) ทำให้นักเรียนอาจไม่เตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรม ขาดความกระตือรือร้นเท่าที่ควร และอาจไม่ให้ความสำคัญในการเข้าเรียนเพราะเห็นว่าสามารถเข้าถึงเนื้อหาการบรรยายได้ตามที่ ตนเองต้องการ

2.2.9.3 ห้องเรียนกลับด้านจึงไม่ใช่เพียงว่าเป็นหลักการง่ายๆ ของการสลับกิจกรรม ในหรือนอกห้องเรียนการทำให้เกิดห้องเรียนกลับด้าน ได้จริง ในทางปฏิบัตินั้นต้องการเงื่อนไข สนับสนุนหลายประการ อาทิ การเตรียมพร้อมของทั้งผู้สอนและนักเรียนที่ต้องใช้เวลาและให้ความสำคัญกับการเรียนรู้แม้อยู่นอกห้องเรียน การออกแบบการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนที่จะ สอดคล้องกัน สามารถทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของรายวิชานั้นๆ (เช่น การยกโจทย์ หัวข้อโครงการ หรือกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ถูกนำมาเป็นส่วนสำคัญของ การจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง) กระตุ้นให้นักเรียนเตรียมพร้อมก่อนเข้าห้องเรียนได้ ซึ่งเหล่านี้รวมถึงการที่ต้องฝึกฝนทักษะเพิ่มเติมเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และบทบาทในการทำกิจกรรมกลุ่มซึ่งครูจะทำหน้าที่เป็นผู้คอยชี้แนะ ตั้งคำถามที่ท้าทาย และกระตุ้นให้ นักเรียนแสดงความคิดเห็น

2.1.9.4 ห้องเรียนกลับด้านอาจต้องใช้เวลาในการปรับพฤติกรรม และทัศนคติของ นักเรียนในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ออนไลน์) ในการเรียนการสอนแบบนี้ ตลอดจนถึงคำนึงถึง ความพร้อมของอุปกรณ์และระบบสารสนเทศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งอาจเป็นข้อจำกัดของ นักเรียนบางคนได้ ด้วยการปรับใช้เทคโนโลยีในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็วก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ผู้สอนควรรู้ทัน และเลือกใช้เทคโนโลยี สารสนเทศให้มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการรับแนวคิดห้องเรียน กลับด้านไปใช้ โดยพิจารณาถึงสภาพการเรียนการสอนที่เป็นอยู่หรือบริบทภายในห้องเรียนว่าสอดคล้อง หรือต้องปรับอะไรอย่างไรเพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดีเพื่อช่วยให้ถึงเป้าหมายการเรียนรู้เป็น สำคัญ ครอบคลุมถึงวิธีการสอนหลากหลายรูปแบบ

2.1.9.5 ห้องเรียนกลับด้าน น่าจะใช้ได้ดีสำหรับนักเรียนที่ครอบครัวยุติ และโรงเรียน ที่มีความพร้อมด้านการใช้เทคโนโลยี และได้รับการสนับสนุนส่งเสริมในการนำเทคโนโลยีมาใช้ใน การค้นหาความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะกระบวนการเรียนส่วนใหญ่สำหรับห้องเรียนกลับด้าน นักเรียนต้องเรียนรู้ที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ เพื่อจะนำมาปฏิบัติกิจกรรมที่เสริมสร้างความรู้ในห้องเรียน จึงต้องเตรียมการสำหรับความพร้อมของผู้ปกครอง ครู และโรงเรียนอย่างเร่งด่วน

2.1.9.6 ครูที่จะนำห้องเรียนกลับด้านไปใช้ ควรจะต้องเร่งผลิตสื่อการเรียนรู้ที่จะให้ นักเรียนนำไปเรียนที่บ้านให้เหมาะสมกับนักเรียนเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของนักเรียนตามความ แตกต่างระหว่างบุคคล เพราะสื่อหรือความรู้ที่จะมอบให้นักเรียนไปศึกษาควรเป็นความรู้ที่ครูควรผลิตเอง มากกว่าที่จะนำสื่อความรู้ของเพื่อนครูท่านอื่นมาให้นักเรียนของตนเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะได้ไม่รู้สึก แปลกที่จะเรียนกับคนแปลกหน้า

2.1.9.7 ควรจะมีการดำเนินการวิจัยการใช้ห้องเรียนกลับด้านในมิติต่างๆ เพื่อจะ สร้างความมั่นใจที่จะนำไปใช้กับนักเรียนไทยในอนาคต เพื่อเป็นการประกันคุณภาพการศึกษาที่ เหมาะสมกับนักเรียนไทยและสังคมไทย

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classrooms) เป็นการจัดการเรียน การสอนที่พลิกรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมโดยสิ้นเชิง จากการที่ครูคุ้นเคยกับการให้นักเรียนต้อง ไปเรียนหรือฟังครูในห้องเรียน และนำเอาการบ้านกลับไปทำที่บ้านแต่ห้องเรียนกลับด้าน นักเรียน จะต้องฟังคำบรรยายของครู ซึ่งอัดเป็นวิดีโอที่ค้นเอาไว้แล้วไปฟังเองที่บ้านแล้วค่อยมาทำโจทย์หรือกิจกรรมอย่างอื่นในห้องเรียนแทน การนำนวัตกรรมประเภทการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (The Flipped Classrooms) ซึ่งกำลังได้รับความสนใจจากนักการศึกษาทุกระดับ เพื่อนำมาใช้ในการจัดการ เรียนรู้ตามบริบทของแต่ละสถานศึกษาซึ่งมีความแตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพของ ผู้เรียนให้เกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์ของสังคมที่แปรเปลี่ยนไปที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในศตวรรษ ที่ 21 เป็นการใช้เทคโนโลยีที่สามารถออกแบบในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของ นักเรียนทุกคน ครูจะต้องพลิกบทบาทของตนเองจากครูบรรยายแบบเดิมๆ มาเป็นโค้ช หรือผู้ชี้แนะ คอยให้คำปรึกษาและคำชี้แนะกับนักเรียนแทนโดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพื่อใช้เวลาในห้องเรียนให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ทั้งนี้ยังเป็นการแก้ปัญหาเรื่องการบ้านและช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นอีกทางหนึ่งด้วย

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยได้นำรูปแบบและวิธีการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านมาใช้จัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาตร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ศึกษาสื่อ พร้อมทั้งบันทึกการเรียนรู้จากสื่อ

ขั้นที่ 2 สรุปทบทวนความรู้ได้เรียนรู้จากสื่อและถาม-ตอบ เรื่องจากสื่อ

ขั้นที่ 3 ฝึกฝนความรู้

ขั้นที่ 4 ชี้นำความรู้ไปใช้

2.2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

2.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคือ เกมการศึกษาเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้นักเรียน

นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัวรวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน เกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆเอาไว้ เกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

2.2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวงการศึกษไทยในการที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านเกม (กรมวิชาการ) ได้แสดงบทความเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่า เราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุอุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจน คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวคิดอาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2.2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

การใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ (ทศนา แคมมณี, 2550 : 366-368)

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์หรืออธิบายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทคือ 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น 2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริงเกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลายวันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยี

ขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (computer game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เรียนนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่นส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (software) และฮาร์ดแวร์ (hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (published game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้ว เป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนถึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป หากสามารถทำได้

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่นไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ ของผู้เล่นด้วย การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วๆ ไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะ

ต่างๆ ที่ต้องการ(ใช้ทฤษฎีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ) 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) ดังนั้นการอภิปราย จึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้นี้ได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น

2.2.4 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Based Learning) ที่มีลักษณะผู้เรียนเป็นศูนย์กลางระดับอุดมศึกษา พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกม หรือ GBL สามารถส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เจตคติ และ พฤติกรรม ด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้สนใจเพียงแค่การเล่นเกมแต่ยังมีความสนใจในการเรียนผ่านการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษภายในเกมด้วย

ดังนั้นจะเห็นว่า“เกมการศึกษา”เป็นอีกนวัตกรรมหนึ่งที่น่าสนใจและปัจจุบันมีการสร้างเกมเพื่อศึกษามากขึ้น ซึ่งมีลักษณะคล้ายๆกันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนนำไปแทรกในเกมต่างๆ แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยัง ผู้เรียนได้ จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยใช้เกมที่มีรูปแบบเดียวกันใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความสะดวกในการ สร้างและสะดวก ผู้เขียนเชื่อว่าข้อมูลดังกล่าวจะอีกหนึ่งนวัตกรรมสำหรับการศึกษาที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านในการนำนวัตกรรมนี้ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาหรือรายวิชาที่ตนสอนซึ่งอย่าลืมนำต้องสอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ และที่สำคัญทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปพร้อมกับเกิดการเรียนรู้ได้จริงๆ

เกม:นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

ณัฐญา นาคะสันต์และชวณัฐ นาคะสันต์ วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก(2559)เกม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นสนุกและเพลิดเพลิน แต่เมื่อบริบทโลกเปลี่ยนไป รูปแบบของเกมก็ปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน จากการเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน กลายเป็นเกมที่แข่งขันกับระบบต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งแบบเล่นคนเดียว เล่นกับ เพื่อนไปจนถึงคนแปลกหน้า ความสนุกสนานของเกมทำให้เด็กถูกดึงออกจากครอบครัว สังคม รวมถึงห้องเรียน จนเกิดปัญหาเด็กติดเกมที่ทุกฝ่ายเข้ามาช่วยกันแก้ไข ในอีก มุมมองหนึ่งหากพลิกบทบาทของ เกม โดยนำการสอนในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้ โดยพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game-Based Learning เพื่อ จูงใจเด็กกลับสู่ห้องเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ เด็กเรียนรู้ ควบคู่ไปกับ ความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียน ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กกลับสู่ห้องเรียน

2.3 วิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมินบุรี

ภาวินี กลิ่นโลกย์และเยาวภา ประคองศิลป์ วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นปีที่ 4(2553) 1. ผลการพัฒนาพัฒนาการเรียนรู้อยู่โดยใช้เกม ได้จัดกิจกรรมตามขั้นตอน 3 ขั้น คือ 1) ขั้นนำ เข้าสู่ บทเรียน เป็นการสร้างความสนใจ ด้วยการใช้เพลงการตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นสอน เป็นการนำ เสนอเนื้อหาใหม่ โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์ วิธีการเขียนสระการประสมสระกับพยัญชนะ ด้วยการนำ เกมมาใช้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ 3) ขั้นสรุป นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในทักษะการประสมสระกับพยัญชนะ การอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนมีหลักเกณฑ์ในการอ่านคำ สามารถ อ่านคำ ได้คล่องและรวดเร็วขึ้น และผู้วิจัยนำ รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการมาพัฒนาการเรียนรู้อยู่ในครั้งนี้นี้จึงมี การพัฒนาและแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องจนสิ้นสุดการทดลองปฏิบัติการ ผลการวิจัยพบว่า ทำให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน และได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวได้และอยากเรียนรู้ในบทเรียนสามารถจดจำ เนื้อหาได้ดีขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนอีกด้วย 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83ของคะแนนเต็ม และจำ นวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

การพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ รายวิชาสุขศึกษา เรื่องพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สุภารัตน์ วัดปลั่ง, ฉวีวรรณ เอี่ยมพญา, อัจฉรา ปุราคม วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์ (ฉบับที่1:2562)การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสุขศึกษา เรื่อง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางเลนวิทยา จำนวน 60 คน ประกอบด้วยนักเรียน 2 ห้องๆละ 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการคิดวิเคราะห์ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ E1,E2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียน เรื่องพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV สูงกว่าหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา เรื่อง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80.17/80.33

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV เรื่องพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อยู่ในระดับมาก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ วิชาสุขศึกษา เรื่องสารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและแบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ประเภทและแบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบแผนการทดลองจริง (True-Experimental Design) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ purposive sampling posttest control group design โดยออกแบบแผนการทดลองดังตารางที่ 3.1

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง purposive sampling posttest control group design

กลุ่มทดลอง (ER)	X ₁	Q ₁
กลุ่มควบคุม (CR)	X ₂	Q ₁

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X₁ แทน วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม

X₂ แทน วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว

Q₁ แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post - test) ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

กลุ่มตัวอย่าง

เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้องประถมศึกษา 6/1 จำนวน 20 คน และห้องประถมศึกษา 6/2 จำนวน 23 คน ของโรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

ทั้งนี้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเกิดจากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับผลการเรียนที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ได้ จึงเป็นที่มาที่ทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจเลือกกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ห้อง มาทำการทดลอง

3.3 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

3.3.1 การสร้างเครื่องมือทดลอง

เครื่องมือทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมี 2 ชุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม แต่ละชุดมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.3.1.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเรื่อง สารเสพติด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 แผน โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อศึกษาวิสัยทัศน์ หลักการ จุดมุ่งหมาย โครงสร้าง เวลาเรียน มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) ศึกษาคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ในเรื่องคำอธิบายรายวิชา ตัวชี้วัด หน่วยการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 เพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง สารเสพติด มาสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยได้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 1 แผน ดังนี้

➤ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สารเสพติด (วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน)

3) ศึกษารูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อออกแบบวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติด โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

5) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางหน่วยการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง สารเสพติด

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สารเสพติด โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยมีผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนจัดการเรียนรู้จำนวน 3 ท่าน

7) นำแบบประเมินแผนจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบและพิจารณาความเหมาะสม วิเคราะห์คะแนนการประเมินระดับความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-objective congruence: IOC) แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ที่มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ผลการวิเคราะห์พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60 - 1.00

3.3.1.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เรื่อง สารเสพติด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 แผน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อศึกษาวิสัยทัศน์ หลักการ จุดมุ่งหมาย โครงสร้าง เวลาเรียน มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) ศึกษาคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ในเรื่องคำอธิบายรายวิชา ตัวชี้วัด หน่วย การเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 เพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 10 เรื่องสารเสพติด มาสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมโดยได้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 1 แผน ดังนี้

➤ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สารเสพติด (วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม)

3) ศึกษารูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อออกแบบวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติด โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

5) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ แกนกลางหน่วยการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง สารเสพติด

- 6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติด โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยมีผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน
- 7) นำแบบประเมินแผนจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบและพิจารณาความเหมาะสม วิเคราะห์คะแนนการประเมินระดับความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-objective congruence: IOC) แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ที่มีค่า มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ผลการวิเคราะห์พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60 - 1.00

3.3.2 การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.2.1 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารเสพติด เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล เพื่อยึดเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ เพื่อคัดเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ไว้ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา ตัวชี้วัด จำนวน ข้อสอบที่ออกและจำนวนข้อสอบที่ต้องการจริง
- 3) นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม พิจารณาจากความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้
 - ได้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 - ได้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 - ได้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ สูตร IOC (Index of Item Objective Congruence) ระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่าอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 แสดงว่าเป็น ข้อสอบที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 5) วิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบ อิงเกณฑ์ โดยคำนวณหาค่า อำนาจจำแนก (B) เป็นรายข้อ โดยใช้ดัชนี B (B - Index) ผลการวิเคราะห์ พบว่ามีค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ 0.20-0.50 และความยากง่าย เท่ากับ 0.35 - 0.80 จำนวน 10 ข้อ
- 6) นำข้อสอบที่คัดเลือกไว้ จำนวน 10 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับโดยวิธีของครอน บาค ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.48
- 7) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการทำเป็นระบบออนไลน์ ด้วย google form ที่ผ่านการตรวจคุณภาพแล้วนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

3.4.1 ขั้นเตรียมการ

3.4.1.1 เนื่องจากผู้วิจัยกำลังฝึกประสบการณ์วิชาชีพในโรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ จึงวางแผนกับครูที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1.2 จัดกลุ่มทดลอง 2 ห้อง โดยห้องที่ 1 ใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและห้องที่ 2 ใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกม

3.4.2 ขั้นตอนการ

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2567 – 2 กุมภาพันธ์ 2567

3.4.3 ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.4.3.1 ดำเนินการทดลองสอนโดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเองทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน นักเรียนห้องที่ 1 ใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบห้องเรียนกลับด้านและห้องที่ 2 ใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกม

3.4.3.2 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post - test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยดำเนินการทดสอบกับนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม

3.4.3.3 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติและสรุปผลการทดลอง

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.5.1 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

3.5.1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.5.1.2 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารเสพติด โดยใช้วิธีหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.5.1.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discriminating power) เพื่อหาประสิทธิภาพในการจำแนกโดยใช้ดัชนี B (B - Index)

3.5.1.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรของครอนบาค

3.5.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย ได้แก่

3.5.2.1 ค่าเฉลี่ย (X)

3.5.2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.d.)

3.5.2.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน

3.5.2.4 ใช้ t-test (Independent Sample) กรณีเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

3.6.1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารเสพติด โดยใช้วิธีหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2549, น.221)

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

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3.6.1.2 ค่าอำนาจจำแนก (Discriminating power) โดยใช้ดัชนี B (B - Index) เพื่อหาประสิทธิภาพในการจำแนกผู้สอบออกเป็นผู้รอบรู้หรือสอบผ่านกับผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่าน โดยใช้สูตรดังนี้(บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.90)

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

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

U แทน จำนวนรอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

n_1 แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์

n_2 แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

3.6.1.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับโดยใช้สูตรของครอนบาค ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.99)

$$\text{ค่าความเชื่อมั่น} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right]$$

n แทน จำนวนของแบบทดสอบ

pq แทน ความแปรปรวนของคะแนนรายข้อ

σ^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจัดการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ผู้วิจัยได้เสนอการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 2 ข้อ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้ค่าเฉลี่ยของแต่ละบุคคลในกลุ่มผู้ทดลองมาทำการเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว

Group Statistics					
	ห้อง	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
score	ป.6/1	20	6.86	1.033	.175
	ป.6/2	23	6.77	1.499	.269

ตาราง 3 Group Statistics

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
score	Equal variances assumed	6.682	.012	.264	64	.792	.083	.314	-.544	.710
	Equal variances not assumed			.258	52.369	.797	.083	.321	-.561	.727

ตาราง 4 Independent Samples Test

ผลการทดสอบด้วยสถิติ ของ Levene's Test พบว่า ค่า $F = 6.682$, ค่า $\text{sig.} = .012$ ซึ่งต่ำกว่าระดับนัยสำคัญ ($\alpha = .05$) จึงไม่ยอมรับสมมติฐาน H_0 นั่นคือ ความแปรปรวนกลุ่มที่ 1 ไม่เท่ากับ กลุ่มที่ 2 เมื่อความแปรปรวนของกลุ่ม 1 และ 2 ไม่เท่ากัน เราจึงพิจารณาเฉพาะ ถ้าสมมติว่าความแปรปรวนเท่ากันดูแถวล่าง ที่ค่า $t = .258$, ค่า $\text{sig.} = .797$ หมายความว่า วิธีสอนวิธีที่ 1 (Fipped classroom) และวิธีที่ 2 (Games Based Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการจัดการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว ไม่ได้มีผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างกันหรือสูงกว่ากัน

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้ ค่าเฉลี่ยของแต่ละบุคคลในกลุ่มผู้ทดลองมาทำการเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

นักเรียน	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ยที่ได้	ผ่านค่าเฉลี่ย ที่ 70%	ไม่ผ่านค่าเฉลี่ย ที่ 70%
1	6	60%		/
2	8	80%	/	
3	7	70%	/	
4	7	70%	/	
5	8	80%	/	
6	5	50%		/
7	7	70%	/	
8	7	70%	/	
9	8	80%	/	
10	5	50%		/
11	8	80%	/	
12	7	70%	/	
13	7	70%	/	
14	7	70%	/	
15	8	80%	/	
16	7	70%	/	
17	7	70%	/	
18	7	70%	/	
19	5	50%		/
20	6	60%		/
รวม			15	5

แสดงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 1 จำนวน 20 คน

จากตารางที่ 4.2.1 ที่แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวิธีการทำแบบทดสอบแสดงผลให้เห็นว่า มีนักเรียน 15 คน เท่านั้นที่ผ่านเกณฑ์ 70 % คิดเป็นร้อยละ 74.29 ที่เหลืออีก 5 คน ไม่สามารถทำแบบทดสอบให้ผ่านเกณฑ์ 70 % ที่กำหนดไว้ได้ คิดเป็นร้อยละ 25.71

นักเรียน	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ยที่ได้	ผ่านค่าเฉลี่ย ที่ 70%	ไม่ผ่านค่าเฉลี่ย ที่ 70%
1	7	70%	/	
2	6	60%		/
3	4	40%		/
4	6	60%		/
5	7	70%	/	
6	8	80%	/	
7	7	70%	/	
8	6	60%		/
9	8	80%	/	
10	7	70%	/	
11	8	80%	/	
12	8	80%	/	
13	5	50%		/
14	9	90%	/	
15	5	50%		/
16	9	90%	/	
17	7	70%	/	
18	8	80%	/	
19	5	50%		/
20	3	30%		/
21	8	80%	/	
22	8	80%	/	
23	5	50%		/
รวม			14	9

แสดงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 จำนวน 23 คน
โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม

จากตารางที่ 4.2.2 ที่แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวิธีการทำแบบทดสอบแสดงผลให้เห็นว่า มีนักเรียนเพียง 19 คน ที่ผ่านเกณฑ์ 70 % คิดเป็นร้อยละ 61.29 ที่เหลืออีก 12 คน ไม่สามารถทำแบบทดสอบให้ผ่านเกณฑ์ 70 % ที่กำหนดไว้ได้ คิดเป็นร้อยละ 38.71

สรุปได้ว่า นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของการจัดเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 74.28 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 61.29 จากค่าเฉลี่ยทั้งสองจะพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการจัดเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว จึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มมีประสิทธิภาพดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุบลรัตน์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว ซึ่งมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว 2. เพื่อวัดคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) และแบบใช้เกม (Games Based Learning) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ระหว่างวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม กับ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว

2) เพื่อวัดคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Method) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

สมมุติฐานของการวิจัย

1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในกิจกรรมกลุ่ม และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน

2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในกิจกรรมกลุ่ม และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 6/1 จำนวน 20 คน และห้อง 6/2 จำนวน 23 คน ของโรงเรียนเจริญรัฐอุบลรัตน์

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) รูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม มีนักเรียนที่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 74.29 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 61.29

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม และการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) รูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 นั้น แสดงให้เห็นว่าผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งสองแผนนี้มีคุณภาพทางการศึกษาที่แตกต่างกันไม่มากนัก ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้ทำวิจัยได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันจัดเป็นสิ่งสำคัญสิ่งใหม่ในระบบการศึกษา อีกประเด็นสำคัญที่ทำให้นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านรูปแบบกิจกรรมแบบกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ที่ไม่ต่างจากวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม ในรูปแบบกิจกรรมเดียวนั้น อ้างอิงจากค่าเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบอยู่ที่ 6.87 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบอยู่ที่ 6.77 ซึ่งในทางสถิติผลลัพธ์ที่ได้ออกมา พบว่าวิธีการสอนวิธีที่ 1 (Fipped classroom) และ วิธีที่ 2 (Games Based Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่าผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งสองแผนนี้มีคุณภาพทางการศึกษาที่ไม่แตกต่างกัน หากมองในรายละเอียดที่ชัดเจนเข้าไปแล้วนั้นจะพบว่าค่าเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยที่ต่างกันระหว่าง 1.033 และ 1.499 ไม่แตกต่างกันมากนักตามที่ปรากฏให้เห็นนั้น เนื่องมาจากการทำงานเป็นกลุ่มจะต้องมีการปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วางแผนและลงมือทำ ซึ่งจะต้องอาศัยความร่วมมือความสามัคคีของสมาชิกภายในกลุ่ม ทำให้การพบปะพูดคุยปรึกษาปัญหา รวมถึงวางแผนการทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นไปได้ยากมากยิ่งขึ้น นักเรียนจะต้อง

พูดคุยแบ่งหน้าที่กันในการทำงาน ทำให้การพูดคุยหาในการหาข้อสรุปและวางแผนในการทำงาน สมาชิกในกลุ่มต้องสามารถนำเสนอได้ทุกคนนั้นแสดงว่าสมาชิกในกลุ่มทุกคนที่ได้รับมอบหมายในแต่ละหัวข้อต้องมีความรู้ในเรื่องที่ได้รับมอบหมายนั้นเป็นอย่างดี นักเรียนต้องศึกษาและมีความรู้เพียงพอที่จะสามารถถ่ายทอดให้เพื่อนในชั้นเรียนได้อย่างชัดเจน นักเรียนต้องเตรียมความพร้อมในเนื้อหาก่อนที่จะถึงคาบเรียนให้มีความพร้อมทุกคน เพราะครูผู้สอนจะเป็นคนเลือกสมาชิกนำเสนอและตอบคำถามโดยการสุ่ม การใช้วิธีการเรียนรู้แบบใช้เกม มีประสิทธิภาพไม่แตกต่างกันการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมผู้เรียนและผู้สอนต้องสื่อความหมายกันผ่านการใช้คำถามเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ครูใช้เกมเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ทุกขั้นตอนในการเรียนการสอน ใช้เกมเพื่อเริ่มต้นบทเรียน เกมให้นักเรียนคิดตาม ซึ่งจะใช้เกมเป็นสื่อเชื่อมโยงหรือเริ่มต้นการสนทนาระหว่างครูกับนักเรียน เพราะนักเรียนจะสามารถเรียนรู้ถึงเนื้อหาได้หากมีความสนใจและตั้งใจในเรื่องที่เรียน การสอนแบบใช้เกมจะช่วยเสริมสร้างความสามารถทางความคิดให้กับนักเรียน ช่วยให้นักเรียนฝึกคิดหาคำตอบจากเกม หาเหตุผลและหาความรู้ด้วยตนเอง คำถามที่ดีจะช่วยให้มีการขยายความคิดและแนวทางในการเรียนรู้และข้อสรุปใหม่ๆ ที่ได้จากการอภิปรายกันในชั้นเรียน การใช้เกมช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน นักเรียนมีโอกาสตอบคำถามเสนอความคิดทุกคนจากเกม รวมถึงการตั้งคำถามกลับมาที่ครูผู้สอนด้วย นักเรียนได้ใช้ความพยายามในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อที่จะนำมาตอบคำถามของครู โดยครูผู้สอนให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ใครตอบคำถามจากเกมได้ให้คำตอบละ 1 คะแนน การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมช่วยสร้างลักษณะนิสัยการขบคิด การใฝ่รู้ให้กับผู้เรียนรวมถึงสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน จากจัดการเรียนการสอนอย่างที่ได้กล่าวไปข้างต้น ทำให้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว ไม่มีความแตกต่างกันผลการวิจัยสรุปได้ว่า

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning) ในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม มีนักเรียนที่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 74.29 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในรูปแบบกิจกรรมเดี่ยว มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 61.29 ทั้งนี้การจะทำให้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดได้นั้นผู้เรียนจะต้องสามารถตอบคำถามในแบบทดสอบได้ 7 ข้อ จาก 10 ข้อ ซึ่งนั่นหมายความว่าผู้เรียนสามารถตอบผิดได้เพียง 4 ข้อเท่านั้น จากการเก็บผลแบบทดสอบและตรวจคำตอบแล้วพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับข้อที่ต้องทำความเข้าใจและการนำไปใช้ เนื่องจาก ครูต้องใช้เวลาการเรียกชื่อนักเรียนเพื่อตอบคำถามและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สามารถจัดการและควบคุมชั้นเรียนได้ดี ครูสามารถมองเห็นสีหน้า แววตา พฤติกรรมต่างๆ ของนักเรียนในชั้นเรียนได้ครบทุกคน ครูผู้สอนสามารถควบคุมพฤติกรรมนักเรียนในชั้นเรียนได้ นักเรียนไม่ตั้งใจเรียนหรือมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม อีกประเด็นหนึ่งที่

สำคัญนั้นคือบริบททางบ้านของนักเรียนที่มีสภาพแวดล้อมที่ความพร้อมของนักเรียน
เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงการทำแบบทดสอบที่สามารถทำได้ในห้องเรียน
มีการจัดโต๊ะสอบ ทำให้ความตั้งใจของนักเรียนในการทำ และมีสมาธิในการทำข้อสอบ นั้น
อาจจะเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้เมื่อมีเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน จึงมีผู้ผ่านเกณฑ์
จำนวน 29 คน จากนักเรียนทั้งหมด 43 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 87.53 จากนักเรียนทั้งหมด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

5.3.1 ควรศึกษาการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและ
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในระดับชั้นอื่นๆ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

5.3.2 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านและวิธีการจัดการ
เรียนแบบใช้เกมผสมผสานกับวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบอื่น ที่มีความหลากหลายมากกว่านี้และมี
ความเหมาะสมกับผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้
ยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กมลทิพย์ วิจิตรสุนทรกุล. (2542) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดื่มแอลกอฮอล์ของนักเรียนอาชีวศึกษาชายใน กรุงเทพมหานคร. บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ
- กรมการแพทย์. (2556). คู่มือสำหรับผู้ปฏิบัติงานด้านยาเสพติด โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล และ ศูนย์บริการสุขภาพ ชุมชน. กรุงเทพฯ: องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กรมสุขภาพจิต. (2555). คู่มือจิตสังคมบำบัดในโรงเรียน. ปทุมธานี: สำนักพัฒนาสุขภาพจิตกรมสุขภาพจิต
- จุฬาลักษณ์ ศรีคงอยู่. (2550). พฤติกรรมการป้องกันยาเสพติดของเยาวชนในศูนย์เยาวชนตำบล อำเภอกำแพงแสน จังหวัด นครปฐม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เจริญ แฉกพิมาย, ปนัดดา ศรีธนสาร. (2555). พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. งานวิจัยและพัฒนานักศึกษากองกิจการนักศึกษา, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ทิพวรรณ ขาวใส (2548). ปัจจัยที่มีผลต่อการป้องกันตนเองจากยาบ้าของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัญศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ลพบุรี เขต 1 และ 2. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสุขศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธงชัย กุลวิริยะ. (2551). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันการใช้สารเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 ในอำเภอสี่คิ้ว จังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพัฒนาสุขภาพชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- บุญเตือน เหลืองเลิศขจร. (2547). ผลของโปรแกรมการเสริมพลังอำนาจต่อความรู้ ความคาดหวังในความสามารถของตนเอง และพฤติกรรมการป้องกันการติดสารเสพติด/นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลชุมชน, คณะพยาบาลศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุญใจ ศรีสถิตย์นรากุล. (2547). ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ยูแอนด์ไอ อินเตอร์ มีเดีย.
- ประภาศรี ทุ่งมีผล. (2548). การสนับสนุนทางสังคม ความพร้อมในการดูแลและความเครียดของเด็กออทิสติก. วิทยานิพนธ์ พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสุขภาพจิตและ การพยาบาลจิตเวช, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เพ็ญลักษณ์ บุญความดี. (2543). ความรู้ทัศนคติและพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาบ้าของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วราภรณ์ มั่งคั่ง. (2558). ปัจจัยครอบครัวที่มีผลต่อการใช้ยาเสพติดของวัยรุ่นชายในศูนย์ฝึกและอบรม เด็กและเยาวชน บ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.

- ศรีบังอร สุวรรณพานิช, ศิริ สุวรรณพานิช, สุนา เพชรเครือ. (2553). พฤติกรรมสุขภาพในการป้องกันการใช้สารเสพติดของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตภาคใต้. วารสารวิชาการ สถาบันพลศึกษา, 2(2), 67-77. ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- ศิริพร พรหมสุภา. (2549). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมในการป้องกันการติดยาเสพติดของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขา สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ศุภชัย ตู้กลาง, อรพรรณ ทองแดง, ชีรศักดิ์ สาทรา และสุธีรา ภัทรายุทธวรรณ. (2555). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้า ของนักเรียนวัยรุ่นตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จังหวัดสมุทรสาคร. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย
- ศุภกร ชินะเกตุ. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมป้องกันยาเสพติดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สังกัด อาชีวศึกษา จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- สถาบันธัญญารักษ์ กระทรวงสาธารณสุข. สถิติผู้ป่วยสถาบันธัญญารักษ์ปี 2557. ปทุมธานี: สถาบันธัญญารักษ์ สำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติด (2554). ความรู้พื้นฐานเพื่อการป้องกันยาเสพติดในเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด ไอเดีย สแควร์: กรุงเทพฯ

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้การตรวจสอบความสอดคล้องของคำถาม (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การตรวจสอบความสอดคล้องแบบประเมิน (IOC) ของทักษะการปฏิบัติและการตรวจสอบความสอดคล้องของคำถาม (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น

1. อาจารย์มนรัตน์ สุจิรกุลไกร ตำแหน่ง อาจารย์หมวดสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
2. อาจารย์วิสิษฐ์ ศรีพิมพ์ ตำแหน่ง อาจารย์หมวดสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
3. อาจารย์กิริยา กุศลส่ง ตำแหน่ง อาจารย์หมวดสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) และการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games Based Learning)
2. แบบประเมินความรู้ เรื่อง สารเสพติด
3. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ เรื่อง สารเสพติด

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

รายวิชา สุขศึกษา รหัสวิชา พ16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สารเสพติด (ห้องเรียนกลับด้าน)

เวลา 1 ชั่วโมง

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สอน นายจักรพงษ์ เส้าไธสง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัด พ 5.1 ป.6 6/2 อธิบายลักษณะอาการของผู้ติดสารเสพติดและการป้องกันการติดสารเสพติด

1. สาระสำคัญ

ปัญหาสารเสพติดเป็นภัยที่คุกคามชีวิตและส่งผลกระทบต่อบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยเฉพาะการติดสารเสพติดในวัยรุ่นและเยาวชนทั่วไปซึ่งในวัยนี้ถือว่าเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติสำหรับในวัยของนักเรียนควรศึกษาและมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสารเสพติดและโทษหรือภัยที่มาพร้อมกับสารเสพติดในแต่ละประเภท เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างไม่ให้อยู่เกี่ยวกับสารเสพติด

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ด้านความรู้

2.1.1 เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับสารเสพติดแต่ละประเภท โทษที่มีต่อร่างกาย และผลกระทบของสารเสพติด

2.2 ด้านเจตคติ

2.2.1 เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการใช้สารเสพติด

2.3 ด้านทักษะ

2.3.1 เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะปฏิเสธการใช้สารเสพติด

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1 มีวินัย

- เข้าเรียนตรงเวลา
- แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสม
- ปฏิบัติตามกฎหมายของห้อง

ด้านสมรรถนะ

- 1 มีความสามารถในการคิด
 - ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้
 - มีความสามารถคิดอย่างเป็นระบบ
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
- 2 มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - มีความสามารถในการรับส่งสาร

3. สารการเรียนรู้

ความรู้พื้นฐานของสารเสพติด

1. ความหมายของสารเสพติด
2. ประเภทของสารเสพติด
3. โทษที่มีต่อร่างกายและโทษทางกฎหมาย
4. แนวทางการป้องกันทักษะปฏิเสธการใช้สารเสพติด

4. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้นำ

1.1. สำรวจและตรวจสอบความเรียบร้อย ความพร้อมในการเรียนการสอนของนักเรียน และเช็ครายชื่อนักเรียน

1.2. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยการให้นักเรียนร่วมอภิปรายดังนี้
“นักเรียนคิดว่าการใช้สารเสพติดส่งผลกระทบต่อเราด้านใดบ้าง อย่างไร”

ครูทำการอธิบายพร้อมทำการเชื่อมโยงคำอธิบายเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ “สารเสพติดนั้นเป็นสิ่งที่อันตรายต่อทั้งตนเอง ครอบครัว ชุมชน และ สังคม เป็นอย่างมาก เพราะ เป็นสิ่งเสพติดที่เป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ”

2. ชี้นสอน - อธิบาย

2.1 ครูเปิด Power point เรื่อง สารเสพติด โทษที่มีต่อร่างกายและโทษทางกฎหมายต่อผู้ที่เสพยาเสพติดหรือเป็นผู้ขายสารเสพติด

2.2 ครูตั้งคำถามกับนักเรียน “เราจะมีวิธีการอย่างไรบ้าง เพื่อที่จะให้เราห่างไกลจากสารเสพติด”
“เมื่อพบเห็นสารเสพติดเราควรทำอย่างไร”

2.3 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกันให้แต่ละกลุ่มศึกษาหัวข้อที่ได้รับ แล้วเขียนสรุปหัวข้อที่ได้รับลงในกระดาษ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม

2.4 ให้แต่ละกลุ่มออกมาอธิบายเนื้อหาหัวข้อที่ได้รับให้เพื่อนๆฟังหน้าชั้นเรียน

2.5 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด

3. ชี้นสรุป

3.1 ครูสุ่มถามนักเรียนให้ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่อง สารเสพติด

3.2 นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปบทเรียน

3.3 ครูนัดหมายหัวข้อในการเรียนครั้งต่อไป

5. ชิ้นงาน/ภาระงาน

แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด

6.สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม

1. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

7. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในคาบนี้ มีดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับสารเสพติดแต่ละประเภท โทษที่มีต่อร่างกาย และผลกระทบของสารเสพติด	แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด	แบบทดสอบ	ผ่าน คือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 5 ข้อ ขึ้นไป ไม่ผ่าน คือ นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามถูกต้องต่ำกว่า 5 ข้อ
ด้านเจตคติ เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการใช้สารเสพติด	แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด	แบบทดสอบ แบบคำถาม	ผ่าน คือ นักเรียนเห็นด้วยกับความสำคัญของสารเสพติด และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
ด้านทักษะ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะปฏิบัติการใช้สารเสพติด	แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด	แบบทดสอบ	ผ่าน คือ นักเรียนสามารถอธิบายในใบงานได้อย่างถูกต้องและสามารถเข้าใจได้
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ตรงต่อเวลา 3. มีความรับผิดชอบ	1. การเข้าเรียน 2. การตรวจแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. บันทึกคะแนนการส่งงาน	ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนร้อยละ 50
ด้านสมรรถนะ 1 มีความสามารถในการคิด - ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้ - มีความสามารถคิดอย่างเป็นระบบ - ทักษะการคิดวิเคราะห์ 2 มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - มีความสามารถในการรับส่งสาร	1. การทำแบบฝึกหัด 2. สังเกตการตอบคำถามในห้องเรียนขณะเรียน	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนร้อยละ 50

8. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

- รศ. ดร.สมหมาย แดงสกุล และคณะ. สุขศึกษา ม.1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

แบบทดสอบเรื่อง สารเสพติด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดทั้งหมด 10 ข้อ

1. สารเสพติด หมายถึงอะไร

ก สารหรือยาที่ต้องการเสพ

ข สารหรือยาที่ฉีดมีผลต่อตัวเรา

ค สารหรือยาที่เสพและมีความต้องการ
จิตใจ

ง สารหรือยาที่เสพเข้าสู่ร่างกาย ส่งผลต่อร่างกายและ

2. ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด

ก ทรัพย์สิน สุขภาพ

ข ทรัพย์สิน ชื่อเสียง

ค ทรัพย์สิน สุขภาพกาย และสุขภาพใจ

ง ชื่อเสียง เพื่อน

3. สารเสพติดประเภทออกฤทธิ์กดประสาทจะก่อให้เกิดอาการแบบใด

ก.ริมฝีปากแห้ง

ข.เกิดภาพหลอน

ค.ควบคุมตนเองไม่ได้

ง.สมองมีอาการมึนงง

4. ข้อใด คือหลักการหลีกเลี่ยงยาเสพติด

ก.ซื้อยากินไม่ปรึกษาแพทย์

ข.ไม่ขอคำแนะนำจากใคร

ค.ปฏิเสธการถูกชักชวน

ง.ไม่รู้จักรักการป้องกัน

5. ข้อใดเป็นการหลีกเลี่ยงตนเองจากสิ่งเสพติดให้โทษ

ก.ไม่คบหาสมาคมกับผู้ติดสิ่งเสพติด

ข.ต้องศึกษาอาการของผู้ติดสิ่งเสพติด

ค.ศึกษาให้รู้ถึงโทษของสิ่งเสพติดทุกชนิด

ง.สำรวจดูว่าท้องถิ่นของตนมีสิ่งเสพติดอะไรบ้าง

6. ข้อใดไม่ใช่วิธีสังเกตผู้ติดยาเสพติด

ก.ชอบมั่วสุมกับคนที่มีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ข.มีสมาธิมุ่งมั่นในการทำงาน

ค.อารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ไม่มีเหตุผล

ง.ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยผิดปกติ

7. นักเรียนคิดว่า “การปรับตัว”ในสภาพแวดล้อมที่เป็นแหล่งของสิ่งเสพติด ข้อใดเป็นข้อที่ควรทำเป็นอันดับแรก

ก.ให้ความรู้เกี่ยวกับโทษและพิษภัยของยาเสพติด

ข.สร้างความภาคภูมิใจโดยนับถือตนเอง

ค.สำนึกในบทบาทหน้าที่ของตน

ง.ทำจิตใจให้ร่าเริงแจ่มใส

8. การป้องกันและเฝ้าระวังปัญหาเสพติดในชุมชน เป็นบทบาทหน้าที่ของใคร

ก.นายกรัฐมนตรื

ข.กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และลูกบ้านในชุมชน

ค.นายก อบต.

ง.ผู้ว่าราชการจังหวัด

9. โก้ชักชวนต้นให้เสพยาบ้า “อยากลองซึกเม็ดหนึ่งไหม” นักเรียนควรตอบอย่างไร

ก.ไม่ดีกว่าครับ

ข.ยินดีครับ

ค.จัดไปครับ ขอขอบคุณครับ

ง.ผมสนใจอยู่เหมือนกัน

10 ยาเสพติดให้โทษประเภทใด สามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการแพทย์ได้โดยไม่มีความผิด

ก.ฝิ่น มอร์ฟีน

ข.โคเคนและใบโคคา

ค.โคเคอีนและเมธาโดน

ง.ที่กล่าวมาถูกทุกข้อ

เฉลยแบบทดสอบเรื่อง สารเสพติด

1. สารเสพติด หมายถึงอะไร

ก สารหรือยาที่ต้องการเสพ

ข สารหรือยาที่ฉีดยามีผลต่อตัวเรา

ค สารหรือยาที่เสพและมีความต้องการ

ง สารหรือยาที่เสพเข้าสู่ร่างกาย ส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ

2. ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด

ก ทรัพย์สิน สุขภาพ

ข ทรัพย์สิน ชื่อเสียง

ค ทรัพย์สิน สุขภาพกาย และสุขภาพใจ

ง ชื่อเสียง เพื่อน

3. สารเสพติดประเภทออกฤทธิ์กดประสาทจะก่อให้เกิดอาการแบบใด

ก.ริมฝีปากแห้ง

ข.เกิดภาพหลอน

ค.ควบคุมตนเองไม่ได้

ง.สมองมีอาการมึนงง

4. ข้อใด คือหลักการหลีกเลี่ยงยาเสพติด

ก.ซื้อยากินไม่ปรึกษาแพทย์

ข.ไม่ขอคำแนะนำจากใคร

ค.ปฏิเสธการถูกชักชวน

ง.ไม่รู้จักรักการป้องกัน

5. ข้อใดเป็นการหลีกเลี่ยงตนเองจากสิ่งเสพติดให้โทษ

ก.ไม่คบหาสมาคมกับผู้ติดสิ่งเสพติด

ข.ต้องศึกษาอาการของผู้ติดสิ่งเสพติด

ค.ศึกษาให้รู้ถึงโทษของสิ่งเสพติดทุกชนิด

ง.สำรวจดูว่าท้องถิ่นของตนมีสิ่งเสพติดอะไรบ้าง

6. ข้อใดไม่ใช่วิธีสังเกตผู้ติดยาเสพติด

ก.ชอบมั่วสุมกับคนที่มีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ข.มีสมาธิมุ่งมั่นในการทำงาน

ค.อารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ไม่มีเหตุผล

ง.ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยผิดปกติ

7. นักเรียนคิดว่า “การปรับตัว” ในสภาพแวดล้อมที่เป็นแหล่งของสิ่งเสพติด ข้อใดเป็นข้อที่ควรทำเป็นอันดับแรก

ก. ให้ความรู้เกี่ยวกับโทษและพิษภัยของยาเสพติด ข. สร้างความภาคภูมิใจโดยนับถือตนเอง

ค. สำนึกในบทบาทหน้าที่ของตน ง. ทำจิตใจให้ร่าเริงแจ่มใส

8. การป้องกันและเฝ้าระวังปัญหาเสพติดในชุมชน เป็นบทบาทหน้าที่ของใคร

ก. นายกรัฐมนตรี ข. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และลูกบ้านในชุมชน

ค. นายก อบต. ง. ผู้ว่าราชการจังหวัด

9. โก้ชักชวนต้นให้เสพยาบ้า “อยากลองซักเม็ดหนึ่งไหม” นักเรียนควรตอบอย่างไร

ก. ไม่ดีกว่าครับ ข. ยินดีครับ

ค. ขอขอบคุณครับ ง. ผมสนใจอยู่เหมือนกัน

10. ยาเสพติดให้โทษประเภทใด สามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการแพทย์ได้โดยไม่มีคามผิด

ก. ฝิ่น มอร์ฟีน ข. โคเคนและใบโคคา

ค. โคเคอินและเมธาโดน ง. ที่กล่าวมาถูกทุกข้อ

เกณฑ์การประเมินแบบฝึกหัด เรื่อง
“สารเสพติด”

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
ให้นักเรียนอ่าน ข้อคำถามแล้ว ตอบคำถามให้ ถูกต้อง		1	0
		นักเรียนตอบคำถามได้ตรง ตามข้อคำถามที่กำหนดและ ตอบได้ถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามไม่ ตรงตามที่ข้อคำถามที่ กำหนดไว้และไม่ถูกต้อง
รวมคะแนนทั้งหมด 10 คะแนน			

หมายเหตุ

ผ่าน คือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 5 ข้อขึ้น

ไม่ผ่าน คือ นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามถูกต้องต่ำกว่า 5 ข้อ

บันทึกหลังการสอน

1.ผลการเรียนรู้

2.ปัญหา/อุปสรรค

3.ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

รายวิชา สุขศึกษา รหัสวิชา พ16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สารเสพติด (การใช้เกม)

เวลา 1 ชั่วโมง

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สอน นายจักรพงษ์ เส้าไธสง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัด พ 5.1 ป. 6/2 อธิบายลักษณะอาการของผู้ติดสารเสพติดและการป้องกันการติดสารเสพติด

1. สาระสำคัญ

ปัญหาสารเสพติดเป็นภัยที่คุกคามชีวิตและส่งผลกระทบต่อบุคคล ครอบครัวชุมชน และสังคม โดยเฉพาะการติดสารเสพติดในวัยรุ่นและเยาวชนทั่วไปซึ่งในวัยนี้ถือว่าเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติสำหรับในวัยของนักเรียนควรศึกษาและมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสารเสพติดและโทษหรือภัยที่มาพร้อมกับสารเสพติดในแต่ละประเภท เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างไม่ให้อยู่เกี่ยวกับสารเสพติด

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ด้านความรู้

2.1.1 เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับสารเสพติดแต่ละประเภท โทษที่มีต่อร่างกาย และผลกระทบของสารเสพติด

2.2 ด้านเจตคติ

2.2.1 เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการใช้สารเสพติด

2.3 ด้านทักษะ

2.3.1 เพื่อให้นักเรียนมีทักษะปฏิเสธการใช้สารเสพติดได้ถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1 มีวินัย

- เข้าเรียนตรงเวลา
- แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสม
- ปฏิบัติตามกฎหมายของห้อง

ด้านสมรรถนะ

1 มีความสามารถในการคิด

- ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้
- มีความสามารถคิดอย่างเป็นระบบ
- ทักษะการคิดวิเคราะห์

2 มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- มีความสามารถในการรับส่งสาร

3. สารการเรียนรู้

ความรู้พื้นฐานของสารเสพติด

1. ความหมายของสารเสพติด
2. ประเภทของสารเสพติด
3. โทษที่มีต่อร่างกายและโทษทางกฎหมาย
4. แนวทางการป้องกันทักษะปฏิเสธการใช้สารเสพติด

4. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้นำ

1.1. สำรวจและตรวจสอบความเรียบร้อย ความพร้อมในการเรียนการสอนของนักเรียน และเช็ครายชื่อนักเรียน

1.2 ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยการให้นักเรียนร่วมอภิปรายดังนี้
“นักเรียนคิดว่าการใช้สารเสพติดส่งผลกระทบต่อเราด้านใดบ้างอย่างไร” (แนวคำตอบ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม)

1.3 ครูทำการอธิบายพร้อมทำการเชื่อมโยงคำอธิบายเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ “สารเสพติดนั้นเป็นสิ่งที่อันตรายต่อทั้งตนเอง ครอบครัว ชุมชน และ สังคม เป็นอย่างมาก เพราะ เป็นสิ่งเสพติดที่เป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ”

2. ขั้นสอน - อธิบาย

2.1 ครูอธิบาย ประเภทสารเสพติด สาเหตุของการใช้สารเสพติด ผลกระทบการใช้สารเสพติด การปฏิเสธการใช้สารเสพติด ประกอบกับเปิด Power point เรื่อง สารเสพติด โทษที่มีต่อร่างกายและโทษทางกฎหมายต่อผู้ที่เสพยาเสพติดหรือเป็นผู้ขายสารเสพติด

2.2 ครูตั้งคำถามกับนักเรียน “เราจะมีวิธีการอย่างไรบ้าง เพื่อที่จะให้เราห่างไกลจากสารเสพติด”
(เพิ่มแนวคำตอบ ปฏิเสธอย่างชัดเจน ไม่เข้าไปยุ่งกับเพื่อนที่ใช้สารเสพติด ศึกษาหาความรู้ถึงโทษเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด)

2.3 ครูให้นักเรียนเล่นเกมกะหล่ำปลี

- โดยการเริ่มเกมครูจะเปิดเพลงและให้นักเรียนเริ่มส่งกะหล่ำปลีไปเรื่อยๆ
- ครูจะส่งสัญญาณโดยการเป่านกหวีด 1 ครั้ง เพื่อหยุด
- เมื่อสิ้นสุดเสียงเป่า กะหล่ำปลีอยู่ที่ใคร ให้คนนั้นแกะกะหล่ำปลีออก 1 แผ่น จากนั้นอ่านคำถามและตอบคำถามให้ถูกต้อง
- นักเรียนที่ตอบคำถามได้ถูกต้องรับคะแนนโบนัส 2 คะแนน

2.4 นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด

3. ขั้นสรุป

- 3.1 ครูสุ่มถามนักเรียนให้ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่อง สารเสพติด
- 3.2 นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปบทเรียน
- 3.3 ครูนัดหมายหัวข้อในการเรียนครั้งต่อไป

5. ชิ้นงาน/ภาระงาน

แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด

6.สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม

1. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

7. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในคาบนี้ มีดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับสารเสพติดแต่ละประเภท โทษที่มีต่อร่างกาย และผลกระทบของสารเสพติด	แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด	แบบทดสอบ	ผ่าน คือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 5 ข้อ ขึ้นไป ไม่ผ่าน คือ นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามถูกต้องต่ำกว่า 5 ข้อ
ด้านเจตคติ เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการใช้สารเสพติด	แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด	แบบทดสอบ แบบคำถาม	ผ่าน คือ นักเรียนเห็นด้วยกับความสำคัญของสารเสพติด และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
ด้านทักษะ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะปฏิเสธการใช้สารเสพติด	แบบฝึกหัด เรื่อง สารเสพติด	แบบทดสอบ	ผ่าน คือ นักเรียนสามารถอธิบายในใบงานได้อย่างถูกต้องและสามารถเข้าใจได้
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ตรงต่อเวลา 3. มีความรับผิดชอบ	1. การเข้าเรียน 2. การตรวจแบบฝึกหัด	1. ใบบันทึกการเข้าเรียน 2. บันทึกคะแนนการส่งงาน	ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนร้อยละ 50
ด้านสมรรถนะ 1 มีความสามารถในการคิด - ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้ - มีความสามารถคิดอย่างเป็นระบบ - ทักษะการคิดวิเคราะห์ 2 มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - มีความสามารถในการรับส่งสาร	1. การทำแบบฝึกหัด 2. สังเกตการตอบคำถามในห้องเรียนขณะเรียน	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนร้อยละ 50

8. บรรณานุกรม

- รศ. ดร.สมหมาย แดงสกุล และคณะ. สุขศึกษา ม.1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

แบบทดสอบเรื่อง สารเสพติด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดทั้งหมด 10 ข้อ

1. สารเสพติด หมายถึงอะไร

ก สารหรือยาที่ต้องการเสพ

ข สารหรือยาที่ฉีดมีผลต่อตัวเรา

ค สารหรือยาที่เสพและมีความต้องการ

ง สารหรือยาที่เสพเข้าสู่ร่างกาย ส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ

2. ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด

ก ทรัพย์สิน สุขภาพ ความน่าเชื่อถือ

ข ทรัพย์สิน ชื่อเสียง บุคลิกภาพ

ค ทรัพย์สิน สุขภาพกาย และสุขภาพใจ

ง ชื่อเสียง เพื่อน ตกงาน

3. สารเสพติดประเภทออกฤทธิ์กดประสาทจะก่อให้เกิดอาการแบบใด

ก.ริมฝีปากแห้ง

ข.เกิดภาพหลอน

ค.ควบคุมตนเองไม่ได้

ง.สมองมีอาการมึนงง

4. ข้อใด คือหลักการหลีกเลี่ยงยาเสพติด

ก.ซื้อยากินไม่ปรึกษาแพทย์

ข.ไม่ขอคำแนะนำจากใคร

ค.ปฏิเสธการถูกชักชวน

ง.ไม่รู้จักรักการป้องกัน

5. ข้อใดเป็นการหลีกเลี่ยงตนเองจากสิ่งเสพติดให้โทษ

ก.ไม่คบหาสมาคมกับผู้ติดสิ่งเสพติด

ข.ต้องศึกษาอาการของผู้ติดสิ่งเสพติด

ค.ศึกษาให้รู้ถึงโทษของสิ่งเสพติดทุกชนิด

ง.สำรวจดูว่าท้องถิ่นของตนมีสิ่งเสพติดอะไรบ้าง

6. ข้อใดไม่ใช่วิธีสังเกตผู้ติดยาเสพติด

ก.ชอบมั่วสุมกับคนที่มีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ข.มีสมาธิมุ่งมั่นในการทำงาน

ค.อารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ไม่มีเหตุผล

ง.ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยผิดปกติ

7. นักเรียนคิดว่า “การปรับตัว” ในสภาพแวดล้อมที่เป็นแหล่งของสิ่งเสพติด ข้อใดเป็นข้อที่ควรทำเป็นอันดับแรก

ก. ให้ความรู้เกี่ยวกับโทษและพิษภัยของยาเสพติด

ข. สร้างความภาคภูมิใจโดยนับถือตนเอง

ค. สำนึกในบทบาทหน้าที่ของตน

ง. ทำจิตใจให้ร่าเริงแจ่มใส

8. การป้องกันและเฝ้าระวังปัญหาเสพติดในชุมชน เป็นบทบาทหน้าที่ของใคร

ก. นายกรัฐมนตรี

ข. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และลูกบ้านในชุมชน

ค. นายก อบต.

ง. ผู้ว่าราชการจังหวัด

9. โก้ชักชวนต้นให้เสพยาบ้า “อยากลองซักเม็ดหนึ่งไหม” นักเรียนควรตอบอย่างไร

ก. ไม่ดีกว่าครับ

ข. ยินดีครับ

ค. จัดไปครับ ขอขอบคุณครับ

ง. ผมสนใจอยู่เหมือนกัน

10 ยาเสพติดให้โทษประเภทใด สามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการแพทย์ได้โดยไม่มีความผิด

ก. ฝิ่น มอร์ฟีน

ข. โคเคนและไบโคคา

ค. โคเคอินและเมธาโดน

ง. ที่กล่าวมาถูกทุกข้อ

เฉลยแบบทดสอบเรื่อง สารเสพติด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดทั้งหมด 10 ข้อ

1. สารเสพติด หมายถึงอะไร

ก สารหรือยาที่ต้องการเสพ

ข สารหรือยาที่ฉีดมีผลต่อตัวเรา

ค สารหรือยาที่เสพและมีความต้องการ

ง สารหรือยาที่เสพเข้าสู่ร่างกาย ส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ

2. ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด

ก ทรัพย์สิน สุขภาพ ความน่าเชื่อถือ

ข ทรัพย์สิน ชื่อเสียง บุคลิกภาพ

ค ทรัพย์สิน สุขภาพกาย และสุขภาพใจ

ง ชื่อเสียง เพื่อน ตกงาน

3. สารเสพติดประเภทออกฤทธิ์กดประสาทจะก่อให้เกิดอาการแบบใด

ก.ริมฝีปากแห้ง

ข.เกิดภาพหลอน

ค.ควบคุมตนเองไม่ได้

ง.สมองมีอาการมึนงง

4. ข้อใด คือหลักการหลีกเลี่ยงยาเสพติด

ก.ซื้อยากินไม่ปรึกษาแพทย์

ข.ไม่ขอคำแนะนำจากใคร

ค.ปฏิเสธการถูกชักชวน

ง.ไม่รู้จักรักการป้องกัน

5. ข้อใดเป็นการหลีกเลี่ยงตนเองจากสิ่งเสพติดให้โทษ

ก.ไม่คบหาสมาคมกับผู้ติดสิ่งเสพติด

ข.ต้องศึกษาอาการของผู้ติดสิ่งเสพติด

ค.ศึกษาให้รู้ถึงโทษของสิ่งเสพติดทุกชนิด

ง.สำรวจดูว่าท้องถิ่นของตนมีสิ่งเสพติดอะไรบ้าง

6. ข้อใดไม่ใช่วิธีสังเกตผู้ติดยาเสพติด

ก.ชอบมั่วสุมกับคนที่มีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ข.มีสมาธิมุ่งมั่นในการทำงาน

ค.อารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ไม่มีเหตุผล

ง.ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยผิดปกติ

7. นักเรียนคิดว่า “การปรับตัว” ในสภาพแวดล้อมที่เป็นแหล่งของสิ่งเสพติด ข้อใดเป็นข้อที่ควรทำเป็นอันดับแรก

ก.ให้ความรู้เกี่ยวกับโทษและพิษภัยของยาเสพติด

ข.สร้างความภาคภูมิใจโดยนับถือตนเอง

ค.สำนึกในบทบาทหน้าที่ของตน

ง.ทำจิตใจให้ร่าเริงแจ่มใส

8. การป้องกันและเฝ้าระวังปัญหาเสพติดในชุมชน เป็นบทบาทหน้าที่ของใคร

ก.นายกรัฐมนตรื

ข. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และลูกบ้านในชุมชน

ค.นายก อบต.

ง.ผู้ว่าราชการจังหวัด

9. โก้ชักชวนต้นให้เสพยาบ้า “อยากลองซักเม็ดหนึ่งไหม” นักเรียนควรตอบอย่างไร

ก.ไม่ดีกว่าครับ

ข.ยินดีครับ

ค.จัดไปครับ ขอขอบคุณครับ

ง.ผมสนใจอยู่เหมือนกัน

10 ยาเสพติดให้โทษประเภทใด สามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการแพทย์ได้โดยไม่มีความผิด

ก.ฝิ่น มอร์ฟีน

ข.โคเคนและใบโคคา

ค.โคเคอินและเมธาโดน

ง.ที่กล่าวมาถูกทุกข้อ

เกณฑ์การประเมินแบบฝึกหัด เรื่อง
“สารเสพติด”

หัวข้อการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน	
ให้นักเรียนอ่าน ข้อคำถามแล้ว ตอบคำถามให้ ถูกต้อง	1	0
	นักเรียนตอบคำถามได้ตรงตามข้อคำถาม ที่กำหนดและตอบได้ถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามไม่ตรงตามที่ข้อ คำถามที่กำหนดไว้และไม่ถูกต้อง
รวมคะแนนทั้งหมด 10 คะแนน		

หมายเหตุ

ผ่าน คือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 5 ข้อขึ้น

ไม่ผ่าน คือ นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามถูกต้องต่ำกว่า 5 ข้อ

บันทึกหลังการสอน

1.ผลการเรียนรู้

2.ปัญหา/อุปสรรค

3.ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ภาคผนวก ค
แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความรู้
3. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ

1. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom)) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ ตำแหน่ง
สถานที่ทำงาน

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ปีการศึกษา 2566 ซึ่งจะนำไปประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมต่อไป โดยมีค่าระดับ ความคิดเห็น 3 ระดับ ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องตามหัวข้อดังกล่าว
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องตามหัวข้อดังกล่าว
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องตามหัวข้อดังกล่าว

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน หากมีข้อเสนอแนะกรุณาเขียนลงใน ตอนที่ 2

ตอนที่ 1 ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom)) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ การศึกษา 2566

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด				
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา				
4. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน				
5. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom)				
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม				

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนแบบใช้เกม (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ ตำแหน่ง
สถานที่ทำงาน

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนแบบใช้เกม (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ปีการศึกษา 2566 ซึ่งจะนำไปประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมต่อไป

โดยมีค่าระดับความคิดเห็น 3 ระดับ ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องตามหัวข้อดังกล่าว
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องตามหัวข้อดังกล่าว
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องตามหัวข้อดังกล่าว

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน หากมีข้อเสนอแนะกรุณาเขียนลงใน
ตอนที่ 2

ตอนที่ 2 ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่อง สารเสพติด โดยใช้การจัดการเรียนแบบใช้เกม (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์ ปีการศึกษา 2566

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด				
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา				
4. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน				
5. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนแบบใช้เกม (Game Based Learning)				
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม				

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
แบบทดสอบรายวิชาสุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิง พฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น ให้คะแนน

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น ให้คะแนน

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

จุดประสงค์เชิง พฤติกรรม	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1.นักเรียนสามารถ อธิบายความหมายยา เสพติด และแยก ประเภทของสารเสพติด ได้	1. สารเสพติด หมายถึงอะไร ก สารหรือยาที่ต้องการเสพ ข สารหรือยาที่ฉีดยามีผลต่อตัวเรา ค สารหรือยาที่เสพและมีความต้องการ ง สารหรือยาที่เสพเข้าสู่ร่างกาย ส่งผลต่อ ร่างกายและจิตใจ 3. โรคใดไม่ได้เกิดจากการสูบบุหรี่ ก โรคไต ข โรคหัวใจ ค โรคมะเร็งปอด ง โรคถุงลมโป่งพอง 4. สารเสพติดประเภทออกฤทธิ์กด ประสาทจะก่อให้เกิดอาการแบบใด ก.ริมฝีปากแห้ง ข.เกิดภาพหลอน ค.ควบคุมตนเองไม่ได้ ง.สมองมีอาการมึนงง 5. เพราะเหตุใด ผู้ติดสิ่งเสพติดประเภท เฮโรอีนหรือมอร์ฟีนมักชอบสวมเสื้อแขน ยาว ก.ปกปิดรอยเข็มฉีดยา ข.อยากทำตัวเป็นคนลึกลับ ค.ป้องกันแดด				

	ง.ป้องกันฝุ่นละอองเข้าสู่แผลที่เกิดจากเข็ม 15. ยาเสพติดให้โทษประเภทใด สามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการแพทย์ได้ โดยไม่มีความผิด ก.ฝิ่น มอร์ฟีน ข.โคเคนและใบโคคา ค.โคเดอีนและเมธาโดน ง.ที่กล่าวมาถูกทุกข้อ				
2.นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการใช้สารเสพติด	2. ข้อใดคือผลเสียที่เกิดจากการเสพยาเสพติดมากที่สุด ก.ทรัพย์สิน สุขภาพ ข.ทรัพย์สิน ชื่อเสียง ค.ชื่อเสียง เพื่อน ง.ทรัพย์สิน สุขภาพกาย และสุขภาพใจ 10. ข้อใดไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้เกิด การติดยาเสพติด ก.พ่อแม่ทะเลาะกันทุกวันให้ลูกเห็น ข.พ่อแม่ไม่เข้าใจในตัวลูก ค.มีเวลาให้กับลูกไปไหนไปกันทั้งครอบครัว ง.ปัญหาทางการเงิน 11. ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบต่อการติดยาเสพติด ก. สุขภาพทรุดโทรม ข. มีความขยันหมั่นเพียรอย่างสม่ำเสมอ ค. เป็นอาชญากรถูกลงโทษตามกฎหมาย ง. เป็นที่เกียจคร้านทางสังคม 12. นักเรียนคิดว่า “การปรับตัว”ในสภาพแวดล้อมที่เป็นแหล่งของสิ่งเสพติด ข้อใดเป็นข้อที่ควรทำเป็นอันดับแรก ก. ให้ความรู้เกี่ยวกับโทษและพิษภัยของยาเสพติด ข. สร้างความภาคภูมิใจโดยนับถือตนเอง ค. สำนึกในบทบาทหน้าที่ของตน ง. ทำจิตใจให้ร่าเริงแจ่มใส				

	13. การป้องกันและเฝ้าระวังปัญหายาเสพติดในชุมชน เป็นบทบาทหน้าที่ของใคร ก. นายกรัฐมนตรี ข. ผู้ว่าราชการจังหวัด ค. นายก อบต. ง. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และลูกบ้านในชุมชน				
3.นักเรียนมีทักษะ ปฏิเสธการใช้สารเสพติด	6. ข้อใดเป็นการป้องกันการติดยาเสพติดมากที่สุด ก.พล อยากรู้รสชาติของสุรา จึงขอรุ่นพี่จิบเล็กน้อย ข.ทัด ดูปุหรี่ตามรุ่นพี่เพราะต้องการการยอมรับ ค.ต้น ปฏิญาณตนว่าจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ง.อัน ดูข่าวเกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติด 7. ข้อใด คือหลักการหลักเลี่ยงยาเสพติด ก.ซื้อยากินไม่ปรึกษาแพทย์ ข.ไม่ขอคำแนะนำจากใคร ค.ปฏิเสธการถูกชักชวน ง.ไม่รู้จักรักการป้องกัน 8. ข้อใดเป็นการหลีกเลี่ยงตนเองจากสิ่งเสพติดให้โทษ ก.ไม่คบหาสมาคมกับผู้ที่ติดสิ่งเสพติด ข.ต้องศึกษาอาการของผู้ติดสิ่งเสพติด ค.ศึกษาให้รู้ถึงโทษของสิ่งเสพติดทุกชนิด ง.สำรวจดูว่าท้องถิ่นของตนมีสิ่งเสพติดอะไรบ้าง 9. ข้อใดไม่ใช่วิธีสังเกตผู้ติดยาเสพติด ก.ชอบมีว่สมกับคนที่มึ่พฤติกรรมเกี่ยวข้องกั่บยาเสพติด ข.ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยผิดปกติ ค.อารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ไม่มีเหตุผล ง.มีสมาธิมุ่งมั่นในการทำงาน 14. โ้กัชักชวนต้นให้เสพยาบ้า “ อยากรลองซั้กเมื่ดหนึ่งไหม” นักเรียนควรตอบอย่างไร ก.ไม่ดีกว่าครับ				

	ข.ยินดีครับ ค.ขอบคุณครับ ง.ผมสนใจอยู่เหมือนกัน				
--	--	--	--	--	--

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ค
การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้
2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความรู้
3. ค่าความยากและอำนาจจำแนกแบบประเมินความรู้
4. ผลการคำนวณจากโปรแกรม SPSS

1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้

ตาราง 5 แสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	IOC	ผลการพิจารณา	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	-
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	-
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้	-
4. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้	-
5. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Fipped Classroom)	+1	-1	0	0	0	ใช้ไม่ได้	ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	0	-1	-1	-2	-0.67	ใช้ไม่ได้	ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ตาราง 6 แสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Based Learning)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	IOC	ผลการพิจารณา	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	-
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	-
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้	-
4. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้	-
5. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนแบบใช้เกม (Game Based)	+1	-1	0	0	0	ใช้ไม่ได้	ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	0	-1	-1	-2	-0.67	ใช้ไม่ได้	ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความรู้

ตาราง 7 แสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความรู้ก่อน - หลังเรียน

ข้อสอบ (ข้อที่)	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	IOC	ผลการพิจารณา	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
2	+1	0	+1	0	1	ใช้ได้	แก้ไขก่อนนำไปใช้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
6	0	-1	+1	0	0	ใช้ไม่ได้	แก้ไขก่อนนำไปใช้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
9	+1	+1	-1	0	0	ใช้ไม่ได้	แก้ไขก่อนนำไปใช้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	นำไปใช้
11	+1	0	-1	0	0	ใช้ไม่ได้	ตัดออก
12	+1	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้	ตัดออก
13	+1	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้	ตัดออก
14	+1	0	-1	0	0	ใช้ไม่ได้	ตัดออก
15	+1	0	-1	0	0	ใช้ไม่ได้	ตัดออก

3. ค่าความยากและอำนาจจำแนกแบบประเมินความรู้

ตาราง 8 แสดงค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบประเมินความรู้ก่อน - หลังเรียน

ข้อที่	P	R	คุณภาพ
1	0.8	0.34	ใช้ได้
2	0.6	0.4	ใช้ได้
3	0.63	0.34	ใช้ได้
4	0.89	0.86	ใช้ได้
5	0.4	0.46	ใช้ได้
6	0.4	0.34	ใช้ได้
7	0.66	0.29	ใช้ได้
8	0.46	0.46	ใช้ได้
9	0.77	0.40	ใช้ได้
10	0.63	0.34	ใช้ได้

4. ผลการคำนวณจากโปรแกรม SPSS

ตาราง 9 แสดงผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม ssps

Group Statistics					
	ห้อง	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
score	1	35	6.86	1.033	.175
	2	31	6.77	1.499	.269

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
score	Equal variances assumed	6.682	.012	.264	64	.792	.083	.314	-.544	.710
	Equal variances not assumed			.258	52.369	.797	.083	.321	-.561	.727

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นายจักรพงษ์ เสาไธสง
วันเดือนปีที่เกิด	วันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ. 2541
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	532 หมู่ 1 ตำบลหนองแขว อำเภอบ้านใหม่ไชยพจน์ จังหวัดบุรีรัมย์ 31120
ตำแหน่งหน้าที่	ครูผู้ช่วย โรงเรียนเจริญรัฐอุปถัมภ์
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2559 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนกุสุมาเต่งพิทยาคม จังหวัดบุรีรัมย์ พ.ศ. 2565 ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา หลักสูตร การศึกษาด้านจิต คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ