



**โครงการประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ  
การบริหาร การจัดการ การศึกษา และสหวิทยาการศึกษา  
ครั้งที่ 4 ปี 2565 (NCAME 2022)**

**หัวข้อ “ความท้าทายในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืน  
ในยุคหลังการระบาดโควิด-19”**

**NCAME** <sup>2022</sup>

16 ธันวาคม 2565

ณ อาคารสิรินธร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์  
ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

## ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

National Library of Thailand Cataloging in Publication Data

**ชื่อหนังสือ** การประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ การบริหาร การจัดการ การศึกษา และสหวิทยาการศึกษา ครั้งที่ 4 ปี 2565 (NCAME 2022)

**หัวข้อการประชุม** ความท้าทายในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืนในยุคหลังการระบาดโควิด-19

**หน่วยงานจัดการประชุม** วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

**ISBN (e-book)** 978-974-625-971-2

**จัดพิมพ์โดย** วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์  
96 หมู่ 3 ถ.พุทธมณฑลสาย 5 อ.พุทธมณฑล จ.นครปฐม 73170  
Tel. +6624416067  
E-mail: ncame@rmutr.ac.th  
Website: <https://rcim-ncame.rcim.in.th/>



## สารผู้อำนวยการ



วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการได้กำหนดจัดการประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ การบริหาร การจัดการ การศึกษา และสหวิทยาการศึกษา ครั้งที่ ๔ ปี ๒๕๖๕ (NCAME 2022) ภายใต้หัวข้อ “ความท้าทายในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืนในยุคหลังการระบาดโควิด-๑๙” ขึ้น เนื่องจาก โลกปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและการเรียนรู้ก็ไม่มีวันสิ้นสุด รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เข้ามามีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การประชุมนี้จึงเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความก้าวหน้าทางวิชาการด้านรัฐประศาสนศาสตร์ ด้านบริหารธุรกิจ ด้านบริหารการศึกษา และศาสตร์ด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล และเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาส่งเสริมสังคมไทยสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดงานประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อนักศึกษา นักวิจัย และนักวิชาการ ตลอดจนผู้สนใจทั่วไปทุกท่านได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อเป็นเครือข่ายการสร้างสรรค์งานวิจัยต่อไป และขออำนวยการจัดงานดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และสำเร็จลุล่วงด้วยดีทุกประการ

(นายรพี ม่วงนนท์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

## 1. ชื่อการประชุมสัมมนาวิชาการ

โครงการการประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ การบริหาร การจัดการ การศึกษา และสหวิทยาการศึกษา ครั้งที่ 4 ปี 2565 (NCAME 2022) หัวข้อ “ความท้าทายในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืนในยุคหลังการระบาดโควิด-19”

## 2. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันทั่วโลกต่างอยู่ในสภาวะของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อการบริหารและพัฒนาประเทศด้วยเช่นกัน อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การบริหารจัดการและพัฒนาประเทศเกิดความไม่แน่นอน และไม่ชัดเจน ขาดประสิทธิภาพ และไม่สามารถเข้าสู่กลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วได้ช้าลง ดังนั้นการเรียนรู้และการพัฒนาวิชาการให้เท่าเทียมนานาประเทศการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศชาติพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้

ในการนี้ วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ จึงได้จัดโครงการประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ การบริหาร การจัดการ การศึกษา และสหวิทยาการศึกษา ครั้งที่ 4 ปี 2565 (NCAME 2022) หัวข้อ “ความท้าทายในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืนในยุคหลังการระบาดโควิด-19” การประชุมนี้จึงเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความก้าวหน้าทางวิชาการด้านรัฐประศาสนศาสตร์ ด้านบริหารธุรกิจ ด้านบริหารการศึกษา และศาสตร์ด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาส่งเสริมสังคมไทยสู่ การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสอดคล้องกับการเพิ่มศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้ความสามารถ และคิดอย่างสร้างสรรค์ในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

## 3. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้บุคคลทั่วไป อาจารย์ นักวิจัย นิสิต/นักศึกษา ผู้เข้าร่วมงานทั้งภายในและภายนอก ได้มีเวทีในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในระดับชาติ
2. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ด้านวิชาการและด้านการวิจัย
3. เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาผลงานทางวิชาการ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการบริหารเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในระดับชาติ

## 4. ระยะเวลา และสถานที่ในการดำเนินการ

ในวันศุกร์ที่ 16 ธันวาคม 2565 (1 วัน) ดำเนินการโดยใช้โปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom Meeting)

## 5. กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 200 คน ประกอบด้วย

บุคคลทั่วไป อาจารย์ นักวิจัย นิสิต/นักศึกษา ผู้เข้าร่วมงาน ทั้งภายในและภายนอก

## 6. สถานที่จัดโครงการ

โดยใช้โปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom Meeting)

## คณะกรรมการดำเนินงานดำเนินโครงการ

### คณะกรรมการอำนวยการ

- |  |                        |
|--|------------------------|
| 1. ผู้อำนวยการวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ                | ประธาน                 |
| 2. รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและแผนงาน                   | คณะกรรมการ             |
| 3. รองผู้อำนวยการฝ่ายบริการวิชาการและเครือข่ายสัมพันธ์ | คณะกรรมการ             |
| 4. ผู้อำนวยการหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรดุษฎีบัณฑิต       | คณะกรรมการ             |
| 5. รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและวิจัยนวัตกรรมการ        | คณะกรรมการและเลขานุการ |

### คณะกรรมการเครือข่าย

1. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
2. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
3. อ.ดร.รุจน์ ฤๅชา สมาคมสังคมศึกษาแห่งประเทศไทย
4. อ.ดร.กัญจรัตน์ ศรีเพชรสุวรรณ สมาคมปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง

### คณะกรรมการ

- |                     |               |                               |
|---------------------|---------------|-------------------------------|
| 1. ผศ.ดร.กอบกุล     | จันทร์โคลิกา  | ประธาน                        |
| 2. อ.ดร.จุฑามาศ     | วงศ์กันทรากกร | รองประธาน                     |
| 3. ผศ.ดร.ฐิติมา     | ไ้หล่ายอง     | คณะกรรมการ                    |
| 4. ผศ.ดร.วรรณรี     | ปานศิริ       | คณะกรรมการ                    |
| 5. ผศ.ดร.ภูมิภควิธจ | ภูมพงศ์คชศร   | คณะกรรมการ                    |
| 6. นายพรชัย         | ชั้นทะวงค์    | คณะกรรมการ                    |
| 7. นางสาวหฤทัย      | สมศักดิ์      | คณะกรรมการและเลขานุการ        |
| 8. นายทศพล          | บัวไร่ชิง     | คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

### คณะกรรมการอ่านบทความ

#### ด้านบริหารธุรกิจ

- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| 1. รศ.ดร.กมลพร      | กัลยาณมิตร      |
| 2. ผศ.ดร.กอบกุล     | จันทร์โคลิกา    |
| 3. ผศ.ดร.พิชิต      | รัชตะพิบูลภพ    |
| 4. ผศ.ดร.ชุมพล      | รอดแจ่ม         |
| 5. ผศ.ดร.รุจิภาส    | โพธิ์ทองแสงอรุณ |
| 6. ผศ.ดร.वासुภาญจน์ | งามโฉม          |

7. ผศ.ดร.ศรีสมร	ผ่องพุฒิ
8. ผศ.ดร.ดารารัตน์	สุขแก้ว
9. ผศ.ดร.นพนภา	จุลโลบล
10. ผศ.ดร.ชัยฤทธิ์	ทองรอด
11. ผศ.ดร.ศักดิ์รพี	วรวัฒน์ปริญญา
12. ผศ.ดร.สุติเทพ	ศิริพิพัฒนกุล
13. ผศ.ดร.ภาวิน	ชินโชติ
14. ผศ.ดร.มาลัย	กมลสกุลชัย
15. อ.ดร.คชาวุฒิ	สังขมาศ
16. อ.ดร.เพชรรัตน์	จินต์นุพงศ์
17. อ.ดร.ธัญนันท์	บุญอยู่
18. อ.ดร.จรินทร์	จารุเสน
19. อ.ดร.ดวงใจ	คงคาหลวง
20. อ.ดร.นรินทร์	สมทอง
21. อ.ดร.ศิริมา	ตันติอรรังวุฒิ
22. อ.ดร.สุทธิพงษ์	สุวรรณสาธิต
23. อ.ดร.ธัญนันท์	วรเศรษฐพงษ์
24. อ.ดร.จุฑามาศ	วงศ์กันทรากกร
25. อ.ดร.สุภาพร	เพ่งพิศ
26. อ.ดร.นำพล	ม่วงอวยพร
27. อ.ดร.ศศิธร	สุวรรณดี
28. อ.ดร.ชลลดา	สัจจานิตย์
29. อ.ดร.มรรษภร	เชื้อทองฮั่ว
30. อ.ดร.ศุภวัฒน์	สุขะปรเมษฐ
31. อ.ดร.ณอมศักดิ์	สุวรรณน้อย
32. อ.ดร.เกียรติศักดิ์	สมัครสมาน
33. อ.ดร.ศิริพงษ์	สีใสไพโร
34. อ.ดร.ณัฐดนัย	อลีนจิตพงศ์
35. อ.ดร.ก๊าวไกล	วุฒิเสน

#### ด้านรัฐประศาสนศาสตร์

1. รศ.ดร.กมลพร	กัลยาณมิตร
2. รศ.ดร.วิพร	เกตุแก้ว
3. รศ.ดร.อภินันท์	จันตณี
4. รศ.ดร.เพ็ญศรี	ฉิรินัง
5. รศ.ดร.ศิริภัสสรค์	วงศ์ทองดี

6. รศ.ปภาวดี	มนตรีรัตน์
7. ผศ.พ.อ.ดร.วรสิทธิ์	เจริญพุ่ม
8. ผศ.ดร.รัชยา	ภักดีจิตต์
9. ผศ.ดร.นิตยา	สินเฮาว์
10. ผศ.ดร.พิชิต	รัชตะพิบูลภพ
11. ผศ.ดร.ชุมพล	รอดแจ่ม
12. ผศ.ดร.อัมพร	ปัญญา
13. ผศ.ดร.เสาวนารถ	เล็กเลอสินธุ์
14. ผศ.ดร.วิจิต	บุญสนอง
15. ผศ.ดร.ฐิติมา	โหล่งย่อง
16. ผศ.ดร.ชมภูษ	หุ้มนาค
17. ผศ.ดร.สุเชาว์	มีหนองหว่า
18. อ.ดร.ศิริวัฒน์	เปลี่ยนบางยาง
19. อ.ดร.เนตรชนก	สุนาสวน
20. อ.ดร.อำนาจ	บุญรัตน์ไมตรี
21. อ.ดร.ทศพล	อัครพงษ์ไพบูลย์
22. อ.ดร.สุนันทา	เสถียรมาศ

#### ด้านการบริหารการศึกษา

1. รศ.ดร.อุดมวิทย์	ไชยสกุลเกียรติ
2. รศ.ดร.จิรศักดิ์	สุรงค์พิพพรรณ
3. รศ.ดร.พิภพ	วชิงเงิน
4. รศ.ดร.ภูมิพัฒน์	รักพรมงคล
5. รศ.ดร.สฎายุ	ธีระวัฒน์ตระกูล
6. รศ.ดร.สุวิทย์	ภาณุจारी
7. ผศ.ดร.เฉลิมพล	มีชัย
8. ผศ.ดร.สถาพร	พฤษภูมิกุล
9. ผศ.ดร.ประสงค์ดี	สุจริตรักษ์
10. ผศ.ดร.สาโรจน์	เผ่าวงศ์กุล
11. ผศ.ดร.จุไรรัตน์	กีบาง
12. ผศ.ดร.พงษ์ศักดิ์	ผกามาศ
13. ผศ.ดร.ชัยวัฒน์	ประสงค์สร้าง



14. ผศ.ดร.เจริญวิชิษฐ์	สมพงษ์ธรรม
15. ผศ.ดร.สรายุทธ์	เศรษฐขจร
16. ผศ.ดร.วีระวัฒน์	พัฒนกุลชัย
17. ผศ.ดร.วรรณรี	ปานศิริ
18. ผศ.ดร.พงษ์ศักดิ์	รวมชมรัตน์
19. ผศ.ดร.ภูมิภควิชจ์	ภูมิพงศ์ชศร
20. ผศ.ดร.จำรัส	แจ่มจันทร์
21. ผศ.ดร.กฤตย์ตันย์	ธารารัตนสุวรรณ
22. อ.ดร.อมรรัตน์	พันธ์งาม
23. อ.ดร.ประทีป	มากมิตร
24. อ.ดร.สุทธิพงษ์	จิรธิพรสิทธิ์
25. อ.ดร.อุษา	งามมีศรี
26. อ.ดร.สมใจ	สีบเสาะ
27. อ.ดร.ตรุณี	ปัญจรัตน์นากร
28. อ.ดร.วชิรา	อยู่สุข
29. อ.ดร.อัฉรา	อินโต
30. อ.ดร.สิรภัทร	จันทะมงคล
31. อ.ดร.ชญารัตน์	บุญพุมิกร
32. อ.ดร.บุญธิดา	ขุนงาม
33. อ.ดร.อำนาจ	บุญรัตน์ไมตรี
34. อ.ดร.ลำพอง	กลมกุล
35. อ.ดร.ทรงพล	เจริญคำ
36. อ.ดร.กมลทิพย์	ใจเที่ยง
37. อ.ดร.บุษราคัม	ศรีจันทร์
38. อ.ดร.मितภาณี	พุ่มกล่อม
39. อ.ดร.ปรเมศร์	กลิ่นหอม
40. อ.ดร.ทนาง	ทองภูเบศร์
41. อ.ดร.อนุพงษ์	คลังองการ
42. อ.ดร.พาที	เกศธนากร
43. อ.ดร.ชินวงศ์	ศรีงาม
44. อ.ดร.มังกรแก้ว	ดรุณศิลป์
45. อ.ดร.พงษ์กฤตย์	นามปพนอังกูร

- |                        |              |
|------------------------|--------------|
| 46. อ.ดร.พงษ์สุวรรณ    | ศรีสุวรรณ    |
| 47. อ.ดร.รักษนภชรินทร์ | พูลสุวรรณนธิ |
| 48. อ.ดร.นวลไย         | นิลบรรพ์     |
| 49. อ.ดร.วิรัตน์       | มณีพุกฤษ์    |
| 50. อ.ดร.ละมุล         | รอดขวัญ      |

#### ด้านสังคมศาสตร์/สหวิทยาการ

- |                    |               |
|--------------------|---------------|
| 1. ผศ.ดร.เชาวฤทธิ์ | เชาว์แสงรัตน์ |
| 2. ผศ.ดร.ฐิติรัตน์ | ภู่กาญจน์     |
| 3. อ.ดร.หัสพร      | ทองแดง        |
| 4. อ.ดร.ชัชวาล     | แสงทองล้วน    |
| 5. อ.ดร.สุนันทา    | เสถียรมาศ     |
| 6. อ.ดร.ธัญชกร     | ปกิตตาวิจิตร  |
| 7. อ.ดร.สุดารัตน์  | สุดสมบูรณ์    |

คณะกรรมการ/กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการรับผิดชอบในกรณีที่มีการคัดลอก ลอกเลียนโดยมิได้มีการอ้างอิงที่ถูกต้อง หรือขัดกับจริยธรรมทางวิชาการ (Plagiarism) ในกรณีการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง เช่น สะกดผิด ใช้คำผิดความหมาย รวมทั้งการพิมพ์ตกบกพร่อง และในกรณีใด ๆ ที่มีข้อผิดพลาดในเนื้อหา และกระบวนการการผลิตบทความ ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของเจ้าของผลงาน

ข้อความและบทความในรายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ การบริหาร การจัดการ การศึกษา และสหวิทยาการศึกษา ครั้งที่ 4 ปี 2565 (NCAME 2022) เป็นแนวคิดของผู้เขียน ไม่ใช่ความคิดเห็นและความรับผิดชอบของคณะกรรมการ/กองบรรณาธิการ กองบรรณาธิการวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

**การใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบ  
ร่วมมือของนักศึกษาคณะพยาบาล รายวิชากิจกรรมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต**

**ชัชวาลย์ เกตุศิริ<sup>1</sup> และรุ่งทิวา สุพานันท์<sup>2</sup>**

**Chatchawan Katsiri<sup>1</sup> and Rungtiva Supanunt<sup>2</sup>**

สาขาวิชาสำนักศึกษาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต<sup>1</sup>

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา<sup>2</sup>

E-mail: chatchawan.kat@kbu.ac.th<sup>1</sup>, rungtiva212121@gmail.com<sup>2</sup>

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ (1) เพื่อการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือก่อนเรียนและหลังของนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ที่เรียนด้วยการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการ ดำเนินการวิจัยโดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแผนการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการ และ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) และสถิติ ทดสอบ t-test ผลการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการ มีค่าประสิทธิภาพ โดยเฉลี่ยที่ 81.50/81.10 ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ (E1) 81.50 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 81.10 และ (2) ผลด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การใช้จุดจูงใจในกิจกรรม กิจกรรมเกมนันทนาการ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

**Abstract**

The purposes of this study were (1) to use of motivation points in recreational game activities on the achievement of cooperative learning among nursing students Kasem Bundit University to be effective according to the 80/80 criteria and (2) to Kasem Bundit University The study by using the motivation in the substance in recreational game activities This study was conducted by collecting data from The sample group was the students of the Faculty of Nursing. Kasem Bundit University, 25 people. The data obtained were analyzed by (1) Plans for using motivation points in recreational game activities (2) Cooperative learning management achievement test. The statistics used in the data analysis were percentage, mean, standard

deviation. Efficiency (E1/E2) and t-test statistics Plans for the use of cues in recreational game activities The average efficiency is 81.50/81.10. The process efficiency is (E1) 81

**Keywords:** Using motivation points in activities, recreational game activities, cooperative learning management

## บทนำ

การพัฒนาประเทศที่มั่นคงและยั่งยืนจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมในอนาคต แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) จึงมุ่งเน้นการพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน เพื่อพัฒนาคุณภาพคนไทยให้มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีระเบียบวินัย มีจิตสำนึก วัฒนธรรมที่ดีงาม และรู้คุณค่าความเป็นไทย มีโอกาสและสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง และเป็นพลังทางสังคมในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ (สำนักงาน คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554, น.43)

แนวทางการพัฒนา คือ การสร้างเสริมศักยภาพของคนในทุกมิติทั้งด้านร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง มีสติปัญญาที่รอบรู้ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีจิตใจที่สำนึกในคุณธรรม จริยธรรม และมีความสุข โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพคนตั้งแต่ปฐมวัย พัฒนาอย่างเป็นองค์รวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา คุณธรรมและจริยธรรม ผลักดันให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข เชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง มีการบูรณาการการเรียนรู้ให้หลากหลายทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และนันทนาการ ที่ครอบคลุมทั้งศิลปะ ดนตรี กีฬา วัฒนธรรม ความเป็นไทย และสร้างนิสัยใฝ่รู้ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเฉพาะหน้า และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และต่อยอดสู่ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมุ่งสร้างเสริมทักษะชีวิตและพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสมและถูกต้องให้แก่เด็ก โดยเฉพาะการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น สามารถจัดการควบคุมดูแลอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม มีความรู้ความเข้าใจในหลักโภชนาการ การออกกำลังกาย และการใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554, น.45-46)

นักศึกษาพยาบาล คือ ผู้ที่จะก้าวเข้าสู่การประกอบอาชีพพยาบาล เป็นอาชีพที่ต้องการสร้างเสริมศักยภาพในทุกมิติดังที่กล่าวมา เพราะต้องพบกับผู้ป่วยที่หลากหลาย จึงต้องเผชิญแรงกดดันระหว่างการทำงานอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น การมีทักษะการบูรณาการกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะกิจกรรมนันทนาการจึงเป็นรากฐานการเรียนรู้กิจกรรมเพื่อนำไปบำบัด รักษา ความเข้าใจอารมณ์ของผู้ป่วยได้ และการนันทนาการยังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อคุณประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการและสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งเป็นวิธีการในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์พันธุ์ เตชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข, 2557)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชา ศท.152 *กิจกรรมนันทนาการ* เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะเบื้องต้นของกิจกรรมนันทนาการ และคุณประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการและสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยศึกษาความหมาย ลักษณะ ขอบข่าย ประวัติความเป็นมา ประเภท รูปแบบ ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการและการออกแบบกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม และคุณสมบัติของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ โดยในปีการศึกษา 1/2565 รายวิชานี้เปิดสอนให้กับนักศึกษา คณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เป็นรายวิชาบังคับ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่นักศึกษาคณะพยาบาลทุกคนต้องลงเรียนเพื่อที่จะจบหลักสูตร ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนในรายวิชาดังกล่าว เนื่องจากหลักสูตรพยาบาลประสงค์ให้นักศึกษาได้เรียนในรายวิชา ศท.152 กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาการกล้าแสดงออก ความเป็นผู้นำ คุณลักษณะของตัวนักศึกษาและผู้อื่น รวมไปถึงการสร้างกิจกรรมนันทนาการได้ เพราะพบปัญหาว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่ตั้งใจเรียนในรายวิชาสามัญ แต่จะขาดการกล้าแสดงออก ไม่ชอบกิจกรรมการออกกำลังกาย และการดูแลสุขภาพ ส่งผลให้ไม่เข้าใจและไม่ชอบการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ผู้วิจัยตระหนักและเล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น จึงได้ศึกษาหาวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ด้วยเหตุนี้ การใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมนันทนาการ เพื่อช่วยสนับสนุนให้นักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยมหาวิทาลัยเกษมบัณฑิต พัฒนาความสามารถด้านกิจกรรมนันทนาการที่สูงขึ้น ด้วยการใช้จุดจูงใจ ซึ่งการใช้ภาษาสร้างแรงจูงใจ สามารถใช้จุดจูงใจในสารที่เน้นทางด้านบวกเพื่อมาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้ดูแลสุขภาพ ซึ่งวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีความเชื่อด้านสุขภาพและปัจจัยการสร้างแรงจูงใจ พบความสัมพันธ์กัน เพราะจุดจูงใจในสารสามารถสร้างแรงจูงใจได้ การที่บุคคลเกิดแรงจูงใจในการเสริมสร้างสุขภาพ พฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การออกกำลังกาย การรับประทานอาหาร การพักผ่อน ย่อมมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลรวดเร็วมากกว่าบุคคลที่ไม่เกิดแรงจูงใจ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ส่งผลให้เกิดความน่าสนใจ และจูงใจได้ตรงเป้าหมายกับบุคคลที่ต้องการ โดยเฉพาะตนเอง องค์กร ธุรกิจ หรือการประกอบอาชีพต่าง ๆ ที่ต้องการจูงใจเกี่ยวกับสุขภาพ (รุ่งทิwa สุภานันท์, จิรนนท์ พุทธา และชัชวาลย์ เกตุศิริ, 2563) และพนิดา ไชแสง (2554) พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างแรงจูงใจในกิจกรรมนันทนาการและการดูแลสุขภาพของนักศึกษา คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ การจูงใจให้นักศึกษาดูแลสุขภาพ จากสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทหนังสือหรือโปสเตอร์ในเรื่องการออกกำลังกายที่ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายเพื่อจูงใจให้มีความต้องการมีเจตคติ ทศนคติที่ดี มีเป้าหมาย ที่จะเสริมสร้างสุขภาพในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องเหมาะสมกับการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน กล้าแสดงออก รักในการดูแลสุขภาพ และนำความรู้ที่ได้รับด้านการสร้างเกมนันทนาการ การเป็นผู้นำเกมนันทนาการ การจัดโครงการและวิธีการเขียนโครงการเกมนันทนาการมาต่อยอดในวิชาชีพทางด้านพยาบาลต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 นักศึกษา คณะพยาบาล รายวิชา กิจกรรมเกมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
2. เพื่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษา คณะพยาบาล รายวิชา กิจกรรมเกมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา คณะพยาบาลที่ลงทะเบียนในรายวิชา ศท.152 กิจกรรมเกมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปีการศึกษาที่ 1/2565 โดยกลุ่มตัวอย่างมาจากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากนักศึกษาที่ ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ศท.152 กิจกรรมเกมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จำนวน 25 คน

### ขอบเขตการวิจัย

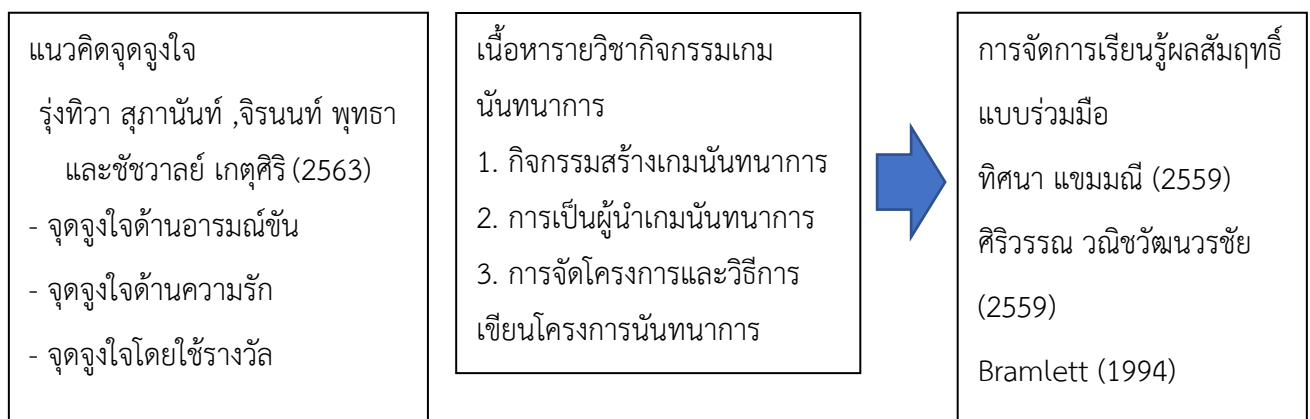
เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการวิจัยเป็นรายวิชา กิจกรรมเกมนันทนาการ โดยเรื่องที่น่าสนใจนำมาใช้ในการทดลอง มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

1. กิจกรรมสร้างเกมนันทนาการ
2. การเป็นผู้นำเกมนันทนาการ
3. การจัดโครงการและวิธีการเขียนโครงการนันทนาการ
4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้จุดจูงใจ และการเรียนรู้แบบร่วมมือ

## ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการ ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

## กรอบแนวคิดการวิจัยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ



## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเกมนันทนาการโดยใช้จุดจูงใจในสารที่มีผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1. กิจกรรมสร้างเกมนันทนาการ 2. การเป็นผู้นำเกมนันทนาการและ 3. การจัดโครงการและวิธีการเขียนโครงการนันทนาการ

ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยการใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการ ด้วยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านนันทนาการและด้านภาษาไทย มาหาความตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence: IOC) ได้ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่า IOC เท่ากับ 1 ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยปรับปรุงตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้กับนักศึกษา 1 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One-to-One Testing) หลังจากนั้นจึงทำการปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองกับกลุ่มเล็ก (small-group testing) กับนักศึกษา 10 คน ที่กลุ่มตัวอย่างและปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวิจัย (บุญ เลี้ยง ทุมทอง, 2559)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านภาษาไทยและด้านการวัดและการประเมินผล ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทำการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินคุณภาพแบบทดสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1 และดำเนินการปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำ แบบทดสอบไปให้นักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน นำผลที่ได้มาหาค่าดัชนีความยากง่ายและอำนาจจำแนก คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน เพื่อหาความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 Kuder Richardson ได้ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบเท่ากับ 0.75 ซึ่ง มากกว่า 0.70 ตามที่กำหนดไว้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

## ขั้นตอนของการทดลอง

ผู้วิจัยทำการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยแผนการใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการของนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2565 โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. นักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2565 ที่เป็นกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยแผนการใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการ และระหว่างการทำกิจกรรมในแต่ละเนื้อหาเสร็จสิ้น นักศึกษาทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

3. ภายหลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้โดยแผนการใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการ นักศึกษากลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังเรียนหลังจากสิ้นสุดการเรียน



การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำตอบจากทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จะให้คะแนนข้อที่ตอบถูก 1 คะแนนและข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน
2. คะแนนแบบทดสอบของนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตกลุ่มทดลองทั้งหมดจะนำมาหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (  $\bar{X}$  ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. การหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเกมนันทนาการโดยใช้จุดมุ่งใจในกิจกรรมที่มีผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สูตรการหาประสิทธิภาพ E1/E2 และใช้เกณฑ์การหาประสิทธิภาพที่ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และ สุดา สินสกุล, 2520)
4. สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ได้แก่ ค่าที

**ผลการวิจัย**

การวิจัยการใช้จุดมุ่งใจในกิจกรรมเกมนันทนาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาคณะพยาบาล รายวิชากิจกรรมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตมีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 1** แสดงสรุปแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการโดยใช้จุดมุ่งใจ

เนื้อหา	สรุปแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการโดยใช้จุดมุ่งใจในสาร	
	กิจกรรมนันทนาการ	จุดมุ่งใจในสาร
กิจกรรมสร้างเกม นันทนาการ (ขั้นสร้างเกม)  2. การเป็นผู้นำเกม นันทนาการ (แต่ละกลุ่มนำเล่นเกม)  3. การจัดโครงการ และวิธีการเขียน โครงการนันทนาการ (นำเกมจัดโครงการ)	<b>1. เกมร้องเพลงสระอู</b> <i>กติก</i> แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10-15 คน คนหนึ่งจะเป็นใบ้ ที่เหลือจะทายเพลงสลับๆ กันไป ต้องร้องเพลงเป็นสระอู ห้ามเปลือ่พูดชื่อเพลงออกมา โดยมีเวลาให้ 10-15 นาทีต่อกลุ่ม เพลงละ 1 คะแนนกลุ่มไหนทายเพลงได้เยอะสุดเป็นผู้ชนะ	- ด้านอารมณ์ขัน : ใช้การทายคำจากสระอูเพื่อสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้เล่นเกม - ด้านความรัก : สร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกิดความสามัคคี ความรักในเพื่อนร่วมทีม รวมไปถึงการได้ร่วมเล่นเกมกับบุคคลอื่นเพื่อสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และประสบการณ์ที่ดีที่ได้รับจากกิจกรรม
	<b>2. เกมจำควาย</b> <i>กติก</i> แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10-15 คน นั่งล้อมวง จากนั้นให้คนแรกเริ่มพูดชื่อตัวเอง คนที่สองก็พูดชื่อของคนแรก และชื่อตัวเอง คนที่สามก็พูดชื่อคนแรก คนที่สอง และชื่อตัวเอง ทำวนไปเรื่อย ๆ	- ด้านอารมณ์ขัน : ใช้การจำ (ชื่อเพื่อนในทีม) เพื่อสร้างสนุกสนานให้กับผู้เล่นเกม - ด้านความรัก : สร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกันจากการจดจำชื่อคนในทีมได้ เกิด



เนื้อหา	สรุปแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการโดยใช้จุดจูงใจในสาร	
	กิจกรรมนันทนาการ	จุดจูงใจในสาร
	จนกว่าจะเจอคนที่จำผิด จากนั้นก็เริ่มวนใหม่	ความสามัคคี ความรักในเพื่อนร่วมทีม รวมไปถึงการได้ร่วมเล่นเกมกับบุคคลอื่นเพื่อสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และถึงประสบการณ์ที่ดีที่ได้รับจากกิจกรรม
	<b>3. เกมอ่านปากของฉันทนะ</b> <u>กติกา</u> จำนวนผู้เล่น 6 คน จับกลุ่มกลุ่มละ 6 คน คนแรกของแถวมารับคำใบ้ กำหนดเวลาให้ 30 วินาที คนแรกของแถวใบ้ข้อความให้คนที่ 2 ใบ้ต่อไปจนถึงคนสุดท้าย ให้คนแรกเฉลยให้คนในกลุ่มฟัง กลุ่มไหนชนะจะได้รางวัล กลุ่มไหนแพ้เต้าน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ด้านอารมณ์ขัน : ใช้การอ่านปากทายคำ สร้างอารมณ์เพราะต้องสังเกตจากปากพูดที่ไม่มีการออกเสียง</li> <li>- ด้านความรัก : สร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกิดความสามัคคี รวมไปถึงการได้ร่วมเล่นเกมกับบุคคลอื่นเพื่อสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และถึงประสบการณ์ที่ดีที่ได้รับจากกิจกรรม</li> <li>- ด้านการให้รางวัล : ชนะจะได้รางวัล กลุ่มแพ้มือทลงโทษคือเต้าน</li> </ul>
	<b>4. เกมเลขระเบิด boomboom</b> <u>กติกา</u> จำนวนผู้เล่นไม่จำกัด การเล่นให้ผู้เล่นยืนเป็นวงกลม ผู้คุมเกมจะกำหนดตัวเลขระเบิดขึ้นมา ผู้เล่นหยุดตัวเลขได้ไม่เกิน 3 ตัว ผู้เล่นจะพาตัวเลขไปเรื่อย ๆ ถ้าผู้เล่นพูดโดนเลขระเบิด ผู้คุมเกมจะให้ออกมาข้างหน้า เล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้จำนวนผู้เล่นที่ผู้คุมเกมกำหนด แล้วเมื่อครบตามจำนวนแล้ว จะให้ผู้เล่นออกมาเต้นสนุก ๆ พร้อมให้รางวัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ด้านการให้รางวัล : ผู้ชนะจะได้รางวัลคือขนม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับรางวัล ไม่ว่าจะป็นรางวัลที่เป็นสิ่งของหรือได้รับประสบการณ์ด้วยความสนุกสนานได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมเกมนันทนาการ</li> </ul>

เนื้อหา	สรุปแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการโดยใช้จุดจูงใจในสาร	
	กิจกรรมนันทนาการ	จุดจูงใจในสาร
	<p><b>5. เกมคำต้องห้าม</b> <i>กติกา</i> จำนวนผู้เล่น 5 คน</p> <p>การเล่นสุ่มคนในห้องออกมารวมเล่นเกม 4-5 คน ใส่คำใบ้การ์ดลงในกล่องที่ใส่การ์ด</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ผู้เล่นจับสลากคำใบ้การ์ดที่อยู่ในกล่องคนละ 1 คำใบ้</li> <li>- เริ่มจับเวลาในการเล่นเกม รอบละ 5 นาที แบ่งเล่นเป็น 2 รอบ</li> <li>- เริ่มให้ผู้เล่นหลอกล่อให้เพื่อนที่ร่วมเล่นเกมด้วยกัน เกี่ยวกับคำใบ้ที่เพื่อนจับฉลากคำต้องห้ามได้</li> <li>- ผู้เล่นคนใดที่พูดคำที่ตัวเองจับฉลากได้จะหยุดเล่นเกมแล้วให้คนอื่นที่เหลือเล่นเกมต่อไป ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะจบเกมแล้วได้ผู้ชนะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ด้านอารมณ์ขัน : ใช้การทายคำต้องห้ามเพื่อสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้เล่นเกม</li> <li>- ด้านความรัก : สร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกิดความสามัคคี ความรักในเพื่อนร่วมทีม</li> </ul>
	<p><b>6. เกมทายภาพ</b> <i>กติกา</i> จำนวนผู้เล่น 2-3 คนขึ้นไป</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้นำ เกมจะนำ แผ่นป้ายคำ มาเพื่อให้ผู้เล่นได้คิดคำตอบของภาพ</li> <li>- จำนวนภาพ 15 ภาพโดยการทายภาพแต่ละครั้งไม่เกิน 3 ครั้ง ถ้ายังไม่มีคนทายถูกภาพนั้นจะ ถูกเฉลยโดยผู้นำเกม จำนวนผู้เล่นคือทุกคนในห้องร่วมกันเล่น</li> <li>- ผู้เล่นใดที่ทายภาพถูก ผู้นำ เกมจะมีรางวัลให้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ด้านการให้รางวัล : ผู้ชนะจะได้รางวัล คือขนม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับรางวัล ไม่ว่าจะป็นรางวัลที่เป็นสิ่งของ ประสบการณ์ที่ดีด้วยความสนุกสนานได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมเกมนันทนาการ</li> </ul>

ผลการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ (E1) 81.50 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 81.10 ดังนั้นค่าประสิทธิภาพ โดยเฉลี่ย เท่ากับ 81.50/81.10 ซึ่งเป็นไปตาม การใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ของการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัย

เกษมบัณฑิต เท่ากับ 80/80 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับแผนผังความคิดนี้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

**ตารางที่ 2** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านกิจกรรมเกมนันทนาการก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

กลุ่มทดลอง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	25	30	21.72	1.70	13.18	0.000
หลังเรียน	25	30	27.48	1.23		

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้แผนผังความคิดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านกิจกรรม นันทนาการของนักศึกษาคณะพยาบาล มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## สรุป

ผลการวิจัยของการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาคณะพยาบาล รายวิชากิจกรรมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า โดยค่าประสิทธิภาพของผลการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการเฉลี่ยที่ 81.50/81.10 โดยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการในการสร้างแผนการจัดการผลการใช้จุดจูงใจในสารในกิจกรรมเกมนันทนาการ (E1) อยู่ที่ 81.50 และค่าประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์ของแผนการผลการใช้จุดจูงใจกิจกรรมเกมนันทนาการ (E2) เท่ากับ 81.10 เป็นค่าประสิทธิภาพที่สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ ได้กำหนดไว้ เนื่องจากกระบวนการในการพัฒนาผลการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการตามหลักการวิจัยทางการศึกษาที่มีการตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงมีกระบวนการและขั้นตอนใน การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความละเอียดและชัดเจน โดยมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ รวมถึงการหาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ และยังมีการแก้ไขเครื่องมือเพื่อพัฒนาให้มีคุณภาพซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2556) ซึ่งผลการวิจัยของการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

## อภิปรายผล

1. การใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแสดงให้เห็นผลลัพธ์ที่ดีของนักศึกษาคณะพยาบาล รายวิชากิจกรรมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เพราะทั้ง 6 เกม นั้น เป็นเกมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรมทุกคนต้องพร้อมทั้งกายและใจ คือ มีจิตใจที่เข้าร่วมเล่นเกมอย่างเคารพกฎกติกาที่ตั้งไว้ ยุติธรรมเสมอภาค ไม่เอา

เปรียบผู้อื่น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับรางวัล ไม่ว่าจะป็นรางวัลที่เป็นสิ่งของหรือรางวัลประสบการณ์ที่มีความสนุกสนาน รวมไปถึงการได้ร่วมเล่นเกมกับบุคคลอื่นเพื่อสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และประสบการณ์ที่ดีที่ได้รับจากกิจกรรมสร้างความสามัคคีและความร่วมมือร่วมใจที่ดี ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจับกลุ่มของผู้เรียนที่ความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม เช่น สมาชิกในกลุ่มจะมีประมาณ 5-6 คน สมาชิกแต่ละคนต้องมีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน รวมถึงมีการแบ่งบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของแต่ละบุคคล พร้อมทั้งมีการอภิปราย รวมไปถึงการประเมินผลซึ่งกันและกัน (ทิตนา แคมมณี, 2559) ดังนั้น ในการจัดกระบวนการกลุ่ม จึงกำหนดให้สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมี ความสำคัญที่เท่าเทียมกัน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของกลุ่มและระหว่างกลุ่ม เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มอภิปราย แสดงความคิดเห็น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้และวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ (ศิริวรรณ วัฒนวัฒนารชัย, 2559) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงเข้าใจบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของตน และการยอมรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น ตลอดจนเข้าใจในความแตกต่างของแต่ละบุคคล (Bramlett, 1994)

2. การใช้จุดจุดใจร่วมกับกิจกรรมเกมเน้นบทบาทเพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลให้เกิดความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence หรือ Emotional Quotient : EQ) มีความสำคัญยิ่ง ถ้าขาดปัจจัยด้านนี้จะมีผลทำให้บุคคลประสบปัญหาชีวิตไม่สามารถ สร้างความสำเร็จได้ โกลแมน (Goleman, 1998, pp.370-371) ได้กล่าวว่า ความฉลาดทางอารมณ์เป็นทักษะเฉพาะตัวที่ทำให้คนเราประสบความสำเร็จ ทั้งในด้านการเรียน การงาน ครอบครัว และชีวิตส่วนตัว เพราะคนที่มีความฉลาดทางอารมณ์ คือ คนที่สามารถเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นได้รู้เขารู้เรา และใช้ข้อมูลเหล่านี้มาชี้นำความคิดการแสดงออกทางอารมณ์ของตนภายใต้แรงกดดันจากสภาพแวดล้อมทั้งหลายได้เป็นอย่างดี ความฉลาดทางอารมณ์จึงเป็นความสามารถหรือศักยภาพของคนแต่ละคนในการที่จะตอบสนองอารมณ์และความต้องการ ของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง สามารถรับรู้อารมณ์ของตนเอง พร้อมจัดการไปสู่พฤติกรรมที่เหมาะสม ซึ่ง กีบ (Gibbs, 1995, อ้างถึงใน ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์, 2545, น.14-15) กล่าวว่า สติปัญญา (IQ) และความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) มีความสัมพันธ์กัน อาจกล่าวได้ว่า รากฐานของความคิดสติปัญญาของ บุคคลเป็นผลมาจากสภาพอารมณ์จิตใจตลอดทั้งสภาพความสมบูรณ์ทางสุขภาพ ซึ่งการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์มีความสำคัญเท่าเทียมกับความฉลาดทางสติปัญญาในทุกสถานการณ์ของชีวิต ซึ่งมีค่าควรแก่การปลูกฝังให้กับทุกคนในสังคม ความสามารถในการเน้นบทบาทที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กันในการทำงานกลุ่ม สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิตนา แคมมณี (2559); บุญเลี้ยง ทุมทอง (2559) และ พัชรพร ศุภกิจ (2559) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนแบบร่วมมือจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม แต่ละคนจะมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานที่แตกต่างกันตามที่ได้รับมอบหมายโดยที่ทุกคนภายในกลุ่ม จะต้องมีส่วนร่วมในการทำงานไปในทิศทางเดียวกัน ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันโดยที่ไม่สามารถขาดคนใดคนหนึ่งได้ มีวิธีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม มีวิธีการในการตรวจสอบหน้าที่และความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกแต่ละคนในภายในกลุ่ม เมื่อได้ผู้เรียนแต่ละคนได้ข้อมูล เนื้อหาสาระตามที่ตนเองได้รับมอบหมายมาแล้วนั้นก็นำข้อมูลมารวมกันทำงาน สรุป อภิปราย ให้ข้อเสนอแนะผลการทำงานจนได้เป็นข้อมูลความรู้ภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอความรู้ที่ได้รับทั้งภายในกลุ่มและ

แลกเปลี่ยนกัน ระหว่างกลุ่ม โดยที่ผู้สอนจะต้องทำบทบาทหน้าที่ในการอำนวยความสะดวก จัดเตรียมสถานที่ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์และเทคโนโลยี อธิบายหน้าที่การทำงานของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำงานและการสร้างองค์ความรู้ให้กับเพื่อนภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่มให้ได้ตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ นอกจากนี้ผลการวิจัยในครั้งนี้จะสอดคล้องตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ แล้วนั้นยังมีงานวิจัยที่สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันของสุภาวดี สันเทพ และ นุชชานา เหลืองอังกูร (2561) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแผนผังความคิด พบว่า ผู้เรียนสามารถสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดได้

ผลการวิจัยการใช้จุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาคณะพยาบาล รายวิชากิจกรรมนันทนาการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่าการจุดจูงใจในกิจกรรมเกมนันทนาการส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชากิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา สูงขึ้นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีลักษณะการทำงานเป็นทีม นักศึกษาแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานที่มีความชัดเจนและสามารถนำข้อมูลความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเกมนันทนาการ ดังนั้น จึงหากมีการสนับสนุนให้มีการจัดการเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการใช้จุดจูงใจเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีบรรยากาศของการเรียนรู้ที่ดี รู้จักการทำงานเป็นทีม การสร้างองค์ความรู้ สร้างกิจกรรม (เกม) เพื่อนำไปเล่น และจัดโครงการได้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและประกอบอาชีพสืบต่อไป

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะด้านการจัดการเรียนรู้

1. การจัดกิจกรรมเกมนันทนาการในชั้นเรียนควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมทั้งเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม เป็นทีม หรือ กลุ่มย่อย เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
2. ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้จุดจูงใจผู้สอนควรเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพทางการเรียนสูงสุด
3. ในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของสมรรถนะที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรม เช่น การทำงานเป็นทีมและแบ่งบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม
4. บูรณาการมีกับกลุ่มวิชาอื่น ๆ รวมถึงการจัดการเรียนการสอนกับนักศึกษาสาขาอื่น ๆ

## บรรณานุกรม

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และ สุดา สินสกุล. (2520). *ระบบสื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 20. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2559). *ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2559). *ระเบียบวิธีวิจัยทางหลักสูตรและการสอน*. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2545). *การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พนิดา ไชแสง. (2554). *แรงจูงใจในการออกกำลังกายของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (พลศึกษา). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พัชรพร ศุภกิจ. (2559). *การเรียนรู้แบบร่วมมือตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), หน้า 6-14.
- พิมพ์พันธุ์ เตชะคุปต์ และ เพียว ยินดีสุข. (2557). *การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2556). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. พิษณุโลก: บัณฑิตโลก.
- ทิตนา แคมมณี. (2559). *องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2556). *การประเมินโครงการ : การวิจัยเชิงปริมาณ*. กรุงเทพฯ : คอมแพคปริ้น.
- รุ่งทิwa สุภานันท์, จิรนนท์ พุทธา, และชัชวาลย์ เกตุศิริ. (2563). *การใช้ภาษาสร้างแรงจูงใจเพื่อการสร้าง*. ใน *ประชุมทางวิชาการมหาจุฬาลงกรณ ครั้งที่ 1*. 18 สิงหาคม 2563, หน้า 215-225. *วารสารภาษาและวัฒนธรรมสถาบันภาษามหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *ราชกิจจานุเบกษา*. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566 - 2570).
- ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2559). *วิธีสอนทั่วไป (Method of Teaching)*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Bramlett, R. K. (1994). Implementing Cooperative Learning: A Field Study Evaluating Issue for School-Based Consultants. *Journal of School Psychology*, 32(September), pp. 64-84.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.



จัดพิมพ์โดย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์  
96 หมู่ 3 ถนนพุทธมณฑลสาย 5 ต.ศาลายา อ.พุทธมณฑล จ.นครปฐม 73170  
Tel. +6624416067  
E-mail: ncame@rmutr.ac.th  
Website: <https://rcim-ncame.rcim.in.th/>