



การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Development of Problem-Solving Skills Toward the Safe Use of The Internet by Using Role-Play Learning of Prathomsuksa 5 Students

อภิศักดิ์ ยีเกษม^{1*}, อัญชิสา ไชยเภท¹, ธิดารัตน์ ตัดสายชล¹ และ พล เหลืองรังษี²

Aphisak Yeekasem^{1*}, Unchisa Chaipet¹, Thidarat Tadsaichol¹ and Pol Luangrangsee²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

¹ Graduate Student, Department of Curriculum and Instructions, Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University.

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

² Asst. Prof., Ph.D., Lecturer of Master of Education Program Curriculum and Instructions, Hatyai University

*Corresponding author, E-mail: Aphisak.yee010@hu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ระหว่างก่อนกับหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประโยชน์ของการวิจัยที่ได้รับในครั้งนี้ นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย หลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติได้อย่างเหมาะสม สามารถคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 5/1 จำนวน 37 คน โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน และมีความกระตือรือร้นในการเรียน ใช้เวลาทดลอง จำนวน 6 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาและจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย 2) แบบทดสอบ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ชนิดเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยใช้ฉบับเดียวกันทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติสูงกว่าแบบไม่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42, S.D. = 0.45)

คำสำคัญ: ทักษะการแก้ปัญหา, การแสดงบทบาทสมมติ, ทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย, ความพึงพอใจ



Abstract

The purpose of this research was to compare problem-solving skills regarding safe internet use. Between before and after using the role-play learning method. For Grade 5 students and to study student satisfaction affecting the use of role-play learning methods on using the internet safely. For Grade 5 students. Benefits of this research Students develop problem-solving skills regarding using the internet safely. After using the learning management method using role-playing. Be able to think, analyze, make decisions, and apply knowledge to everyday life. The population and sample were 37 students in Grade 5, Room 5/1, Muslim Santitham Foundation School. Semester 2, academic year 2023, by selecting a purposive sampling group of students who interact with teachers and are enthusiastic about learning. The experiment time was 6 hours, with the researcher developing and organizing the learning on their own.

The research tools include 1) a learning plan on using the internet safely and 2) a test on using the internet safely. The multiple-choice type has 4 options, 20 questions, using the same version before and after the role play, and 3) a satisfaction questionnaire on using the internet safely. By organizing learning using role-playing.

The results of the research found that 1) The use of role-playing learning management methods was higher than those without role-playing learning management methods. Statistically significant at the .01 level and 2) students in the experimental group were satisfied with the overall development of problem-solving skills at a high level ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.45).

Keywords: Problem-solving Skills, Role-Playing, Safe Internet Use Skills, Satisfaction

บทนำ

ปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนอย่างมาก โดยข้อดีของการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้นั้นสามารถทำให้ผู้เรียนติดต่อสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสืบค้นหรือเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลก ข้อเสียคือ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนนั้น ไม่สามารถแยกแยะหรือใช้วิจารณญาณได้ว่า เนื้อหาของคลิปวิดีโอที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง และทำตามเป็นกระแสในโลกออนไลน์ แต่ไม่ได้นึกถึงผลกระทบหรือภัยอันตรายที่ตามมา เนื่องจากขาดความรู้ การวิเคราะห์ว่าสิ่งที่ทำอยู่ผิดหรือถูก และเสี่ยงต่อภัยออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ว่าด้วยรายวิชาวิทยาการคำนวณที่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจที่สามารถจะวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาได้ซึ่งสอดคล้องกับเหตุการณ์ในปัจจุบันที่การติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตทำได้หลากหลายสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ให้มีความสะดวกสบายมากขึ้น หากมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดเพื่อให้ผู้อื่นเสียหาย และเสื่อมเสียชื่อเสียง ดังนั้นผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่ดีนั้นจะต้องมีแนวทางการป้องกันและแก้ไขรวมไปถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาทอีกด้วย ซึ่งทำให้เห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยนั้น มีความสำคัญ



ต่อผู้เรียนซึ่งจะต้องมีทักษะสำคัญอย่างมากในการคิดวิเคราะห์แยกแยะมากกว่าการท่องจำ

ขณะเดียวกันโรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้มีรายวิชาเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณบรรจุอยู่ในหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปัญหาที่พบคือ 1) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยนักเรียนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือและมีแอคเคาท์ แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เป็นกระแส เช่น Facebook, TikTok, Instagram จากการสังเกตในห้องเรียนนักเรียนมักจะมีการพูดคุยถึงข้อมูลใน Facebook เกี่ยวกับโพสต์ของผู้ใช้ในแอปพลิเคชันนั้นและมีการนำรูปเพื่อนนักเรียนที่ไม่ชอบมาโพสต์ในกลุ่มส่วนตัวแล้ว ด่าทอ นินทา ด้วยถ้อยคำที่รุนแรงทำให้เพื่อนเกิดความอับอาย 2) นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ถึงผลเสียของการกระทำจากการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง จึงทำให้ไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้

จากปัญหาดังกล่าวครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องเลือกและประยุกต์วิธีการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาได้ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน การจัดการเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ใช่เพียงแค่ฟังจากการบรรยาย ดังนั้นครูผู้สอนจึงใช้การแสดงบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตนเองและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตมาเป็นข้อมูลในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (ทิศนา ชวนมณี, 2550) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิตยา ดอกกระดิน (2552) ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์การแสดงบทบาทสมมติประกอบการเล่านิทานที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่างนักเรียนอนุบาล ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนวัดสุวรรณนาคี จำนวน 15 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่าความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การแสดงบทบาทสมมติประกอบการเล่านิทานสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การแสดงบทบาทสมมติประกอบการเล่านิทานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาได้ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณจึงเลือกกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา จึงได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยระหว่างก่อนกับหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการใช่วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ประโยชน์ของการวิจัย

นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย หลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยการแสดงบทบาทสมมติได้อย่างเหมาะสม สามารถคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ความหมายของบทบาทสมมติ

กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่ยิมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศในห้องเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ช่วยเอื้อให้ผู้เรียนใช้ทักษะในการแสดงความคิดเห็นตามบทบาทที่ได้รับจากสถานการณ์ในการใช้บทบาทสมมติทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

Taylor and Wayford (1974) ได้ให้ความหมายของบทบาทสมมติว่า บทบาทสมมติเป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องที่เรียนหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้งซึ่งทั้งได้ฝึกฝนทักษะการคิด การวิเคราะห์ การอภิปราย การแสดง การแก้ปัญหา การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยครูเป็นผู้จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทต่าง ๆ ในสถานการณ์นั้น

ทิศนา ขัมมณี (2550) วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) อธิบายถึงวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ หมายถึง วิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทั้งด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้งและรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า วิธีการสอนแบบใช้การแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง การสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมตินั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิดที่คิดว่าตนควรจะเป็น การสอนแบบใช้บทบาทสมมตินี้มีประโยชน์อย่างมาก สำหรับผู้เรียนที่ต้องการฝึกการแก้ปัญหาในบทเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จึงได้นำแนวการสอนนี้มาจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติที่ครูได้นำมาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามความรู้สึกของผู้เรียนที่แสดงออกไป และให้ผู้เรียนที่ดูได้มองเห็นภาพ และสามารถสะท้อนถึงแนวทางการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ

วิธีสอนแบบใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมทั้งของตนเองและผู้อื่น หรือเกิดความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับบทบาทสมมติที่ตนแสดง (ทิศนา ขัมมณี, 2550)



ผู้วิจัยสรุปได้ว่า วิธีการสอนแบบใช้การแสดงบทบาทสมมติมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความรู้สึก และพฤติกรรมแสดงออกของตนและผู้อื่น เกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ตนแสดง

องค์ประกอบของการแสดงบทบาทสมมติ

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. สถานการณ์ หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่หรือหัวเรื่องสนทนา ผู้สอนจะต้องอธิบายสถานการณ์ และงานที่ผู้เรียนจะต้องทำให้สำเร็จ งานที่ทำจะมีความยากง่ายตามระดับของผู้เรียน เช่น การรับโทรศัพท์ หรือการเจรจาต่อรองธุรกิจ เป็นต้น การอธิบายชี้แจงเกี่ยวกับสถานการณ์ยังสามารถให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมหรือธรรมเนียมปฏิบัติด้วย

2. บทบาท หมายถึง การมอบหมายบทบาทให้ผู้เรียนแสดงตามบทที่กำหนด ผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจในบุคลิกภาพ ประสบการณ์ สถานะทางสังคม ปัญหา และความต้องการของบทบาทที่ตนจะแสดง คำอธิบายชี้แจงเกี่ยวกับบทบาทไม่ควรมากหรือละเอียดจนเกินไป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้แสดงพัฒนาบุคลิกภาพตามภูมิหลังหรือพฤติกรรมที่ผ่านมา

3. สำนวนที่เป็นประโยชน์สำหรับการแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง สำนวน วลี คำศัพท์เฉพาะ และรูปแบบของภาษา ตลอดจนข้อมูลต่าง ๆ ทั้งด้านภาษาศาสตร์ และด้านสังคม

4. ความรู้พื้นฐานในเนื้อหาของสถานการณ์ หมายถึง ความรู้ทั่วไปที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีเกี่ยวกับสถานการณ์ในการแสดง เช่น การแสดงบทบาทสมมติในการประชุมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ ผู้สอนจะต้องให้ความรู้พื้นฐานแก่ผู้เรียนโดยเตรียมเอกสารให้อ่าน ให้ดูภาพยนตร์ หรือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ บรรยายเป็นพิเศษ สมาคมสร้างสรรค์ไทย (2548) กล่าวเพิ่มเติมว่า นอกจากองค์ประกอบ 4 ประการข้างต้นแล้ว ฉาก และเค้าโครงเรื่องก็เป็นองค์ประกอบสำคัญของบทบาทสมมติ ดังนี้

1. ฉาก (Prop) เป็นวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ประกอบการเล่นบทบาทสมมติซึ่งบางครั้งอาจจะเป็นการแสดงท่าทาง การหยิบจับโดยไม่มีของจริง เป็นต้น

2. เค้าโครงเรื่อง (Plot) เป็นเค้าโครงเรื่องอย่างง่าย ที่มักเป็นการเลียนแบบชีวิตประจำวันของผู้เรียน พบเห็นจากหนังสือที่อ่าน หรือจากละครโทรทัศน์ เป็นต้น

นอกจากนั้น ชลิตา ใจมณี (2554) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของวิธีสอนแบบบทบาทสมมติ ไว้ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน

2. มีสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ

3. มีการแสดงบทบาทสมมติ

4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดงและสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการแสดงบทบาทสมมติ ประกอบไปด้วย ส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ สถานการณ์ เค้าโครงเรื่อง บทบาท สำนวนที่เป็นประโยชน์ ความรู้พื้นฐานในเนื้อหาของสถานการณ์ และฉาก



รูปแบบของการแสดงบทบาทสมมติ

รูปแบบกิจกรรมบทบาทสมมติ มีหลากหลายรูปแบบ เช่น วาริ ถิระจิตร (2534) อธิบายลักษณะการแสดงบทบาทสมมติมี 2 ลักษณะ คือ

1. ผู้แสดงบทบาทสมมติจะต้องแสดงบทบาทของคนอื่น โดยละทิ้งแบบแผนพฤติกรรมของตนเอง หรือการเปลี่ยนบทบาทซึ่งกันและกันกับเพื่อนหรือเป็นบุคคลสมมติ

2. ผู้แสดงบทบาทจะยังคงรักษาทบาทและแบบแผนพฤติกรรมของตนแต่ปฏิบัติอยู่ในสถานการณ์ที่อาจพบในอนาคต บทบาทสมมติประเภทนี้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนทักษะเฉพาะ ซึ่งบทบาทสมมติที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนอยู่ในปัจจุบันนี้ แยกได้เป็น 3 วิธี ดังนี้

1. การแสดงบทแสดงละคร วิธีนี้ผู้ที่แสดงต้องฝึกซ้อมแสดงทำท่าทางตามบทกำหนดขึ้นไว้แล้ว เช่น การแสดงละครเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนในหนังสือ ผู้แสดงบทบาท ละคร จะต้องพูดตามบทบาทที่ผู้เขียนกำหนดขึ้น

2. การแสดงบทบาทสมมติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ ผู้แสดงต้องไม่ฝึกซ้อมมาก่อนเรียน ไปถึงเรื่องใดตอนใด ก็ออกมาแสดงได้ทันที โดยแสดงไปตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง เช่น แสดงเป็นบุคคลต่าง ๆ ในชุมชน เป็นหมอ เป็นทหาร เป็นตำรวจ นักเรียนได้คิด ได้พูด และแสดงพฤติกรรมจากความรู้สึกนึกคิดของเขาเอง

3. การใช้บทบาทสมมติแบบเตรียมบทไว้พร้อม ผู้สอนได้เตรียมบทมาไว้ล่วงหน้าบอกความคิดรวบยอดให้ผู้แสดงทราบ ผู้แสดงอาจต้องแสดงตามบทบาทบ้าง คิดบทบาทขึ้นแสดงเองตามความพอใจบ้าง แต่ต้องตรงกับเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ จิตารัตน์ วิเชียรลม (2554) กล่าวว่า รูปแบบของกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ สามารถแบ่ง ได้ 2 ประเภท ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมติที่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า และที่ไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติที่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า ผู้สอนเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ขึ้นมา จากนั้นนำมาถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้รับฟัง แล้วมอบบทบาทให้กับผู้เรียนตามความเหมาะสมเพื่อให้เตรียมตัวล่วงหน้าก่อนการแสดง ทั้งนี้ ผู้แสดงอาจสอดแทรกรายละเอียดเพิ่มเติมของเนื้อหาได้ การแสดงบทบาทสมมติที่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า เน้นความพร้อมของผู้แสดงที่ทำหน้าที่รับผิดชอบในแต่ละบทบาท รวมถึงการจัดฉากให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องหรือสถานการณ์นั้น ๆ

2. การแสดงบทบาทสมมติที่ไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า เป็นวิธีการสอนที่ใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียนหรือใช้ในระหว่างที่มีการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนอาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติตามเนื้อหา เพื่อให้การเรียนนั้นน่าสนใจ และทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น การแสดงบทบาทสมมติที่ไม่มีการเตรียมล่วงหน้า เน้นไหวพริบ เชี่ยวชาญ และความคิดสร้างสรรค์อย่างฉับไวของผู้แสดง ส่วน สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545) ได้แบ่งการแสดงบทบาทสมมติออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ แบบเตรียมบทไว้พร้อม และแบบแสดงละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ ซึ่งผู้แสดงไม่จำเป็นต้องฝึกซ้อมก่อนที่จะแสดง เมื่อเรียนถึงเรื่องใด ตอนใดก็จะแสดงได้ทันทีโดยไม่ต้องฝึก ให้แสดงตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง

2. การแสดงบทบาทสมมติแบบเตรียมบทไว้พร้อม ผู้สอนจัดเตรียมบทล่วงหน้าบอกความคิดรวบยอด และบทบาทให้ผู้แสดงทราบ ซึ่งผู้แสดงอาจแสดงตามบทที่กำหนดบ้าง หรืออาจคิดบทบาทขึ้นเองตามความคิด ความพอใจของตน แต่ต้องตรงกับเนื้อหาที่กำหนดไว้



3. การแสดงบทบาทสมมติแบบแสดงละคร ผู้สอนกำหนดบทบาทไว้แล้ว ผู้แสดงจะต้องฝึกซ้อมแสดง และพูดตามบทที่ผู้สอนกำหนดขึ้น

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบของกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ มี 3 รูปแบบ คือ การแสดงบทแสดงละคร การแสดงบทบาทสมมติแบบไม่มีบทเรียนไว้ และการใช้บทบาทสมมติแบบเตรียมบทไว้

ขั้นตอนของการแสดงบทบาทสมมติ

ทศนา แคมมณี (2550) ได้อธิบายขั้นตอนของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ไว้ดังนี้

1. ผู้สอน/ผู้เรียน นำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
2. ผู้สอน/ผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาท
3. ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์
4. ผู้เรียนแสดงบทบาทและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก
5. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง

6. ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

7. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ศศิภา ไชยวงศ์ (2553) ได้สรุปขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ไว้ดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำเสนอ (Introduction) เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอบทเรียนด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติ อาจเป็นการอ่านประกอบท่าทางที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนด้วยน้ำเสียงที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละรอบของการนำเสนอ แล้วจึงให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเลียนแบบท่าทางตามประโยคในเนื้อหาบทเรียนตามแบบซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

2. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation) เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน โดยกระตุ้นและอธิบายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ให้เข้าใจความหมาย และวิธีการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่กับการเรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษา

3. ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ทำความเข้าใจกับบทเรียนอย่างละเอียดและฝึกซ้อมการใช้ภาษารวมทั้งสาธิตการใช้ภาษาตามบทเรียน เช่น การแสดงเลียนแบบ และฝึกซ้อมใช้ภาษาเอง รวมทั้งการสาธิตการใช้ภาษาตามบทเรียน เช่น แสดงเลียนแบบ

4. ขั้นแสดง (Presentation) ในขั้นนี้ ผู้เรียนต้องแสดงบทบาทที่ตนเองได้รับจากบัตรบทบาทหน้าชั้นเรียนอย่างมีชีวิตชีวา โดยจัดฉากและเตรียมอุปกรณ์ไว้ หรือไปแสดงในสถานที่จริง

5. ขั้นผลิตภาษา (Production) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้ในการแสดงบทบาทสมมติตามที่กำหนด เพื่อที่จะให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมทั้งในและนอกห้องเรียน

Krish (2001) ได้สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการ (Preparation Stage) ในขั้นนี้ผู้สอนเป็นผู้สร้างบรรยากาศในการเรียนและเตรียมความพร้อมด้านภาษาแก่ผู้เรียน รวมถึงการคัดเลือกบทบาทของผู้แสดงในกลุ่มและการฝึกซ้อมก่อนการแสดงจริง



ขั้นตอนที่ 2 การแสดง (Presentation Stage) กลุ่มผู้แสดงจะนำเสนอหน้าชั้นเรียนอย่างมีชีวิตชีวา ในขณะที่กลุ่มผู้ชมจะต้องจดบันทึกการแสดงเกี่ยวกับจุดอ่อน จุดแข็ง ของการแสดงและการใช้ภาษา โดยไม่ทำให้กลุ่มผู้แสดงรู้สึกกลัวต่อคำวิพากษ์วิจารณ์

ขั้นตอนที่ 3 หลังการแสดง (Post Presentation Stage) ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อการแสดงของแต่ละกลุ่มตามที่ได้จดบันทึกไว้ และให้ข้อเสนอแนะรวมทั้งข้อคิดเห็น เพื่อที่ผู้สอนจะได้นำข้อมูลไปปรับปรุงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ขั้นตอนของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ นั้น ประกอบไปด้วยส่วนที่สำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเสนอ 2) ชี้นเตรียมความพร้อม 3) ชี้นฝึก 4) ชี้นแสดง และ 5) ชี้นผลิตภาษา

ประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติ

Ments (1986) ได้กล่าวไว้ว่า การแสดงบทบาทสมมติช่วยให้ผู้เรียนแสดงออกซึ่งความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ ได้อธิบายถึงหัวข้อสนทนา และปัญหาส่วนตัว เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจตนเอง ได้ฝึกพฤติกรรมหลายรูปแบบ มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มทั้งเป็นแบบทางการและไม่เป็นทางการ และกล้าแสดงความคิดเห็น

ศศิภา ไชยวงศ์ (2553) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น สามารถปรับความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม ได้ฝึกการแก้ปัญหา และการตัดสินใจจากบทบาทสมมติ รู้จักใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหาและตัดสินใจและรู้จักวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาเพื่อแก้ไขปัญหาได้ตรงจุด ได้เห็นแนวทางการนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ สร้างความสามัคคีระหว่างกลุ่มการทำงานร่วมกัน จะทำให้ทุกคนมีความเข้าใจกัน และรู้จักปรับตนเองให้เข้ากับผู้อื่น ได้เกิดการเรียนรู้ในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม

ทศนา แคมมณี (2545) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่วิธีหนึ่งซึ่งผู้สอนสามารถใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเสนอการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการเผชิญสถานการณ์ การตัดสินใจ และแก้ปัญหา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและการเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียน

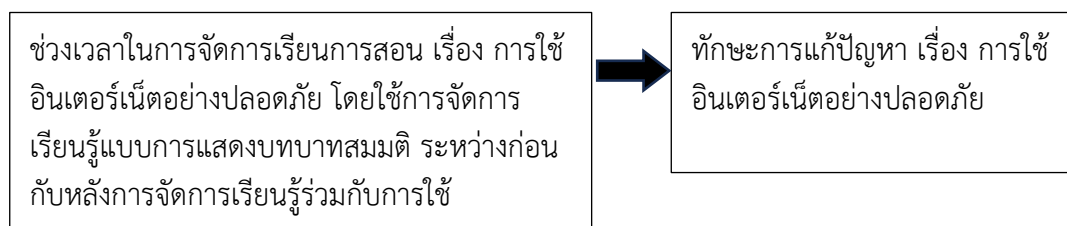
ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การแสดงบทบาทสมมติ ช่วยให้ผู้เรียนแสดงออกซึ่งความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น สามารถปรับความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม ได้ฝึกการแก้ปัญหา และการตัดสินใจจากบทบาทสมมติ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่วิธีหนึ่งซึ่งผู้สอนสามารถใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด



กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 5/1 จำนวน 37 คน ของโรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย
- 2) แบบทดสอบ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ชนิดเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยใช้ฉบับเดียวกันทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองที่โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ แผนกอนุบาลและประถมศึกษา โดยใช้สถานที่ คือ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ของโรงเรียน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบสำหรับทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยอ้างอิงจาก (หนังสือคู่มือครูอักษรเจริญทัศน์ อจท. วิชาเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 ข้อ กับนักเรียนจำนวน 37 คน ซึ่งในการวิจัย ผู้วิจัยได้เก็บบันทึกข้อมูลเป็นรายบุคคล เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยต่อไป
2. ผู้วิจัยแนะนำวิธีการเรียนด้วยบทเรียน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติกับกลุ่มตัวอย่าง
3. คณะผู้วิจัยให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ ครบทั้ง 3 ตอน
4. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบ เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ หลังเรียนซึ่งเป็นทำแบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน



5. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมคะแนนแบบทดสอบ ก่อนและหลังเรียนโดยให้คะแนน 1 คะแนนสำหรับข้อที่ตอบได้ถูกต้อง และให้คะแนน 0 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบไม่ถูกต้องหรือไม่ตอบ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. การเปรียบเทียบแบบทดสอบก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยวิเคราะห์หาค่าที่ (t-test for Dependent group)

2. หาค่าระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าระดับความพึงพอใจ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ (n=37)

คะแนน	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{d}$	t	P-value
ผลการทดสอบก่อนเรียน	37	9.70	4.29			
ผลการทดสอบหลังเรียน	37	11.84	2.26	2.14	3.30	.002**

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 9.70 คะแนน คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 11.84 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบก่อนเรียนมีความแตกต่างกับคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 2 การประเมินความพึงพอใจในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (n = 37)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านบทบาทผู้สอน			
1.1 ครูมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ช่วยให้นักเรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์	4.51	0.69	มากที่สุด
1.2 ครูให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักเรียน อย่างทั่วถึง	4.46	0.83	มาก
1.3 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามแสดง ความคิดเห็นเมื่อมีข้อสงสัย	4.49	0.87	มาก
1.4 ครูมีความรอบคอบเกี่ยวกับเนื้อหา ที่ทำการสอน	4.38	0.75	มาก
2. ด้านบทบาทของผู้เรียน			
2.1 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย และแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม	4.32	0.85	มาก
2.2 ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม	4.38	0.89	มาก



รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2.3 ผู้เรียนอยากเรียนวิชาเทคโนโลยีวิทยาการ คำนวณมากขึ้น	4.30	0.61	มาก
2.4 ผู้เรียนชอบวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอน แบบการแสดงบทบาทสมมติ	4.65	0.58	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้			
3.1 การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรม	4.81	0.46	มากที่สุด
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา มากยิ่งขึ้น	4.57	0.72	มากที่สุด
3.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ การแก้ปัญหา	4.30	0.81	มาก
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และยุติธรรม	4.16	0.89	มาก
4.2 มีการเฉลยหรือแนะแนวทางของคำตอบ เพื่อให้ทราบถึงผลการเรียนรู้	4.41	0.86	มาก
4.3 ครูเปิดเผยคะแนนที่ได้จากการวัดผล	4.19	0.87	มาก
4.4 ครูใช้เครื่องมือในการวัดผลได้อย่างเหมาะสม กับการเรียนรู้	4.19	1.12	มาก
4.5 ผู้เรียนมีทักษะการคิดค้นแก้ปัญหามากขึ้น	4.51	0.65	มากที่สุด
4.6 ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาวิชาเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณมากขึ้น	4.27	0.93	มาก
4.7 ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะ การแก้ปัญหามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.54	0.98	มากที่สุด
4.8 ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้น	4.54	0.98	มากที่สุด
ภาพรวม	4.42	0.45	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า การประเมินความพึงพอใจในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42, S.D. = 0.45) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านบทบาทของผู้เรียน ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.46) รองลงมา คือ ด้าน การจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.59) ด้านบทบาทผู้สอน ($\bar{X}$ = 4.45, S.D. = 0.49) และด้านการวัด และประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.65) ตามลำดับ



สรุปและอภิปรายผล

จากการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย หลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติสูงกว่าแบบไม่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อาจเป็นผลมาจากวิธีการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมมตินั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิดที่คิดว่าตนควรจะเป็น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขมณี (2550) ได้อธิบายไว้ว่า กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกรักนึกคิดของตน

2. ความพึงพอใจในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42, S.D. = 0.45) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านบทบาทของผู้เรียน ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.46) รองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.59) ด้านบทบาทผู้สอน ($\bar{X}$ = 4.45, S.D. = 0.49) และด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.65) ตามลำดับ ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกในสถานการณ์บทบาทสมมติ นักเรียนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น โดยใช้ทักษะการวิเคราะห์ส่งผลให้มีการกระตือรือร้นต่อการเรียน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ อุทัยพรรณ สุดใจ (2545) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกรัก ชอบ ยินดี เต็มใจหรือมีเจตคติที่ดีของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความพอใจจะเกิดเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการ ด้านวัตถุ และด้านจิตใจ ความพึงพอใจเป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกทัศนคติของบุคคล อันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและสิ่งจูงใจ โดยอาจเป็นไปในเชิงประเมินค่าว่าความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งเหล่านั้นเป็นไปในทิศทางลบหรือบวก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

การเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยการจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางในการนำผลการวิจัยไปใช้ต่อไป ดังนี้

1. ครูผู้สอนรายวิชาเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณสามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณโดยนำเอาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหากับผู้เรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ได้

2. ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกการแสดงออกและฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ก่อน โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชี้แนะหรือให้คำปรึกษาเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการทำกิจกรรมและกล้าแสดงความคิดเห็นของตนแก่สมาชิกในกลุ่ม



ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการแสดงบทบาทสมมติ ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นไปใช้กับนักเรียนโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียน
2. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การแสดงบทบาทสมมติกับรายวิชาอื่น ๆ หรือระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- ชลิดา ใจมณี. (2554). การสร้างแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่
- ทศนา แคมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แคมมณี. (2550). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดารัตน์ วิเชียรลม. (2554). การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองหลวงศึกษา. (การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- นิตยา ดอกกระดิน. (2552). ผลการจัดประสบการณ์การแสดงบทบาทสมมติประกอบการเล่านิทานที่มีต่อความเชื่อมั่นในตัวเองของเด็กปฐมวัย. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- วารี ธีระจิตร. (2534). การพัฒนาการสอน สังคมศึกษา ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิภา ไชยวงศ์. (2553). การใช้การสอนแบบชักชวนร่วมมือกับกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อเพิ่มพูนการฟังพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และลดความวิตกกังวลของนักเรียน ในชมรมมัคคุเทศก์น้อย. (วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- สมาคมสร้างสรรค์ไทย.(2548). การใช้บทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2548 ตัวชี้วัดการดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง) (พิมพ์ครั้งที่ 4), กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อุทัยพรรณ สุดใจ. (2545). ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีต่อการให้บริการขององค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรี (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) สาขาวิชาสังคมวิทยาประยุกต์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- Krish, P, (2001). A role play activity with distance learners in an English language classroom. Internet TESL Journal 7(7) 1-6



มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
HATYAI UNIVERSITY

- Ments, Van Morry. (1986). The effective use of roleplay: Practical techniques for improving learning. London: Kogan page.
- Taylor, John.; & Wayford Rex. (1974). Simulation in the classroom. (2nd. ed.) Middlesex: Harmondsworth.