

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

- เรื่อง** ศึกษาการแก้ไขปัญหาการไม่มีปฏิริยาตอบสนองของนักศึกษาโดยใช้เกมไพ่อูโน่ (UNO) ในรายวิชา การจัดการช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน (3201-2007) ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 สาขาวิชาการตลาดวิทยาลัยอาชีวศึกษาชุมพร
- ผู้วิจัย** นางสาวเครือวัลย์ วัฒนาทิพย์ธำรงค์ ครูผู้สอนสาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาชุมพร

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน เน้นการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียน โดยนำวิธีการสอนแบบต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจากการเรียนการสอนที่ผ่านมาผู้เรียนขาดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนทำให้เกิดการสื่อสารทางเดียว ขาดการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน จากการสังเกตการแสดงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในห้องเรียน ผู้สอนจึงได้ “ปรับวิธีเรียน เปลี่ยนวิธีสอน” โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนและสนใจการเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยผู้เรียนจะต้องมีการระดมสมอง วางแผน ปฏิบัติตามแผน ปรับปรุงและพัฒนา และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทุกคน ผู้เรียนทุกคนจะต้องมีความกระตือรือร้นในการเรียนอยู่เสมอ

ในการวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ “ศึกษาปฏิริยาตอบสนองของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่นเกมไพ่อูโน่” สมมติฐานการวิจัย ดังนี้ (1) การจัดการเรียนการสอนรายวิชาการจัดการช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน (3201-2007) โดยสอดแทรกการเล่นเกมไพ่อูโน่ส่งผลต่อปฏิริยาตอบสนองของผู้เรียน (2) นักศึกษามีปฏิริยาตอบสนองต่อครูผู้สอนมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่นเกมสไฟ์ อูโน่ โดยประชากรที่ทำการศึกษาค้นครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 แผนกวิชาการตลาด จำนวน 24 คน ที่เรียนในรายวิชา การจัดการช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน (3201-2007) ประจำปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยอาชีวศึกษาชุมพร

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนรายวิชาการจัดการช่องทางการจัดจำหน่ายและห่วงโซ่อุปทาน (3201-2007) โดยสอดแทรกการเล่นเกมไพ่อูโน่ส่งผลต่อปฏิริยาตอบสนองของผู้เรียน เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังเล่นเกมไพ่อูโน่ ผู้เรียนมีปฏิริยาตอบสนองเพิ่มมากขึ้นทุกกลุ่ม และมีเพียง 2 คน ที่ไม่มีการตอบและตั้งคำถามเลย โดยภาพรวมนักศึกษามีความกล้าแสดงออก มีภาวะผู้นำ มีความรักความสามัคคีเพิ่มมากขึ้น