

## รายงานวิจัยในชั้นเรียน

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

**ผู้วิจัย** นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว

**หน่วยงาน** โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมิ่งคลาสิก อําเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย

**ปีที่ดำเนินงาน** ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษา คือ กระบวนการเรียนรู้ ของคนและสังคม คนทุกคนที่มารวมกันเป็นสังคมมนุษย์ต้องเรียนรู้ไปด้วยกัน ถึงจะสร้างความเจริญก้าวหน้าให้กับสังคมและประเทศชาติ สถานศึกษาซึ่งเป็นหน่วยงานที่ให้บริการการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง จึงมีภารกิจมีบทบาทและความสำคัญในฐานะหน่วยงานที่จัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับ “คน” และ “สังคม” “การศึกษา” เน้นให้ความสำคัญกับ “ผู้จัด” แต่ “การเรียนรู้” ให้ความสำคัญกับ “ผู้เรียน” ดังนั้น บทบาทของสถานศึกษาจึงไม่ใช่ “โรงเรียน” แต่เป็น “โรงเรียน” และสำหรับการศึกษาในปัจจุบันตามนโยบายของนายกรัฐมนตรี พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ต้องการให้ปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้เด็กไทยทุกคนได้มีโอกาสรับการศึกษาที่ดีที่สุด ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ได้รับการพัฒนาครบทั้ง 4H คือ Head, Heart, Hand, Health และเน้นว่าการพัฒนาต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ (สำนักโฆษกรัฐบาล, 14 มีนาคม 2559)

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 กำหนดให้การศึกษาภาคบังคับ คือ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ภายใต้การดูแลของกระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายในการส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ และได้มีการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อช่วยให้เยาวชนสามารถเรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีได้ตามความสามารถ ตามการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้น การปรับเปลี่ยนโดยการนำเอาวิชาการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มาให้เยาวชนได้เรียนรู้เร็วขึ้น นับว่าเป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนและช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวทางการพัฒนาคุณภาพของคนที่จะช่วยพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต (จรรยาพร ธรณินทร์, 2561: ออนไลน์)

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนไม่มีความกระตือรือร้น และไม่คอยสนใจเรียน อีกทั้งไม่กล้าซักถาม รวมทั้งไม่กล้าตอบคำถามของครู ไม่ให้ความร่วมมือกับเพื่อน ๆ ในการทำกิจกรรมกลุ่ม มักพูดคุย และเล่นกันส่งเสียงดังเมื่อครู ให้ปฏิบัติงาน หรือทำกิจกรรมกลุ่ม ในฐานะผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในรายวิชานี้ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องวิธีสอนหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธี

กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน (ลีปพนนท์ เกตุทัต. 2526 : 12) กล่าวว่า การเรียนรู้ของนักศึกษามีไข่มุกมาจากครูแต่เพียงผู้เดียวแต่สามารถเรียนรู้จากเพื่อนนักศึกษาด้วยกัน เพราะนักศึกษาย่อมประสบปัญหาในการเรียนคล้าย ๆ กัน เมื่อผู้เรียนหนึ่งเรียนรู้เร็ว เข้าใจ ก็สามารถช่วยเหลือเพื่อนได้ว่าปัญหาที่ขัดข้องอยู่ที่ใด การเรียนโดยวิธีเพื่อนช่วยเพื่อนผู้เรียนมีโอกาสฝึกภาษาเท่ากัน ขณะที่ฝึกในกลุ่มทุกคนมีโอกาสติตติงแนะนำกันเองได้มากกว่าที่ครูคนเดียวจะติตติงหรือแนะนำนักศึกษาทั้งชั้น ซึ่งสอดคล้องกับ พรรณรัตน์ เเง่ธรรมสาร (2533 : 27) ที่ระบุว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่คำนึงถึงหลักการของแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน โดยนักเรียนมีโอกาสที่จะช่วยเหลือและแนะนำซึ่งกันและกัน เกิดการเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลินและสนุกสนาน นักเรียนที่เก่งเมื่อได้รับคำแนะนำเพื่อนในกลุ่มก็ถือว่าได้เป็นการทบทวนความรู้ และทำให้จำเรื่องที่เรียนได้ดียิ่งขึ้นและเกิดความภาคภูมิใจที่มีโอกาสแนะนำเพื่อน ส่วนนักเรียนที่เรียนอ่อนและเรียนปานกลางก็พยายามที่จะเรียนรู้ให้ทันเพื่อน เพื่อที่จะให้กลุ่มของตนเองทำกิจกรรมได้ดีกว่ากลุ่มอื่น ๆ การจัดการเรียนการสอนลักษณะนี้จะทำให้นักเรียนที่เรียนและปานกลางมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงและยังเป็นการส่งเสริมในเรื่องกระบวนการกลุ่มของนักศึกษาโดยเน้นการให้นักเรียนช่วยเหลือกันตลอดจนการเห็นคุณค่าของการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นผลให้สมาชิกของกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งทิวา ควรชม (2546 : บทคัดย่อ) สุนันทา โพธิ์ชัย (2547 : 73) และสุรพล เสียงเพราะ (2548 : บทคัดย่อ)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาการใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนโดยใช้กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ในวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถ ของนักเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3ที่เรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. เพื่อนำการวิจัยครั้งนี้ ไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ในปีการศึกษาต่อไป

### ขอบเขตการวิจัย

ประชากรนักเรียนที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาคการศึกษาที่ 1/2559 จำนวน 45 คน

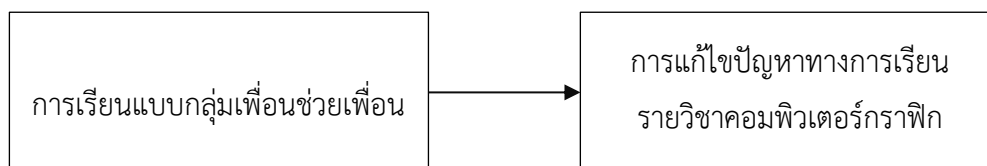
### นวัตกรรม เทคนิค วิธีการใช้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

## เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แบบทดสอบหลังเรียน โดยเทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 50 จำนวน 12 ข้อ
2. สถิติ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตเป็นร้อยละ
3. แบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษารายบุคคล

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ประชากรที่ใช้ในการวิจัย : นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย :

- ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน
- ตัวแปรตาม คือ การแก้ไขปัญหาทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

## คำนิยามศัพท์เฉพาะ

**การสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน** หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยแบ่งเป็นกลุ่มโดยแต่ละกลุ่มมีนักเรียนคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยครูเป็นผู้แบ่งกลุ่มให้

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนจากการทำแบบทดสอบรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก หลังเรียนได้ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน นักเรียนต้องผ่านเกณฑ์ประเมินไม่น้อยกว่า 10 คะแนน)

**สภาพการจัดการเรียนการสอน** หมายถึง การปฏิบัติการสอนของครูตามแผนการสอน เทคนิคการสอน/วิธีสอน การใช้สื่อประกอบการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อแก้ไขปัญหาทางการเรียนและส่งผลให้สอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด ในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 45 คน
2. เพื่อเป็นการส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกมีประสิทธิภาพดี

## ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน
2. สร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่
  1. แผนการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกโดยใช้วิธีการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน
  2. แบบทดสอบหลังเรียน โดยเทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 50 จำนวน 20 ข้อ
  3. แบบบันทึกการสังเกตการณ์จัดกิจกรรมการเรียน
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียน
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยวิเคราะห์ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)
5. สรุปผลการวิจัยจากข้อมูลที่รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

## การดำเนินการวิจัย

ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผนการปฏิบัติ (Planning) เริ่มด้วยการสำรวจปัญหาระหว่างครู ระบุปัญหาที่จะทำการแก้ไข และพัฒนา หาแนวทางแก้ไข พร้อมสร้างเครื่องมือวิจัย

ขั้นที่ 2 ลงมือปฏิบัติตามแผน (Action) นำแผนที่กำหนดซึ่งควรยืดหยุ่นและปรับได้ไปปฏิบัติ ถ้ามีปัญหาลุप्तสรคขณะปฏิบัติก็ทำการปรับปรุงแผน

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ปฏิบัติ (Observation) โดยสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งกระบวนการและผลที่เกิดขึ้น โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) เป็นการวิพากษ์สภาพที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน สิ่งที่ทำเนิการ / ข้อค้นพบ ดีหรือไม่ดีอย่างไร หากอธิบายต่อสิ่งที่ค้นพบ นำข้อค้นพบไปใช้ประโยชน์ หรือปรับปรุงแนวทางการปฏิบัติ ทำการปรับแผนการปฏิบัติ และปฏิบัติจนครบทุกแผน เมื่อปฏิบัติการเสร็จสิ้นแล้วจึงทำการทดสอบผลการเรียนรู้ของนักเรียน

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการเก็บข้อมูลดังนี้

1. เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ขั้นตอนการสอนโดยใช้การเรียนการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยไปเก็บด้วยตนเอง โดยการสอนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยการแยกข้อมูลอย่างเป็นระบบ ตีความหมาย เชื่อมโยงความสัมพันธ์ และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมได้
2. ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้การแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เรื่องการแก้ปัญหาให้นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้วิธีการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 คน

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนการทดสอบก่อนการสอนและหลังสอน โดยใช้วิธีแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน		แปลผลการประเมินตามเกณฑ์	คะแนนหลังเรียน		แปลผลการประเมินตามเกณฑ์
	คะแนน (20)	ร้อยละ		คะแนน (20)	ร้อยละ	
1	15	75	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
2	12	60	ระดับพอใช้	18	90	ระดับดีมาก
3	10	50	ระดับพอใช้	15	75	ระดับดี
4	5	25	ต้องปรับปรุง	10	50	ระดับพอใช้
5	12	60	ระดับพอใช้	17	70	ระดับดี
6	13	65	ระดับดี	16	80	ระดับดีมาก
7	14	70	ระดับดี	17	85	ระดับดีมาก
8	10	50	ระดับพอใช้	15	65	ระดับดี
9	10	50	ระดับพอใช้	15	70	ระดับดี
10	14	70	ระดับดี	16	80	ระดับดีมาก
11	12	60	ระดับพอใช้	15	75	ระดับดี
12	7	35	ต้องปรับปรุง	13	65	ระดับดี
13	14	70	ระดับดี	18	80	ระดับดีมาก
14	9	45	ต้องปรับปรุง	16	70	ระดับดี
15	6	30	ต้องปรับปรุง	14	70	ระดับดี
16	11	55	ระดับพอใช้	16	80	ระดับดีมาก
17	11	55	ระดับพอใช้	18	90	ระดับดีมาก
18	15	75	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
19	13	65	ระดับดี	20	100	ระดับดีมาก

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน		แปลผลการประเมิน ตามเกณฑ์	คะแนนหลังเรียน		แปลผลการ ประเมิน ตามเกณฑ์
	คะแนน (20)	ร้อยละ		คะแนน (20)	ร้อยละ	
20	13	65	ระดับดี	20	100	ระดับดีมาก
21	14	70	ระดับดี	19	95	ระดับดีมาก
22	13	65	ระดับดี	17	85	ระดับดีมาก
23	5	25	ต้องปรับปรุง	18	60	ระดับพอใช้
24	8	40	ต้องปรับปรุง	18	75	ระดับดี
25	15	75	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
26	12	60	ระดับพอใช้	18	90	ระดับดีมาก
27	15	75	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
28	10	50	ระดับพอใช้	18	90	ระดับดีมาก
29	7	35	ต้องปรับปรุง	18	90	ระดับดีมาก
30	12	60	ระดับพอใช้	18	90	ระดับดีมาก
31	14	70	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
32	13	65	ระดับดี	20	85	ระดับดีมาก
33	8	40	ต้องปรับปรุง	18	75	ระดับดี
34	14	70	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
35	13	65	ระดับดี	18	90	ระดับดีมาก
36	12	60	ระดับพอใช้	18	75	ระดับดี
37	8	40	ต้องปรับปรุง	18	75	ระดับดี
38	15	75	ระดับดี	20	95	ระดับดีมาก
39	11	55	ระดับพอใช้	20	75	ระดับดี
40	10	50	ระดับพอใช้	18	80	ระดับดีมาก
41	15	75	ระดับดี	19	90	ระดับดีมาก
42	7	35	ต้องปรับปรุง	20	85	ระดับดีมาก
43	8	40	ต้องปรับปรุง	18	80	ระดับดีมาก
44	15	75	ระดับดี	20	100	ระดับดีมาก
45	11	55	ระดับพอใช้	15	75	ระดับดี
คะแนน เฉลี่ย	11.36	56.78	ระดับพอใช้	16.40	82.00	ระดับดีมาก

จากตาราง 1 พบว่าผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คะแนนเฉลี่ย 11.36 คิดเป็น 6.78 แปลผลได้ระดับพอใช้ และผลคะแนนการทดสอบหลังเรียน คะแนนเฉลี่ย 16.4 คิดเป็นร้อยละ 82.00 แปลผลได้ระดับดีมาก โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

#### ผลการทดสอบก่อนเรียน

ระดับ 4 = ร้อยละ 80-100	ผ่านเกณฑ์ระดับดีมาก	จำนวน	0	คน
ระดับ 3 = ร้อยละ 65-79	ผ่านเกณฑ์ระดับดี	จำนวน	19	คน
ระดับ 2 = ร้อยละ 50-64	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้	จำนวน	15	คน
ระดับ 1 = ร้อยละ 0-49	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้	จำนวน	11	คน

#### ผลการทดสอบหลังเรียน

ระดับ 4 = ร้อยละ 80-100	ผ่านเกณฑ์ระดับดีมาก	จำนวน	29	คน
ระดับ 3 = ร้อยละ 65-79	ผ่านเกณฑ์ระดับดี	จำนวน	14	คน
ระดับ 2 = ร้อยละ 50-64	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้	จำนวน	2	คน
ระดับ 1 = ร้อยละ 0-49	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้	จำนวน	0	คน

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากตารางที่ 1 ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 45 คน มีผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=11.36$ ) และผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้การสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน มีผลการทำแบบทดสอบค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=16.40$ ) แสดงให้เห็นว่านักเรียน มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนโดยใช้การสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=5.04$ )

#### สรุปอภิปรายผลการวิจัย

จากการใช้การเรียนแบบร่วมมือเพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 คน ซึ่งมีปัญหาในการเรียน ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนด ส่งผลทำให้ไม่สามารถทำแบบทดสอบได้ ผลจากการทำแบบทดสอบหลังการใช้กระบวนการกลุ่มกับนักเรียนแล้ว ปรากฏว่านักเรียนมีผลคะแนนการทำแบบทดสอบสูงขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=5.04$ ) การใช้กระบวนการกลุ่มช่วยให้นักเรียน ที่มีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถแตกต่างกัน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก ซึ่งมีจำนวนสมาชิกในกลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คน สมาชิกในกลุ่มจะทำการช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนอ่อนกว่า การช่วยเหลือกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานตามกิจกรรมที่กำหนดให้ จะทำให้ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบเมื่อเรียนจบเนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

ในการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกมีเนื้อหาในการจัดกิจกรรมค่อนข้างเยอะ และนักเรียนต้องมีทักษะในการใช้งานโปรแกรมกราฟิกเป็นพื้นฐานจะสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมและใบงานได้ดี แต่สำหรับนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานและไม่มีทักษะจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย และขาดความพยายามในการออกแบบงานกราฟิกให้ออกมาได้ดี การสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนจะช่วยลดปัญหาดังกล่าวได้ดีขึ้นซึ่งสามารถใช้กระบวนการนี้ในการแก้ปัญหาในรายวิชาอื่น ๆ ได้เพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนรวมทั้งการใช้กระบวนการอื่น ๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน และส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นตามไปด้วย



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

โดย

นางสาวกณิการ์ ปัญญาอินแก้ว

โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก

ที่.....วันที่ 19 เดือน กันยายน พ.ศ. 2559

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวกนิการ์ ปัญญาอินแก้ว ตำแหน่งครู ได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

บัดนี้ข้าพเจ้าได้ดำเนินกิจกรรมวิจัยในชั้นเรียนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงได้จัดส่งรายงานวิจัยในชั้นเรียนดังกล่าว เพื่อให้ท่านได้ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเป็นลำดับต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นางสาวกนิการ์ ปัญญาอินแก้ว)  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

.....  
.....

.....  
(นางหทัยชนก ถาแหล่ง)  
หัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....  
.....

.....  
(นายสุชาติ ศรีอินนท์)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก