



THE DEVELOPMENT OF TEAMWORK AND COLLABORATION COMPETENCY USING POSITIVE PSYCHOLOGY PERMA MODEL WITH WOOC LAP APPLICATION IN S14102 HISTORY OF GRADE 4 STUDENTS

Nipada Nimitmuenwai¹, & Angkana Tungkasamit^{2*}

1 Faculty of Education, Khon Kaen University

2 Faculty of Education, Khon Kaen University

** Corresponding author. E-mail: tangka@kku.ac.th*

Abstract

This research aimed to 1) develop the teamwork and collaboration competency of grade 4 students in a history course (S 14102) using positive psychology PERMA model with Wooclap application, with a target of at least 70% of students achieving a level 5 or above in teamwork and collaboration competency and 2) improve students' academic achievement after participating in learning activities based on using positive psychology PERMA model with Wooclap application, with a target of at least 70% of students achieving a score of 70% or above. The participants were 10 grade 4 students. The research design was action research with 3 cycles of action. Research instruments included 1) 8 lesson plans for 10 hours, 2) reflection tools such as post-activity logs, observation checklists, student interviews, and end-of-cycle quizzes, and 3) evaluation tools such as teamwork and collaboration competency rubrics and achievement tests. Quantitative data were analyzed using mean, standard deviation, and percentage, while qualitative data were analyzed using content analysis. The results showed that 1) All 10 students met the criteria for Teamwork and Collaboration Competency at level 5 or above, accounting for 100% of the students exceeding the set criteria. 2) A score of 70% or above for all 10 students, accounting for 100% of the students. The average score was 23.20, representing 77.20% of the full score, exceeding the set criteria.

Keywords: Teamwork and Collaboration Competency, Positive Psychology PERMA Model, Wooclap Application

การพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด จิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

นิภาดา นิमितหมื่นไวย¹,และอังคณา ตุงคะสมิต^{2*}

1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

* Corresponding author. E-mail: tangka@kku.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป และ 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจำนวนนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน รูปแบบการวิจัยเป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผน เวลา 10 ชั่วโมง 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัยประกอบด้วยแบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม แบบทดสอบท้ายวงจร และ 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย ประกอบด้วยแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวม และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดย หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมผ่านเกณฑ์จำนวน 10 คน อยู่ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 23.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.20 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม, แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบPERMA, แอปพลิเคชัน Wooclap

บทนำ

สังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างรวดเร็วภายใต้อิทธิพลของโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม มีความสะดวกสบายในด้านคมนาคม การสื่อสารและสาธารณูปโภคต่าง ๆ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตทำให้เกิดความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูล การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้มีทั้งโอกาสและความท้าทายที่ต้องทำความเข้าใจและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง เพื่อสร้างสังคม ที่ดีและยั่งยืน (กาญจนา แก้วสนิท,

2554) วิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางสังคม และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เป็นการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้รอบด้าน รู้จัดการคิดในทุกมิติ มีคุณสมบัติที่ดีในฐานะบุคคลและสมาชิกของสังคมที่ตนดำรงอยู่ เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาเป็นพลเมืองที่มีจิตสำนึก มีความรับผิดชอบ และเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข (ลาวัญญ์ วิทยารุทนิกุล, 2533) ธนวรรณ อัสโร (2554) ได้กล่าวว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีเนื้อหาที่ครอบคลุมในด้านต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัดช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไรทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคมมีการปรับตัวตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มีการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุข นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก และด้วยวิชาประวัติศาสตร์จัดอยู่ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจพัฒนาการความเป็นมาในอดีต การเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตที่เกิดขึ้นทั้งในสังคมไทยและสังคมโลก ทำให้เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้น และเชื่อมโยงเหตุการณ์อย่างเป็นลำดับขั้นตอน และยังสามารถปฏิบัติตนให้เหมาะสมในสถานที่ต่าง ๆ ได้ดี

วินัย พงศ์ศรีเพียร (2545) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความคิด แล้วยังช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นการเรียนประวัติศาสตร์จึงไม่ใช่การท่องจำวัน เดือน ปี หรือชื่อคนสำคัญแต่เป็นเรื่องของการอธิบายเหตุผลของปรากฏการณ์ในอดีตที่เกิดขึ้น ซึ่งส่งผลกระทบมาถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมล้วนแต่เกี่ยวข้องกับปัจจัยในอดีต ที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากจุดหนึ่งของอดีตมาจนถึงปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นที่จะปรับเปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่การเป็นผู้ชี้แนะนำความรู้ โดยการตั้งศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ คิดวิจารณ์ คิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนให้มากที่สุดควรที่จะมีการจัดการศึกษาที่มุ่งให้เกิดความเข้าใจความต่างระหว่างบุคคล มีการยอมรับความคิดเห็นระหว่างกันเพื่อลดความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้น ให้ความสำคัญกับสมาชิกทุกคนในกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน มีความยุติธรรมในการตัดสินใจ มีความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการภายในกลุ่ม ซึ่งสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมเป็นสมรรถนะหนึ่งของนักเรียนที่ควรมีเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจหลักในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายที่กำหนด ครูต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับครู และนักเรียนกับสภาพแวดล้อม โดยนักเรียนต้องเป็นสมาชิกในทีมที่ดีและมีความเป็นผู้นำกล้าที่จะแสดงออก เคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่แตกต่างที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มสามารถทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบมีความความโปร่งใสในการทำงาน และมีความรับผิดชอบ ร่วมกันสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และจัดการความขัดแย้งภายใต้สถานการณ์ปกติและสถานการณ์ที่ยากลำบากได้ โดยสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเป็นผู้นำและเป็นสมาชิกที่ดี 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ และ 3) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง (CBE Thailand, 2021)

ปัจจุบันสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทราจัดให้มีการศึกษาที่มุ่งพัฒนาให้นักเรียนอ่าน คล่อง เขียนคล่อง คิดเลขคล่องเป็นหลัก ส่งผลให้แต่ละโรงเรียนให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนในวิชาอื่นลดลง โดยเฉพาะรายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพราะวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นที่วิชาที่ผู้เรียนต้องอาศัยความรู้ ความจำ ความ

เข้าใจในบทเรียนเป็นอย่างมาก และต้องมีพื้นฐานในด้านการอ่าน และการเขียนมาก่อนจึงจะสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และบทเรียนต่าง ๆ อย่างเข้าใจได้ และจากการทำ PLC ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ระหว่างคณะครูในโรงเรียนจำนวน 6 ท่าน ที่สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน พบว่าพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านมูลตุน นักเรียนไม่มีสมาธิในการเรียน เมื่อครูให้นักเรียนจับกลุ่มในการทำงาน นักเรียนจะให้ความสำคัญกับตนเองเป็นหลัก ไม่สนใจสมาชิกในห้อง ขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ไม่มีความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตน และของทีม และขณะที่ครูมอบหมายงานที่ต้องทำเป็นทีมพบว่า นักเรียนยังไม่สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงานให้เป็นขั้นตอนทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่นได้ เกิดความขัดแย้งจากการสื่อสารที่ไม่เข้าใจภายในทีม มีการจัดการภายในทีมที่ไม่เหมาะสม ขาดการรวมพลังในการทำงาน ไม่มีการช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มหรือน้อยมาก ส่งผลให้งานที่ครูมอบหมายให้เกิดความล่าช้า และได้คำตอบออกมาไม่สมบูรณ์ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (รายงานผล PLC ชุมชนแห่งการเรียนรู้โรงเรียนบ้านมูลตุน, 2566)

ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้มีการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้จิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) เข้ามาช่วยแก้ปัญหา ซึ่งจิตวิทยาเชิงบวกเป็นแขนงวิชาหนึ่งในศาสตร์ทางจิตวิทยา (Psychology) ที่พยายามแสวงหาองค์ความรู้เพื่อเสริมสร้างอัจฉริยภาพด้วยการยึดเอาจุดแข็งของบุคคลมาเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000) จิตวิทยาเชิงบวกได้รับการพัฒนาต่อยอดมาจากแนวคิดจิตวิทยามนุษยนิยม ที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาจิตวิทยา เพื่อสร้างแรงจูงใจในการดำเนินชีวิตของบุคคลปกติ (Maslow, 1954) ปัจจุบันจิตวิทยาเชิงบวกได้รับความสนใจอย่างแพร่หลาย เนื่องจากการศึกษาจิตวิทยาแบบดั้งเดิมมีความโน้มเอียงไปทางจิตพยาธิวิทยา (Psychopathology) ซึ่งมุ่งเน้นเพื่อการรักษาความผิดปกติ และเยียวยาผู้ป่วยที่มีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพจิต ทำให้ละเลยวิธีการป้องกันสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น นอกจากนี้การศึกษาจิตวิทยาแบบดั้งเดิมยังขาดการค้นคว้าเกี่ยวกับการสร้างความเข้มแข็งทางจิต เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว องค์กร และชุมชน ศาสตราจารย์ Seligman ได้พัฒนาทฤษฎี PERMA เป็นแนวคิดในการพัฒนาความสุข (Happiness) และสุขภาวะ (Well-being) โดยมีคำย่อขององค์ประกอบหลักของความสุข 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) 2) การมีจิตผูกพัน (Engagement) 3) ความสัมพันธ์ (Relationship) 4) ความหมายในชีวิต (Meaning) และ 5) ความสำเร็จ (Accomplishment) (Seligman, 2000) นำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีช่วยกระตุ้นความสนใจนักเรียนในการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ พบว่าแอปพลิเคชัน Wooclap เป็นสื่อที่น่าสนใจสามารถสร้างบทเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอใบความรู้ การทบทวนข้อสอบ การโหวต กระดานไวท์บอร์ด การเพิ่มสื่อเสียงวิดีโอ การสร้างคำถามแบบหลายตัวเลือก และการสร้างคำถามแบบเปิดทำให้นักเรียนได้ตอบกับครูได้แบบเรียลไทม์ และจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชัน Wooclap พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชัน Wooclap เกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การพัฒนาทักษะการคิดระดมสมอง อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นักเรียนเกิดความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ (อาทิตยา นิลพัฒน์ และ เจษฎา ราชฤทธิ์นิม, 2565)

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการนำแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap มาใช้พัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม มีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง และด้วยเหตุที่แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA เป็นแนวคิดที่สร้างความสุขในการเรียนผลักดันให้เกิดแนวคิดการสร้างความสุขในตนเองและบุคคลรอบข้าง อีกทั้งยังส่งเสริมการมองสิ่งต่าง ๆ รอบข้างในเชิง

บวกทำให้การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนเกิดบรรยากาศแห่งความสุข พร้อมทั้งการนำเอาแอปพลิเคชัน Wooclap เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน และเพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากการบรรยายในชั้นเรียน ที่ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ซึ่งเกิดปัญหาดังที่กล่าวมาข้างต้น เป็นการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์มุ่งพัฒนาการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ โดยใช้รูปแบบวิธีการสอนตามแนวคิด จิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุดต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจำนวนนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก รูปแบบ PERMA เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชัน Wooclap และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการสอนตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA

รูปแบบการสอนตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA หมายถึง แนวทางจิตวิทยาสมัยใหม่ที่ศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดจากอารมณ์เชิงบวก เป็นแนวคิดที่มุ่งให้เกิดการสร้างความสุขให้กับตนเองและคนรอบข้าง การจัดการเรียนรู้โดยใช้จิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 P (Positive emotion) ทำให้รู้สึกดีกระตุ้นความสนใจ เป็นการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่ให้นักเรียนรู้สึกดี มีความสุข ประทับใจ ตื่นตัวและพร้อมที่จะเริ่มเรียน ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในห้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนชอบ เหมาะกับวัย และเหตุการณ์ปัจจุบัน เป็นสิ่งที่นักเรียนทำแล้วมีความสุข เช่น กิจกรรมเลือกสตีกเกอร์อารมณ์ก่อนเรียน การเล่นเกมทายคำ เกมเปิดแผ่นป้าย เกมจับผิดภาพ เป็นต้น เพราะเมื่อนักเรียนเกิดความรู้สึกประทับใจ ตื่นเต้น และมีความสุขแล้ว นักเรียนจะให้ความร่วมมือกับครู และครูจะจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ง่ายมากขึ้น พร้อมกับบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสุข

ขั้นตอนที่ 2 E (Engagement) สำรวจปัญหาและมีส่วนร่วม ครูและนักเรียนร่วมกันสำรวจปัญหาเรื่องที่จะศึกษาร่วมกับนักเรียน กิจกรรมตอบคำถาม การเล่นเกมเลือกฝั่งคำตอบ เพื่อสร้างบรรยากาศที่จะทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมที่จัดขึ้น เพราะการกิจกรรมจะช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกให้กับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 3 R (Relationship) ปฏิบัติการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความสุข ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนได้ทำกิจกรรม มีการให้หัวข้อเรื่องที่ศึกษาในแต่ละกลุ่มได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในกลุ่มตนเอง ครูคอยให้คำแนะนำและเสริมพลังบวก พุดให้กำลังใจ ชื่นชมในสิ่งที่

นักเรียนทำได้ดี เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ สบายใจ และรู้สึกว่ายังมีครูที่พร้อมจะเข้าใจเขาอยู่เสมอ ซึ่งเมื่อนักเรียนเกิดความสบายใจแล้วนักเรียนก็จะมีทัศนคติเชิงบวกต่อครูตามไปด้วย

ขั้นตอนที่ 4 M (Meaning) คุณค่า และมีความหมาย เปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มได้สร้างสรรค์ชิ้นงานกลุ่ม นำเสนอผลงานที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของกลุ่มตนเอง และกลุ่มอื่นนำไปสู่การพัฒนาตนเองในบทเรียนต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 A (Accomplishment) ความสำเร็จจากการร่วมมือ ครูประเมินผลงานหรือกิจกรรมในชั้นเรียน แจกคะแนนกลุ่มให้นักเรียนเห็นถึงความสำเร็จของการร่วมมือร่วมกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น รวมถึงได้เห็นพัฒนาการของตนเองด้วยว่ามีพัฒนาการที่คืบหน้าไปอย่างไร ซึ่งถ้านักเรียนได้เห็นว่าคุณค่าตนเองทำสำเร็จแล้ว และมีผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจ นักเรียนก็จะเกิดความภาคภูมิใจ และเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อตนเอง รวมถึงเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน และครูอีกด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน Wooclap

แอปพลิเคชัน Wooclap หมายถึง โปรแกรมที่ช่วยสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยทำหน้าที่เสมือนกระดานระดมสมองที่ช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในห้องเรียนได้อย่างสะดวกสบาย ครูสามารถใช้งานแอปพลิเคชันนี้เพื่อแทรกสื่อการสอน เช่น วิดีโอ หรือ สร้างคำถามในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คำถามแบบเลือกตอบ หรือคำถามปลายเปิด เพื่อให้นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ทันทีผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้ Wooclap ยังช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน พร้อมทั้งช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น ซึ่งช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และการสื่อสารในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

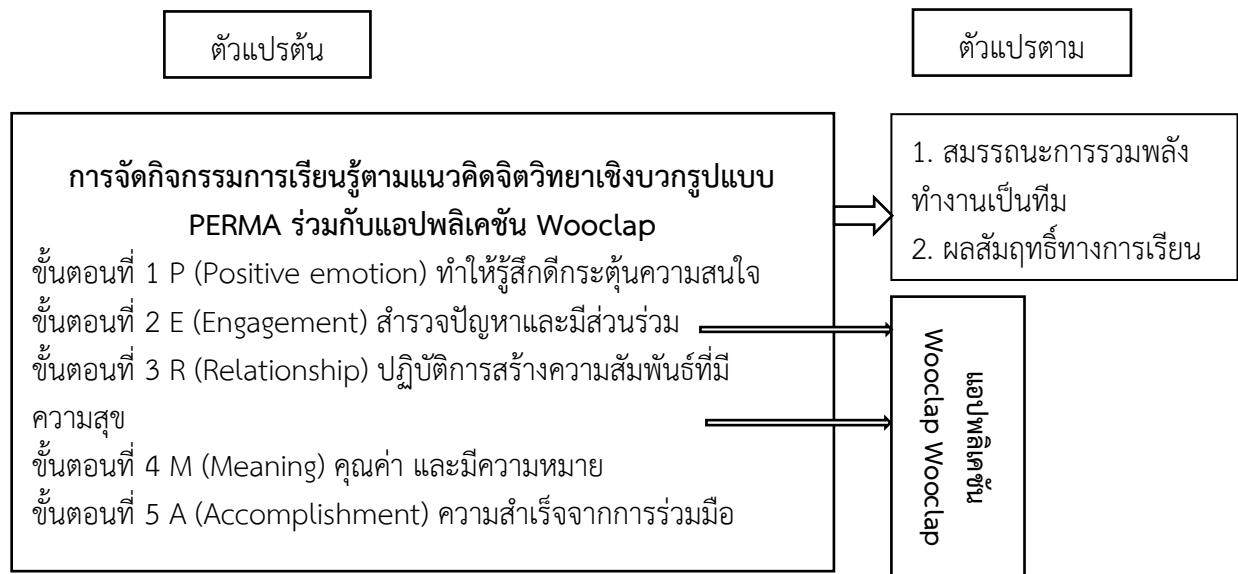
สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม

สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม หมายถึง ความสามารถในการจัดระบบ และกระบวนการทำงาน โดยใช้การร่วมมือกันภายในทีม มีแผน ขั้นตอน เพื่อให้งานบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย นักเรียนมีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ภายในเป็นทีมได้ มีความรับผิดชอบร่วมกัน รู้จักการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี มีการจัดการความขัดแย้งภายใต้สถานการณ์ที่ยุ้งยาก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) มีองค์ประกอบดังนี้

1. เป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ มีทักษะการทำงานเป็นทีม รับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง และของทีม มีความยืดหยุ่นในการทำงานร่วมกับกลุ่มคนที่แตกต่าง นำจุดเด่นของตนเองและสมาชิกมาใช้ ในการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย

2. กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ สามารถจัดระบบการทำงานกิจการ และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเองและร่วมกับผู้อื่น ร่วมกันกำหนดเป้าหมาย แผนการทำงาน ขั้นตอน และ กระบวนการทำงานเป็นทีม คำนึงถึงประโยชน์ของทีมก่อนประโยชน์ส่วนตน แบ่งบทบาทหน้าที่ให้เหมาะสมกับ ศักยภาพของสมาชิก

3. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นคุณค่าของสัมพันธภาพที่ดี สร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีในทีม ดังกรอบแนวคิดการวิจัยที่แสดง ในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนบ้านมูลตุน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้เวลา 10 ชั่วโมง
2. แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม เป็นแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดวงจรปฏิบัติแต่ละวงจร จำนวน 3 ด้าน 20 รายการประเมิน
3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนท้ายวงจร เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของนักเรียน โดยทดสอบหลังจากการจัดการเรียนรู้แต่ละวงจรที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในรูปแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 3 วงจรวงจรละ 10 ข้อจำนวน 30 ข้อ
4. แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวม เป็นแบบประเมินที่ใช้ประเมินการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดวงจรปฏิบัติทั้ง 3 วงจร จำนวน 3 ด้าน 15 รายการประเมิน
5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจากการสะท้อนผลการประเมินผลในการดำเนินการวิจัยแต่ละวงจรปฏิบัติการ ดังนี้

1. ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ข้อมูลจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนท้ายวงจร ประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวม และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย และหาค่าร้อยละ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือนักเรียนมีสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยมีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป โดยการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมมีรายการประเมินจำนวน 15 รายการ ประเมิน คะแนนเต็ม 45 คะแนน โดยนักเรียนจะมีผลการประเมินในช่วงคะแนนระหว่าง 23-33 คะแนน จึงจะมีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยวิเคราะห์เนื้อหาจากเครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกหลังกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาข้อบกพร่อง เพื่อหาแนวทางแก้ไข และปรับปรุงพัฒนานักกิจกรรมการเรียนการสอนในการดำเนินการวิจัยต่อไป

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป ผลปรากฏดังตารางภาพ 1 และ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลคะแนนการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวม

คะแนนเต็ม	คะแนนที่ผ่านเกณฑ์	ค่าเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ระดับสมรรถนะ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	เกณฑ์การผ่านระดับ 5 สามารถขึ้นไป
45	23	39.51	87.77	ระดับเหนือความคาดหวัง	10	ผ่าน

จากตารางที่ 1 พบว่า การทำแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวมมีนักเรียนที่ทำแบบประเมินผ่านจำนวน 10 คน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีค่าเฉลี่ย 39.51 คิดเป็นร้อยละ 87.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับ 5 สามารถขึ้นไป ทำให้ทราบถึงพัฒนาการของทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ครบทุกวงจร

ตารางที่ 2 ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวมตามองค์ประกอบสมรรถนะ

ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวมตามองค์ประกอบสมรรถนะ			
องค์ประกอบสมรรถนะ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
1. การเป็นสมาชิกที่ดีและมีภาวะผู้นำ	15	12.10	80.66
2. กระบวนการร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ	15	13.10	87.33
3. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง	15	14.40	96.00

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยรวมตามองค์ประกอบสมรรถนะ ด้านการเป็นสมาชิกที่ดีและมีภาวะผู้นำ คะแนนเต็ม 15 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 12.10 คิดเป็นร้อยละ 80.66 ด้านกระบวนการร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ คะแนนเต็ม 15 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 13.10 คิดเป็นร้อยละ 87.33 ด้านสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง คะแนนเต็ม 15 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 14.40 คิดเป็นร้อยละ 96.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap รายวิชา ส 14102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเกณฑ์ที่กำหนดคือนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผลปรากฏดังตารางภาพ 3

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละ
10	30	10	100	27	21	23.20	2.29	77.20

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.20 คิดเป็นร้อยละ 77.20 ของคะแนนเต็มซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

อภิปรายผล

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัย เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมหลังสิ้นสุดทั้ง 3 วงจร มีนักเรียนที่ทำแบบประเมินผ่านจำนวน 10 คน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีค่าเฉลี่ย 39.51 คิดเป็นร้อยละ 87.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับ 5 สามารถขึ้นได้ โดยแบ่งตามองค์ประกอบสมรรถนะ 3 ด้าน คือ 1) ด้านการเป็นสมาชิกที่ดีและมีภาวะผู้นำ คะแนนเต็ม 15 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 12.10 คิดเป็นร้อยละ 80.66 2) ด้านกระบวนการร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ คะแนนเต็ม 15 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 13.10 คิดเป็นร้อยละ 87.33 3) ด้านสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง คะแนนเต็ม 15 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 14.40 คิดเป็นร้อยละ 96.00 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap สามารถพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม

ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA เป็นรูปแบบที่ช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกในกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมเล่นเกมตอบคำถาม เกมจับผิดภาพ การเลือกสติ๊กเกอร์ความรู้สึกต่อการเรียนในเนื้อหา นั้น ๆ เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการเรียน และเป็นการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสุข สนุกสนาน และเมื่อนักเรียนเกิดความสุขในการเรียนนักเรียนก็จะมีความพร้อมในการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับ Noble & McGrath (2557, อ้างถึงใน วาสิณี จิรสิริ, 2566) กล่าวว่า แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก รูปแบบ PERMA ช่วยพัฒนาสมรรถนะทางด้านสังคม และอารมณ์ ซึ่งอารมณ์เชิงบวก และความสัมพันธ์เชิงบวกของนักเรียนรวมถึงช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างเหมาะสมอีกด้วย ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมอารมณ์เชิงบวก และการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนกับสาระประวัติศาสตร์จึงทำให้นักเรียนเกิดอารมณ์เชิงบวก มีความพร้อมที่จะทำกิจกรรมในชั้นเรียน

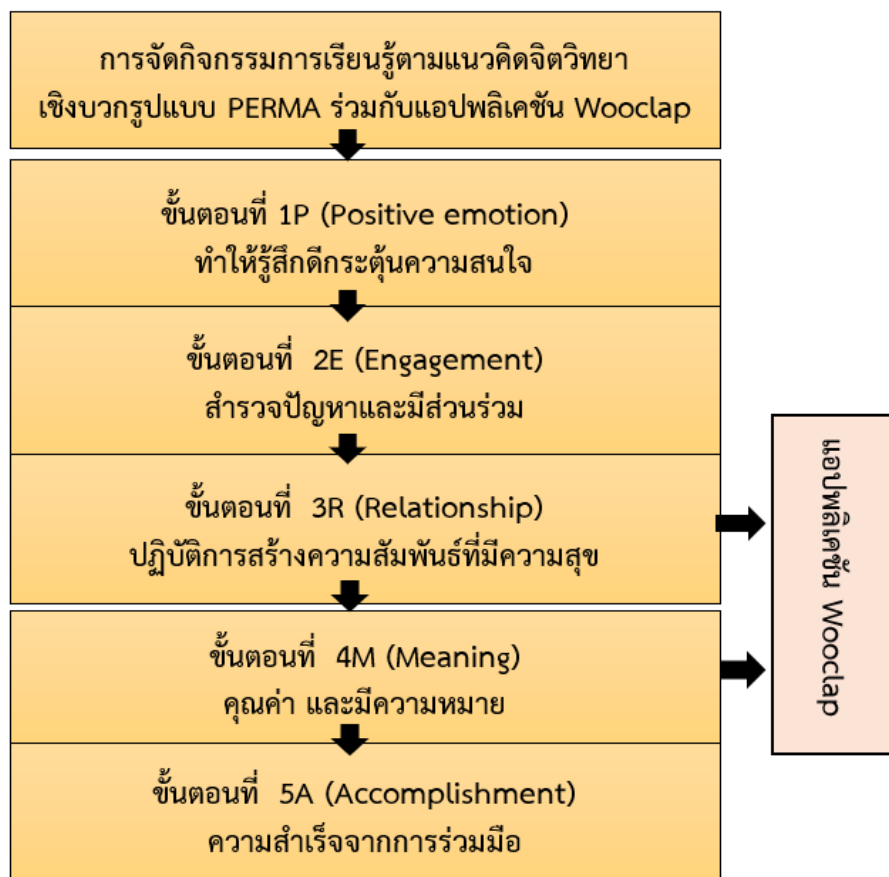
2. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap พบว่า นักเรียนที่มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 23.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.20 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติด้วยกระบวนการกลุ่ม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ จำนวน 10 ชั่วโมง อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Wooclap ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีขั้นตอน ซึ่งเป็นการแสวงหาความรู้สาระประวัติศาสตร์ จากการที่ให้นักเรียนศึกษาความรู้เรื่องราวในอดีตด้วยกระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นวิธีการที่นักเรียนได้ศึกษาความรู้ร่วมกับสมาชิกในห้องมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และมีการแบ่งบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนที่ต้องรับผิดชอบรู้จักการทำงานเป็นกลุ่มนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ภายใต้กระบวนการกลุ่มจนเกิดเป็นความรู้และทักษะการในการทำงานเป็นทีม ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งคุณลักษณะสำคัญดังกล่าวเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนนำไปใช้ในการเรียนรู้ไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมกลุ่มทำให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น เนื่องจากได้มีการพูดคุยและเปลี่ยนข้อคิดเห็นและแก้ไขปัญหาร่วมกันช่วยให้สมาชิกได้ฝึกฝนทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักการแบ่งหน้าที่ในการทำงานอีกทั้งยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับ สุเมธ งามนก (2550 อ้างถึงใน เพิ่มสุข อนันต์มั่งคั่ง, 2560) การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญอย่างมากในองค์กร ไม่เพียงแต่จะช่วยทำให้วัตถุประสงค์ขององค์กรบรรลุเป้าหมายเท่านั้น แต่ทีมงานยังเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการทำงานขององค์กร และส่งผลต่อการทำงานไม่ว่าจะเป็นทีมงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานเพราะการปฏิบัติงานจำเป็นที่จะต้องทำงานเป็นทีม เนื่องจากคนเดียวไม่สามารถทำงานได้ทั้งหมด จึงจำเป็นที่จะต้องมีการกระจายงานออกไปตามบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ รวมทั้งมีเป้าหมายร่วมกันที่จะส่งผลต่อองค์กรโดยรวม ซึ่งสอดคล้องกับ สุนันทา เลาหนันท์ (2540) ได้ให้ทัศนะรูปแบบการทำงานเป็นทีมไว้ว่าในการทำงานเป็นทีมนอกจากมีการแบ่งงานและประสานงานกันแล้ว ยังต้องมีการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่มชัดเจนเพื่อป้องกันการสับสน เป้าหมายสำคัญประการหนึ่งของทีมงานคือการพร้อมใจคิดหาวิธีการที่จะปรับปรุงแก้ไขกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ขนาดของกลุ่มที่ดีมักจะมีสมาชิกตั้งแต่ 3-10 คน ทีมขนาดเล็กมักจะมีความเห็นพ้องในทีม ทีมงานส่งผลต่อคุณภาพการ

ตัดสินใจ การตัดสินใจในบางครั้งจำเป็นต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการตัดสินใจ การที่มีทีมงานเพื่อทำงานร่วมกันนั้นจะทำให้มีการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้รอบคอบยิ่งขึ้น และยังเป็นที่ยอมรับมากกว่าการตัดสินใจโดยบุคคลคนเดียว ทีมงานส่งผลต่อการร่วมมือในการทำงานเป็นทีม จะส่งผลต่อการสร้างความร่วมมือระหว่างบุคคลมากขึ้น จากลักษณะของโครงสร้างของการทำงานเป็นทีมจะทำให้บุคลากรได้มี ปฏิสัมพันธ์ในการทำงานและมีความร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของงานตามที่กำหนดไว้ ทีมงานส่งผลต่อการยอมรับในผลงาน การทำงานเป็นทีมจะมีการมอบหมายงานของแต่ละหน้าที่ให้บุคลากรตามความสามารถ และความเหมาะสม เมื่อมีการปฏิบัติงานใดที่เป็นผลงานของทีมงานสมาชิกในทีมงานย่อมต้องร่วมรับผิดชอบร่วมกัน ดังนั้นจึงเป็นการกลั่นกรองผลงานที่จะออกจากโครงการสู่ภายนอก ส่งผลให้ผลงานดังกล่าวเป็นที่ประจักษ์และเป็นที่ยอมรับอีกด้วย

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย พบว่า การพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 P (Positive emotion) ทำให้รู้สึกดีกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 E (Engagement) สำรวจปัญหาและมีส่วนร่วม ขั้นตอนที่ 3 R (Relationship) ปฏิบัติการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความสุข ขั้นตอนที่ 4 M (Meaning) คุณค่า และมีความหมาย ขั้นตอนที่ 5 A (Accomplishment) ความสำเร็จจากการร่วมมือ โดยนำแอปพลิเคชัน Wooclap มาบูรณาการในขั้นที่ 3 และ 4 ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาหรือมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap ไปใช้ดังนี้

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap ในชั้น M (Meaning) คุณค่า และมีความหมาย ผู้วิจัยควรมอบบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าในตนเองผ่านการทำงานร่วมกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน กิจกรรมเหล่านี้จะให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการร่วมมือ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการนำไปสู่ความสำเร็จของการทำงานร่วมกัน และเมื่อนักเรียนได้รับประสบการณ์การทำงานร่วมกันที่ประสบผลสำเร็จนักเรียนจะรู้สึกถึงความภาคภูมิใจในตนเอง และเห็นคุณค่าในบทบาทหน้าที่ของตนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น
2. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีการทำกิจกรรมกลุ่มผู้วิจัยควรมีการบริหารจัดการเวลาให้ดี เพื่อไม่ให้กระทบกับการทำกิจกรรมในขั้นตอนอื่น เพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมให้ครบทุกขั้นตอนในเวลาที่กำหนดไว้
3. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap ผู้วิจัยควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อสร้างความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
4. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap ผู้วิจัยควรออกแบบกิจกรรมที่ทุกคนในห้องเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap ที่ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ ร่วมกับนวัตกรรมการเรียนรู้ในหลายรูปแบบ เช่น พอดคาสต์ (Podcast) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และบูรณาการสาระการเรียนรู้อื่น ๆ
2. ควรมีการศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบ PERMA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Woodlap

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กาญจนา แก้วสนิท. (2554). *โลกาภิวัตน์กับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย*. ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2567, จาก <https://www.law.cmu.ac.th>
- ธนวรรณ อัสโร. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. การมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพิ่มสุข อนันต์มั่งคั่ง. (2560). *การศึกษาการทำงานเป็นทีมของครูโรงเรียนมารีวิทยฯ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา.

- ลาวัณย์ วิทยาอุทกกุล. (2533). *การสอนสังคมในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนันทา เลาหนันท์. (2540). *การสร้างทีมงาน*. กรุงเทพฯ: ดี.ดี.บุ๊คส์ :
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐานในช่วงเปลี่ยนผ่านสู่หลักสูตรฐานสมรรถนะ*. กรุงเทพฯ : สกศ.
- วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2543). *คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนประวัติศาสตร์*. กรุงเทพฯ : การศาสนา.
- อาทิตยา นิลพัฒน์ และเจษฎา ราชบุรีนิม. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเทคนิค 5W1H และแอปพลิเคชัน Woodlap ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิชาการ ครุศาสตร์สวนสุนันทา*, 1(2), 71-83.
- CBE Thailand. (2564). ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2567, จาก <https://cbethailand.com/>
- Maslow & Abraham H. (1954). *Motivational and Personality*. New York : Harper and Brother.
- Seligman, M., & Csikszentmihalyi, M. (2000). *Positive Psychology: An Introduction*. *American Psychologist*, 55(1), 5-14.