

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย : การประเมินโครงการการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนบ้านน้ำไคร้ โดยใช้กิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model
ชื่อผู้วิจัย : อีระ เรียงกิตติกร
ปีการศึกษา : 2562

การประเมินโครงการครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินโครงการการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนบ้านน้ำไคร้ โดยใช้กิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model ในด้านบริบท ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ ด้านผลผลิต ด้านผลกระทบ ด้านประสิทธิผล ด้านความยั่งยืน และด้านการถ่ายทอดส่งต่อ และประเมินความพึงพอใจต่อการดำเนินโครงการ ตามขั้นตอนการดำเนินงาน 6 ขั้นตอน คือการศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียน (Problem : P) การเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสม เป็นไปได้ (Likely : L) การจัดเตรียมองค์ประกอบในการจัดกิจกรรม (Element : E) การจัดกิจกรรมการเล่นและการเรียนรู้ (Activity : A) การสรุปรายงานผลการเรียนและการเรียนรู้ (Report : R) และ การอภิปรายผลการจัดกิจกรรมการเล่นและการเรียนรู้ (Narrative : N) ตามรูปแบบการประเมิน CIPPIEST Model ของ Daniel L.Stufflebeam ประชากรคือ กรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านน้ำไคร้ ปีการศึกษา 2562 จำนวน 106 คน กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 90 คน ประกอบด้วย กรรมการสถานศึกษา 7 คน ผู้ปกครอง 41 คน ครู 4 คน และนักเรียน 38 คน โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของลิเคอร์ท (Likert) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการประเมินพบว่า การดำเนินโครงการการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนบ้านน้ำไคร้ ในปีการศึกษา 2562 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการพิจารณาเป็นรายด้าน ดังนี้

1. ด้านสภาพบริบท (Context) พบว่า มีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ของโครงการกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 นโยบายของหน่วยงานต้นสังกัดที่เกี่ยวข้อง และวิสัยทัศน์ของโรงเรียน และสอดคล้องกับสภาพความต้องการของผู้ปกครองและชุมชน มีความจำเป็นต่อการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและการพัฒนาคุณภาพนักเรียน มีความเป็นไปได้ที่จะดำเนินงานให้บรรลุตามเป้าหมาย มีความเหมาะสมของแผนการดำเนินงานและกิจกรรม และมีความเหมาะสมกับสภาพสังคมและสถานการณ์ปัจจุบัน

2. ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) พบว่า ปัจจัยการดำเนินโครงการตามหลักการใช้ทรัพยากรในการบริหาร (4 M's) ด้านบุคลากร (Man) มีความพร้อมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านการบริหารจัดการ (Management) ด้านงบประมาณ (Money) และด้านวัสดุอุปกรณ์ อาคารสถานที่ (Material) มีความพร้อมอยู่ในระดับมาก

3. ด้านกระบวนการ (Process) พบว่า กระบวนการดำเนินโครงการตามหลักการบริหารเชิงระบบ (PDCA) ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยขั้นตอนการเตรียมการ (Plan : P) ขั้นตอนดำเนินงาน (Do : D) และ ขั้นตอนติดตามประเมินผล (Check : C) อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนขั้นการสรุปและนำไปใช้ (Act : A) อยู่ในระดับมาก

4. ด้านผลผลิต (Product) พบว่าผลการจัดกิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model ทั้ง 6 กิจกรรม ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่การศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียน (Problem : P) การเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสม เป็นไปได้ (Likely : L) การจัดเตรียมองค์ประกอบในการจัดกิจกรรม (Element : E) การจัดกิจกรรมการเล่นและการเรียนรู้ (Activity : A) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนการสรุปรายงานผลการเล่นและการเรียนรู้ (Report : R) และ การอภิปรายผลการจัดกิจกรรมการเล่นและการเรียนรู้ (Narrative : N) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

5. ด้านผลกระทบ (Impact) พบว่ามีผลกระทบเชิงบวกต่อนักเรียน ในประเด็นนักเรียนขยัน มุ่งมั่น ตั้งใจเรียนมากขึ้น นักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ และนักเรียนมีความสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด มีผลกระทบเชิงบวกต่อโรงเรียน ในประเด็นโรงเรียนได้รับรางวัลจากหน่วยงานต่างๆ และโรงเรียนได้รับความไว้วางใจ เชื่อมมั่น ศรัทธา จากหน่วยงานอื่นๆ และชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด มีผลกระทบเชิงบวกต่อครู ในประเด็นครูผู้สอนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน และครูผู้สอนได้รับการยอมรับ นับถือจากนักเรียนและผู้ปกครอง อยู่ในระดับมาก มีผลกระทบเชิงบวกต่อผู้ปกครอง ในประเด็นผู้ปกครองมีความสบายใจ ไม่กังวลเรื่องการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

6. ด้านประสิทธิผล (Effectiveness) พบว่าประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่ประสิทธิผลด้านนักเรียนได้รับความรู้และทักษะจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ นักเรียนได้รับความรู้และทักษะจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนประเด็นนักเรียนได้รับความรู้และทักษะจากกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เกม และนักเรียนได้รับความรู้และทักษะจากกิจกรรมการเรียนรู้ใช้คำคล้องจอง อยู่ในระดับมาก

7. ด้านความยั่งยืน (Sustainability) พบว่า มีความยั่งยืนอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะการดำเนินโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์มีขั้นตอนปฏิบัติอย่างเป็นระบบ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียนของครูผู้สอนทุกวิชาเป็นประจำทุกวัน อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนการจัดกิจกรรมต่างๆได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องทุกปี โรงเรียนมีนโยบายสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียนทุกปี และโรงเรียนจัดสรรงบประมาณในการจัดกิจกรรมอย่างเพียงพอทุกปี อยู่ในระดับมาก

8. ด้านการถ่ายทอดส่งต่อ (Transportability) พบว่า มีการถ่ายทอดส่งต่ออยู่ในระดับมาก โดยที่โรงเรียนนำเสนอ เผยแพร่ผลการดำเนินโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์นักเรียน และโรงเรียนมีการสร้างเครือข่ายกับโรงเรียนอื่นๆในการยกระดับผลสัมฤทธิ์นักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนประเด็น โรงเรียนมีการสร้างเครือข่ายกับหน่วยงานอื่นๆในการยกระดับผลสัมฤทธิ์นักเรียน มีสถานศึกษาหรือหน่วยงานอื่นมาศึกษาดูงานด้านการยกระดับผลสัมฤทธิ์นักเรียนที่โรงเรียนเป็นประจำ และ โรงเรียนขยายผลโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์นักเรียนไปยังสถานศึกษาอื่นๆ อยู่ในระดับมาก

สำหรับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model ทั้ง 6 กิจกรรม มีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรื่อง การประเมินโครงการการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนบ้านน้ำใคร์โดยใช้กิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว.....นามสกุล.....
ตำแหน่ง.....โรงเรียน.....

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ เรื่อง การประเมินโครงการการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนบ้านน้ำใคร์โดยใช้กิจกรรมเล่นปนเรียน (Play & Learn) ตามรูปแบบ PLEARN Model มีความคิดเห็นเกี่ยวกับเอกสารดังนี้

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....
(.....)

ตำแหน่ง.....