



Srinakharinwirot

Academic Journal of Education

วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

ISSN 2774-0188 (Print) | ISSN 2774-0196 (Online)

Vol.27 No.1 January – June 2026

ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

ไม่ว่าทศวรรษหน้าจะเป็นอย่างไร
ขอยืนยันหลักการของ ปู่ ย่า ตา ยาย เก่าๆ

คือ สุ จิ ปุ ลิ

ได้แก่ ปัญญา ที่เกิดจากการ ฟัง คิด ถาม และ ตอบ

รวมทั้งพุทธศึกษามาเป็นหลักในการเรียนรู้

นอกจากนี้ต้องปลูกฝังให้เด็กรักการอ่าน

เพราะเป็นรากฐานสำคัญ

และสร้างทักษะการสังเกตให้มาก

รวมทั้งรู้จักการค้นคว้าอยู่เสมอ

บางคนเรียนมากแต่ไม่สามารถสื่อสารได้

บางคนทำแต่ข้อสอบปรนัยได้แต่คิดไม่เป็น

ซึ่งเด็กในทศวรรษหน้าต้องคิดเองตั้งแต่ต้น

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

23 กันยายน 2542



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot Academic Journal of Education

ISSN: 2774-0188 (Print) ISSN: 2774-0196 (Online)

ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - มิถุนายน 2569

Vol.27 No.1 January - June 2026

เจ้าของ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
วาระการออก : ราย 6 เดือน ปีการศึกษาละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน, กรกฎาคม-ธันวาคม)
พิมพ์ที่ : ร้านเลย์ปริ้นส์ ที่อยู่ : เลขที่ 561 หมู่ 1 ถนนเพชรเกษม แขวงหลักสอง เขตบางแค
กรุงเทพฯ 10160 โทร. 0-2258-2423 Fax. 0-2258-2423
ไลน์ : ID LINE: layprintswu02 Email : printing@hotmail.com
เลขประจำตัวผู้เสียภาษีอากร 3300900761158

วัตถุประสงค์ : เพื่อเป็นสื่อกลางการเผยแพร่องค์ความรู้ทางการศึกษา หรือที่เกี่ยวข้องกับด้าน
สังคมศาสตร์ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วารสารฯ รับเผยแพร่บทความวิจัย และ
บทความวิชาการ ฉบับสมบูรณ์ที่ไม่เคยเสนอ หรือหากมีบางส่วนของบทความได้เคยถูกนำเสนอในการประชุม
วิชาการระดับชาติหรือนานาชาติมาก่อน ผู้เขียนต้องปรับปรุงเพิ่มเติมบทความให้มีความสมบูรณ์ก่อน หรือกำลัง
เสนอตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน

คณะกรรมการที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กิตติคุณ รุ่งเรือง คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัทมวงศ์ บำรุงพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญภา กุลนาคดล มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิชัย วิชัยดิษฐ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพร รอดพ่วง
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันภรณ์ อารีกุล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา วายาจุต
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุะมาน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญญา สุขสมจิตร
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรระชา ตระกูลบางคล้า
 อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ปัญจสุขวงศ์
 นายธนภูมิ สุนาถวนิชย์กุล
 นางสาวสมวรรณ เอี่ยมวิจิตร

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความลงวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด เชื้อสุวรรณทวี
 รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ร้าไพ
 รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์
 รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล
 รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี ลาภเจริญ
 รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนะวงศ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เขาวัวพัฒนกุล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ก่อเกียรติ ขวัญสกุล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญญ์รัชการย์ เลิศอมรศักดิ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยรัตน์ เมืองแก้ว
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิริติ คุสานนท์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ กาแก้ว
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันภรณ์ อารีกุล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมพูนุช ศรีจันทร์นิล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิรัณภพ เพียรจัด
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงชัย อักษรคิด
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนะ ศรีปัดดา
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์ เศรษฐพงษ์

อาจารย์เกษิณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
 มหาวิทยาลัยบูรพา
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 มหาวิทยาลัยนเรศวร
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พึ่งโพธิ์สม	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บรรจบ บุญจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญรัตน์ แผลงสร	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชูลี ลังกา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญภา ยวงสร้อย	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริ วงศ์เขียว	สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา หวังภาชิต	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ แสงประเสริฐ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพงษ์ ประพันธ์มิตร	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ บุรศิริรักษ์	อาจารย์เกษียณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค โอฬาริยกุล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อโศก ไทยจันทร์รักษ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธวัชวรรณ หงษ์นาค	มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัมภา พลอยโสมณ	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาจารย์ ดร.กุสุมา แยมเกตุ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.ครรชิต แสนอุบล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.จันทร์ภา พูลสนอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
อาจารย์ ดร.จิณัฐตา สอนสังข์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
อาจารย์ ดร.ธรรมโชติ เอี่ยมทัศนะ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.นฤมล ศิระวงษ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.รัชนี นกเทศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
อาจารย์ ดร.วราพร ทองจีน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ชจิตพรพรณ ทองคำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
อาจารย์พรทิพา หล้าศักดิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้ประสานงาน

นายธนภูมิ สุนาถวนิชย์กุล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
นางสาวสมวรรณ เอี่ยมวิจิตร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงาน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ : (02) 649-5000 ต่อ 11123 โทรสาร : (02) 260-0124

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์: journal.edswu@gmail.com

ผู้สนใจสามารถค้นหาได้ใน <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/issue/archive>

บรรณาธิการแถลง

วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ มีเป้าหมายเพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านการศึกษา หรือที่เกี่ยวข้องกับด้านสังคมศาสตร์ ซึ่งคณาจารย์ นิสิตในระดับบัณฑิตศึกษา หรือนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านการศึกษา ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สามารถส่งบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการศึกษา เข้ามาแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันได้อย่างต่อเนื่อง อันจะช่วยให้การพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ทางการศึกษาของสังคมขยายขอบเขตออกไปอย่างไม่จำกัด อีกทั้งยังเป็นการเปิดโลกทัศน์และเป็นฐานคิดให้กับนักวิจัยหรือนักวิชาการหน้าใหม่ได้นำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดได้

ปัจจุบันวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับการรับรองจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (ศูนย์ TCI) ให้อยู่ในฐานข้อมูล TCI กลุ่ม 2 โดยมีการเผยแพร่วารสารทั้งในลักษณะสิ่งตีพิมพ์ และวารสารอิเล็กทรอนิกส์ ปีการศึกษาละ 2 ฉบับ (มกราคม – มิถุนายน และ กรกฎาคม – ธันวาคม) บทความที่ส่งเข้ามาจะผ่านกระบวนการประเมินบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีจำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน พิจารณาให้ความเห็นชอบก่อนดำเนินการเผยแพร่

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านที่ส่งบทความเข้ามาเผยแพร่ยังวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ และขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความกรุณาพิจารณาประเมินผลงานทางวิชาการ และให้ข้อคิดเห็น ที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงบทความให้มีความสมบูรณ์ และทันสมัย ถูกต้องตามหลักวิชา กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโดยความร่วมมือของทุกท่านจะช่วยให้วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพและมีมาตรฐานในระดับสากล อันจะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์องค์ความรู้สังคมไทยต่อไป



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย

บรรณาธิการวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

จริยธรรมในการตีพิมพ์บทความ (Publication Ethics)

จริยธรรมในการตีพิมพ์บทความ (Publication Ethics)

- บทความ ข้อความ ภาพประกอบ และตารางประกอบ ที่พิมพ์ลงวารสารเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้พิมพ์ กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่มีส่วนรับผิดชอบใดๆ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้พิมพ์แต่เพียงผู้เดียว
- บทความใดที่ผู้อ่านเห็นว่าได้มีการลอกเลียนหรือแอบอ้างโดยปราศจากการอ้างอิง หรือทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานของผู้พิมพ์ กรุณาแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบ
- บทความจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสัตว์ทดลอง กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์รับพิจารณาเฉพาะงานวิจัยที่ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์และสัตว์ทดลองเท่านั้น
- บทความที่ได้รับการพิมพ์ลงวารสารจะต้องมีผลการประเมินคุณภาพผ่านเกณฑ์การพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง (Peer Review) ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย จำนวน 2 ท่าน/บทความ จากจำนวนผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความทั้งหมด 3 ท่าน
- ผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความไม่ทราบชื่อผู้พิมพ์ และผู้พิมพ์ไม่ทราบชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ (Double-Blind Peer Review)
- บทความที่ส่งถึงกองบรรณาธิการ ขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่ส่งคืนผู้พิมพ์

บทบาทและหน้าที่ของผู้พิมพ์ (Duties of Authors)

- ผู้พิมพ์ทุกคนที่มีชื่อปรากฏในบทความต้องเป็นผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินการวิจัยจริง และต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนในการทำวิจัยนี้ในกิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)
- ผู้พิมพ์ต้องพิมพ์บทความให้ถูกต้องตามรูปแบบที่วารสารกำหนดไว้ในคำแนะนำสำหรับผู้พิมพ์
- ผู้พิมพ์ต้องอ้างอิงหากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาไว้ในผลงานของผู้พิมพ์ โดยผลงานเหล่านั้นต้องปรากฏอยู่ในบทความ และเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ ตามรูปแบบที่วารสารกำหนด
- ผู้พิมพ์ที่ส่งบทความเข้ารับการประเมินคุณภาพ ต้องเป็นผู้รับรองผลงานนั้นว่าเป็นผลงานใหม่และไม่เคยส่งพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น (ผู้พิมพ์ลงลายมือชื่อรับรองในใบนำส่งบทความวิจัย)
- ผู้พิมพ์ต้องนำเสนอรายงานข้อมูลที่เป็นจริงที่เกิดจากการดำเนินการวิจัย โดยไม่ให้ข้อมูลอันเป็นเท็จ และไม่บิดเบือนข้อมูล และต้องระบุผลประโยชน์ทับซ้อน (ถ้ามี)

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการวารสาร (Duties of Editors)

- บรรณาธิการมีหน้าที่ประเมินและตัดสินใจคัดเลือกบทความที่มีคุณภาพมาพิมพ์หลังจากผ่านกระบวนการประเมินบทความแล้วโดยพิจารณาจากความใหม่ ความชัดเจน ความสำคัญ ความสมบูรณ์ และความสอดคล้องของเนื้อหา กับนโยบายของวารสาร และมีหน้าที่พิจารณาคุณภาพของบทความวิจัยให้เป็นไปตาม

มาตรฐานสากล เพื่อพิมพ์เผยแพร่ในวารสารที่ตนรับผิดชอบ

2. บรรณาธิการต้องมีการตรวจสอบบทความในด้านการคัดลอกผลงานของผู้อื่น (Plagiarism) โดยใช้โปรแกรมที่น่าเชื่อถือได้อย่างจริงจัง ถ้าตรวจสอบแล้วพบว่า บทความใดๆ มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่น ในกระบวนการประเมินคุณภาพบทความ บรรณาธิการต้องหยุดกระบวนการประเมินและติดต่อผู้นิพนธ์หลักทันที เพื่อขอคำชี้แจงประกอบการตอบรับหรือปฏิเสธการพิมพ์เผยแพร่งานนั้นๆ ดังนั้นบทความที่พิมพ์ในวารสาร ต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น

3. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลใดๆ ในระหว่างช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ แก่บุคคลอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลของผู้นิพนธ์และผู้ประเมินบทความทุกคน

4. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใดๆ กับผู้นิพนธ์ ผู้ประเมิน และทีมผู้บริหารของหน่วยงานตนเอง หรือของหน่วยงานอื่น

5. บรรณาธิการต้องไม่ปฏิเสธการอนุมัติให้พิมพ์บทความ เพราะความสงสัย หรือไม่แน่ใจ หรือไม่เป็นไปตามข้อกำหนด โดยต้องหาหลักฐานทางวิชาการมาพิสูจน์ความสงสัยเหล่านั้นก่อน

6. บรรณาธิการต้องปฏิเสธการอนุมัติพิมพ์บทความที่เคยพิมพ์เผยแพร่ที่อื่นมาแล้วทั้งในรูปแบบของวารสารหรือบทความหลังการนำเสนอในที่ประชุมวิชาการฉบับเต็ม (Proceedings)

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ (Duties of Reviewers)

1. ผู้ประเมินต้องเสนอแนะหรือระบุผลงานวิจัยที่สำคัญและสอดคล้องกับบทความที่กำลังประเมินในกรณี que ผู้นิพนธ์ไม่ได้อ้างถึง เข้าไปในการประเมินบทความด้วย

2. ผู้ประเมินต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้นิพนธ์ เช่น เป็นผู้ร่วมนิพนธ์ หรือมีความสัมพันธ์หรือรู้จักกับผู้นิพนธ์เป็นการส่วนตัว หรือเหตุผลอื่นๆ ที่จะทำให้ผู้ประเมินบทความไม่สามารถให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอย่างอิสระได้ ถ้ามีหรือตระหนักว่า ตนเองอาจมีผลประโยชน์ทับซ้อน ผู้ประเมินบทความควรแจ้งบรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความนั้นๆ

3. ผู้ประเมินต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลบางส่วนหรือทุกส่วนในบทความที่ส่งเข้ามารับการประเมินคุณภาพ แก่บุคคลอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง ตลอดช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. ผู้ประเมินต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบ หากพบว่ามีส่วนใดของบทความมีความเหมือน หรือซ้ำซ้อนกับผลงานของผู้อื่นโดยมีหลักฐานชัดเจน

5. ผู้ประเมินควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญ โดยพิจารณาความสำคัญ ความใหม่ คุณค่าของเนื้อหาในบทความที่จะมีต่อสาขานั้นๆ ใช้ความเชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์คุณภาพและความเข้มข้นของผลงาน โดยไม่ควรใช้ความคิดเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลทางวิชาการรองรับมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินบทความ

สารบัญ

หน้า

บทความวิจัย

- การพัฒนาเกมดิจิทัลที่ใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้าน
แก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 1-19

THE DEVELOPMENT OF A LOGIC-BASED SIMULATION DIGITAL GAME TO ENHANCE PROBLEM-
SOLVING ABILITY OF GRADE 10 HIGH SCHOOL STUDENTS

วีรกิตต์ กล่อมเกลี้ยง, นฤมล ศิริวงษ์

Weerakit Klomkleang, Naruemon Sirawong

- การพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 20-37
- DEVELOPING THE LEARNING MANAGEMENT COMPETENCIES OF STUDENT TEACHERS

สมหวัง พันธะลี

Somwang Puntalee

- การสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบด้วยเทคนิคไซยาโนไทป์ 38-55
- THE CREATION OF SEMI-ABSTRACT MIXED MEDIA ART ON CANVAS USING CYANOTYPE
TECHNIQUE

แก้วทรวง สอนสังข์

Klaewthanong Sornsung

- ผลของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม “นักออกแบบอาหาร” โดยใช้
กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 56-66

THE EFFECTS OF INTEGRATED MATHEMATICS LEARNING THROUGH “FOOD DESIGNER”
ACTIVITY USING THE ENGINEERING DESIGN PROCESS (EDP) ON CREATIVE THINKING
OF GRADE 6 STUDENTS

พนิตตา วงษ์พานิช, กฤษณะ มุขแก้ว, วรินทร์ จันทรสารทูล

Panitta Wongphanich, Kridsana Mookkaew, Warintorn Jantarasaratoon

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย (ต่อ)

- การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงาน
ของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร 67-84

THE STRATEGIC CHANGE MANAGEMENT OF SCHOOL ADMINISTRATORS EFFECT
TO TEACHERS WORK PASSION IN BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION SCHOOLS

ละอองดาว โจทย์ครบุรี, คึกฤทธิ์ ศิลาลัย
Laongdao Jotkhonburi, Khukrit Silalaiy

- การเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด 84-96

STRENGTHEN STUDENT DISCIPLINE ACCORDING TO BUDDHADHAMMA PRINCIPLES OF
EDUCATIONAL INSTITUTION ADMINISTRATORS THE SECONDARY EDUCATION
SERVICE AREA OFFICE ROI ET

หัตถา ผิวก, พีรวัฒน์ ชัยสุข, พระครูสุตวรธรรมกิจ
Hattaya Phiwfak, Peravat Chaisuk, Phrakhrusutaworathammakit

- ประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมและสุขภาพจิต
ของทหารเกณฑ์ใหม่ 97-107

THE EFFECTIVENESS OF A GROUP ACTIVITY PROGRAM TO ENHANCE SOCIAL AND
EMOTIONAL LEARNING AND MENTAL HEALTH OF THE ROYAL THAI ARMY NEW PRIVATES

หนึ่งนภา ธนะศรีรังกุล, ภูริเดช พาหุยุทธ์
Nuengnapha Thanasrirangkul, Phurided Pahuyut

- การพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน 108-134

THE DEVELOPMENT OF A PODCAST ON BASIC TAX KNOWLEDGE FOR THAI PEOPLE

พิรยา แสงเรืองรอบ, นฤมล ศิริวงษ์, นิพาดา ไตรรัตน์
Piraya Sangruangrob, Naruemon Sirawong, Nipada Trairut

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย

- ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 135-150

RELATIONSHIP BETWEEN SKILLS OF SCHOOL ADMINISTRATORS IN THE DIGITAL AND
INNOVATIVE SCHOOLS UNDER SISAKET PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 2

น้ำทิพย์ ระสอน, เจริญวิทย์ สมพงษ์ธรรม, สิทธิพร นิยมศรีสมศักดิ์

Namtip Rasorn, Charoenwit Somphongtham, Sitthiporn Niyomsrisomsak

- ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย
THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAME ACTIVITIES ON BASIC COMPUTER SCIENCE LEARNING
SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN 151-168

สุพัตรา พฤกษ์สุวรรณ, กัญจนา ศิลปภักยาน

Supattra Prueksuwan, Kanjana Silpakityan

- การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้
แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 169-187

THE DEVELOPMENT OF A CHINESE LEARNING MANAGEMENT MODEL BASED ON ACTIVITY-BASED
LEARNING AND THE SQ6R METHOD TO ENHANCE READING COMPREHENSION AND ANALYTICAL
THINKING SKILLS OF EIGHT GRADE STUDENTS

ณัฐนันท์ เจียรประดิษฐ์, เฉิน ยี่ เม้ง, จาตุรงค์ ผลประเสริฐ, มาเรียม นิลพันธุ์

Nattanan Jienpradith, Chenyi Meng, Jaturong Phonprasert, Maream Nilapun

- การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทิวาภิเศก 188-198

THE DEVELOPMENT OF GRAMMAR SKILLS ON ADVERBS OF FREQUENCY USING ENGLISH
BOARD GAMES FOR GRADE 6 STUDENTS AT PRATHOMTHAWITHAPHISEK SCHOOL

สุชาติ คุ่มสุทธิ, บุญดี รุ่งเรืองมนรัตน์

Suchart Kumsuth, Boondee Ruangraungmaneerat

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย (ต่อ)

ผลของการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และความคิดเห็น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

199-213

EFFECT OF USING AN INSTRUCTIONAL PROCESS BASED ON MIA AND QUESTIONING TECHNIQUES TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION SKILLS, ATTITUDES TOWARDS LEARNING ENGLISH, AND OPINIONS FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS

นัยนา ถาวรารุศม์

Naiyana Tharvarayus

ทัศนคติของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ต่อแผนการเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

214-230

ATTITUDES OF GRADE 10 APPLICANTS AND GRADE 10-12 STUDENTS TOWARD THE UPPER SECONDARY EDUCATION PROGRAM AT SOMDEJYA LEARNING COMMUNITY DEMONSTRATION SCHOOL, BODHIVIJALAYA COLLEGE, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY, MAE CHAEM

ศิริวรรณ มุลใจ

Siriwon Moonjai

ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล

231-250

EFFECTS OF THE LITERATURE BASED LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT WITH ABCDE TECHNIQUE TO ENHANCE RESILIENCE OF KINDERGARTENERS

เพ็ญพิสุทธิ์ เอี่ยมวิจิตร, เชวง ช้อนบุญ, ศิริประภา พฤทธิกุล

Penpisut Eiamwichit, Chaweng Sonboon, Siraprapa Phruittikul

การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกล กรณีศึกษา : โรงเรียนบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทย

251-266

ENHANCING PSYCHOLOGY LIFE SKILLS FOR IN-SERVICE TEACHERS AT SMALL SCHOOLS IN REMOTE AREAS : A CASE STUDY OF ISLAND SCHOOLS IN SOUTHERN THAILAND

อรรถกร ภัทรจิตติกุล

Attakorn Pattarajittikornkul

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย (ต่อ)

- ผลการใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 267-284
THE EFFECTS OF USING GAMIFIED DIGITAL CLASSROOM TO ENHANCE PHOTOGRAPHY SKILLS
OF PRATHOM SUEKSA SIX STUDENTS

อชิรญา อรรถผลศีล, ศยามน อินสะอาด, สุพจน์ อิงอาจ
Achiraya Attapolsil, Sayamon Insaard, Supot Ingard

- ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน : การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ 285-303
ในบริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ พ.ศ. 2562-2567
LEARNER RESILIENCE IN EDUCATIONAL CONTEXTS: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW OF
THAI AND INTERNATIONAL STUDIES (2019-2024)

พัชรารณ ศรีสวัสดิ์, ครรชิต แสนอุบล, ศิระวรรณ พิชิตชัยโสภา
Patcharaporn Srisawat, Kanchit Saenubol, Sirawan Pichitchaisopa

บทความวิชาการ

- การบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีนในโรงเรียนมัธยมศึกษา 304-320
ACADEMIC ADMINISTRATION BASED ON LEAN THINKING IN SECONDARY SCHOOLS

กุลธิดา มุลตรีแก้ว, สุธรรม ธรรมทัศนานนท์
Kuntida Muntrikaeo, Sutum Tammatasananon

- กรอบแนวคิดและแนวทางปฏิบัติในการขับเคลื่อนเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการที่ยั่งยืน 321-339
: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต
CONCEPTUAL FRAMEWORK AND PRACTICAL APPROACH TO ADVANCING SUSTAINABLE
ACADEMIC COOPERATION NETWORKS: A CASE STUDY OF SUAN DUSIT UNIVERSITY

พิทักษ์ จันทร์เจริญ
Pitauk Chancharoen

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย (ต่อ)

- ผลการใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 267-284
THE EFFECTS OF USING GAMIFIED DIGITAL CLASSROOM TO ENHANCE PHOTOGRAPHY SKILLS
OF PRATHOM SUEKSA SIX STUDENTS

อชิรญา อรรถผลศีล, ศยามน อินสะอาด, สุพจน์ อิงอาจ
Achiraya Attapolsil, Sayamon Insaard, Supot Ingard

- ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน : การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ 285-303
ในบริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ พ.ศ. 2562-2567
LEARNER RESILIENCE IN EDUCATIONAL CONTEXTS: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW OF
THAI AND INTERNATIONAL STUDIES (2019-2024)

พัชรารณ ศรีสวัสดิ์, ครรชิต แสนอุบล, ศิระวรรณ พิธิชัยโสภา
Patcharaporn Srisawat, Kanchit Saenubol, Sirawan Pichitchaisopa

บทความวิชาการ

- การบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีนในโรงเรียนมัธยมศึกษา 304-320
ACADEMIC ADMINISTRATION BASED ON LEAN THINKING IN SECONDARY SCHOOLS

กุลธิดา มุลตรีแก้ว, สุธรรม ธรรมทัศนานนท์
Kuntida Muntrikaeo, Sutum Tammatasananon

- กรอบแนวคิดและแนวทางปฏิบัติในการขับเคลื่อนเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการที่ยั่งยืน 321-339
: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต
CONCEPTUAL FRAMEWORK AND PRACTICAL APPROACH TO ADVANCING SUSTAINABLE
ACADEMIC COOPERATION NETWORKS: A CASE STUDY OF SUAN DUSIT UNIVERSITY

พิทักษ์ จันทรเจริญ
Pitauk Chancharoen

การพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

THE DEVELOPMENT OF A LOGIC-BASED SIMULATION DIGITAL GAME TO ENHANCE
PROBLEM-SOLVING ABILITY OF GRADE 10 HIGH SCHOOL STUDENTS

วีรกิตต์ กล่อมเกลี้ยง^{1*} นฤมล ศิระวงษ์¹

Weerakit Klomkleang^{1*} Naruemon Sirawong¹

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเทศไทย

¹ Department of Educational Technology, Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Thailand

* Corresponding author e-mail: paikung36@gmail.com

Received: 01/11/2025 | Revised: 29/12/2025 | Accepted: 12/01/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี หลักสูตรคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 36 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา 2) แบบประเมินความสามารถทางด้านแก้ปัญหา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับ

ผู้เรียน มีผลการประเมินระดับคุณภาพโดยรวมในระดับมีคุณภาพมากที่สุด 2) ผลการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีทางตรรกศาสตร์ หลังใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา สูงกว่าก่อนใช้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ <0.01 ผู้วิจัยจึงสรุปว่าการนำเกมมาช่วยพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เหมาะสมกับยุคศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และเกิดการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียน

คำสำคัญ: เกมดิจิทัล ความสามารถในการแก้ปัญหา สถานการณ์จำลอง

Abstract

This research aimed to: (1) develop a digital game using logic-based simulation scenarios to enhance students' problem-solving abilities, and (2) examine students' problem-solving abilities before and after learning through the developed digital game. The sample group consisted of 36 Grade 10 students from the Mathematics–Science Program at Suankularb Wittayalai Nonthaburi School in the 2025 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included: (1) a digital game using logic-based simulation scenarios to promote problem-solving skills, and (2) a problem-solving ability assessment. Data were analyzed using mean and standard deviation. the research findings revealed that: (1) the developed digital game using logic-based simulation scenarios was evaluated as having the highest level of overall quality, and (2) students' problem-solving abilities based on logical reasoning after using the digital game were significantly higher than before using it, at the .01 level of significance. Therefore, it can be concluded that integrating digital games into learning management as an approach suitable for 21st-century education is an effective alternative to increase students' learning engagement and enhance their problem-solving skills.

Keywords: Digital game, Problem solving ability, Simulation

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 โลกได้เกิดการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เพราะได้รับอิทธิพลจากการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้คนมีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ปัญหาใหม่ ๆ มากมายจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนจะต้องพบเจอในการดำเนินชีวิต และทักษะการแก้ปัญหาจึงนับได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อทุกคน ครูจึงต้องจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา เพื่อส่งเสริมคุณภาพประชากรในอนาคตให้มีความรู้เท่าทันปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการประจำปีงบประมาณ 2565 ได้มุ่งเน้น ภารกิจหลักตามแผน

แม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580) ในฐานะหน่วยงานเจ้าภาพขับเคลื่อนทุกแผนย่อย ในประเด็น 12 การพัฒนาการเรียนรู้ และแผนย่อยที่ 3 ในประเด็น 11 ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต รวมทั้ง แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา และนโยบายรัฐบาลทั้งในส่วนนโยบายหลักด้านการปฏิรูปกระบวนการ เรียนรู้ และการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และนโยบายเร่งด่วน เรื่องการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 และกำหนดเป้าหมายว่าการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต จะได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ และมีความพร้อมร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน และกำหนด หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ กำหนดจุดมุ่งหมายโดยคำนึงถึงการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในให้กับผู้เรียนศตวรรษที่ 21 นั่นคือ การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะการคิด วิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การสื่อสาร การร่วมมือ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้

การดำเนินชีวิตของผู้คนในปัจจุบันได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเนื่องจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ตลอดเวลา ส่งผลให้ผู้คนในยุคใหม่มีความสามารถทางด้านการแก้ปัญหาลดลงสืบเนื่องจาก สถาบันส่งเสริม การสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2565) ผลการทดสอบ PISA ของนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ขึ้นไป ในกลุ่มอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป โดยมีสถิติคะแนนปีพ.ศ.2565 มีนักเรียนเข้าร่วมการทดสอบกว่า 8,495 คน จาก 279 โรงเรียนในทุกสังกัดการศึกษา พบว่าผลการทดสอบในรายวิชาคณิตศาสตร์ที่มุ่งเน้น พัฒนาระบวนการไขปัญหาให้กับประชากรภายในประเทศ มีค่าเฉลี่ย 379 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับ ปี พ.ศ.2561 พบว่ามีคะแนนลดลง 25 คะแนน และสถิติผลการทดสอบตั้งแต่ปี พ.ศ.2543 ไปจนถึงปี พ.ศ. 2565 พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านคณิตศาสตร์มีแนวโน้มที่ลดลงในอนาคต ซึ่งไม่สอดคล้องกับนโยบายของ กระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นการพัฒนาประชากรให้มีความสามารถทางด้านการแก้ปัญหามากขึ้น สาเหตุ ของประชากรมีทักษะทางด้านการแก้ปัญหาลดลงคือ เด็กหลายคนขาดทักษะการแก้ปัญหา เนื่องจากไม่เคย ได้เผชิญกับปัญหาหรือฝึกแก้ปัญหาด้วยตนเองมาก่อน คุณพ่อคุณแม่หลายคนดึงลูกออกจากปัญหาที่เขาต้อง เผชิญ เข้าไปคิดและจัดการแก้ไขให้ เพราะต้องการช่วยเหลือหรือไม่อยากให้เกิดความยากลำบาก โดยไม่ เปิดโอกาสให้ลูกได้ลองเผชิญและลองแก้ปัญหาเหล่านั้นด้วยตนเอง เด็กๆ เหล่านี้จึงมีความเปราะบาง และ ไม่พร้อมรับมือกับสถานการณ์ยากลำบากที่อาจเกิดขึ้นในชีวิต ไม่สามารถคิดหรือตัดสินใจในเรื่องสำคัญ ต่าง ๆ ทักษะการแก้ปัญหาได้ถูกให้ความหมายไว้คือ (ศยามน อินสะอาด, 2557) ความสามารถในการคิด และลงมือปฏิบัติ ซึ่งจำเป็นต้องมีการนำองค์ความรู้และทักษะต่างๆมาใช้ร่วมกันเพื่อที่จะส่งผลให้สามารถ แก้ไขปัญหาหรือสนองความต้องการในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม โดยทักษะการแก้ปัญหานี้ อาจ แสดงออกในรูปแบบของการกระบวนการแก้ปัญหา โดยที่ผู้สอนสามารถออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการกำหนดสถานการณ์จำลองหรือนำข้อมูลจากสถานการณ์จริงมาให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ (ไพโรจน์ คะเชนทร์, 2562) การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนจะต้องเสริมประสบการณ์ที่เป็นปัญหาให้กับ ผู้เรียนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริง ทิศนา ขัมมณี (2545) วิธีการ สอนโดยใช้สถานการณ์จำลองคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อน ความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลใน ความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกัน กับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง วิชัย สุรเชิดเกียรติ (2544) ข้อดีของการใช้การจำลองสถานการณ์มีดังนี้ 1. สามารถทำการทดลองได้ซ้ำ ๆ กัน หลายครั้งในแต่ละกรณี 2. ค่าใช้จ่ายต่ำกว่าการทดลองกับระบบการ

ทำงานจริง 3. เป็นวิธีการวิเคราะห์ที่ประยุกต์ได้ง่ายเพราะคำตอบที่ได้รับสามารถนำมาใช้ได้ทันที 4. ตัวแบบจำลองสามารถใช้วิเคราะห์ระบบงานจริงได้ แม้ข้อมูลจะมีน้อยก็ตาม 5. เป็นเครื่องมือในการฝึกอบรม ทดลองในสถานการณ์ที่อันตราย สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำเนินการทดลองแก้ไขปัญหาได้เรื่อย ๆ จนกว่าจะค้นพบวิธีที่เหมาะสมที่สุด ช่วยฝึกให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถทางการแก้ปัญหาได้

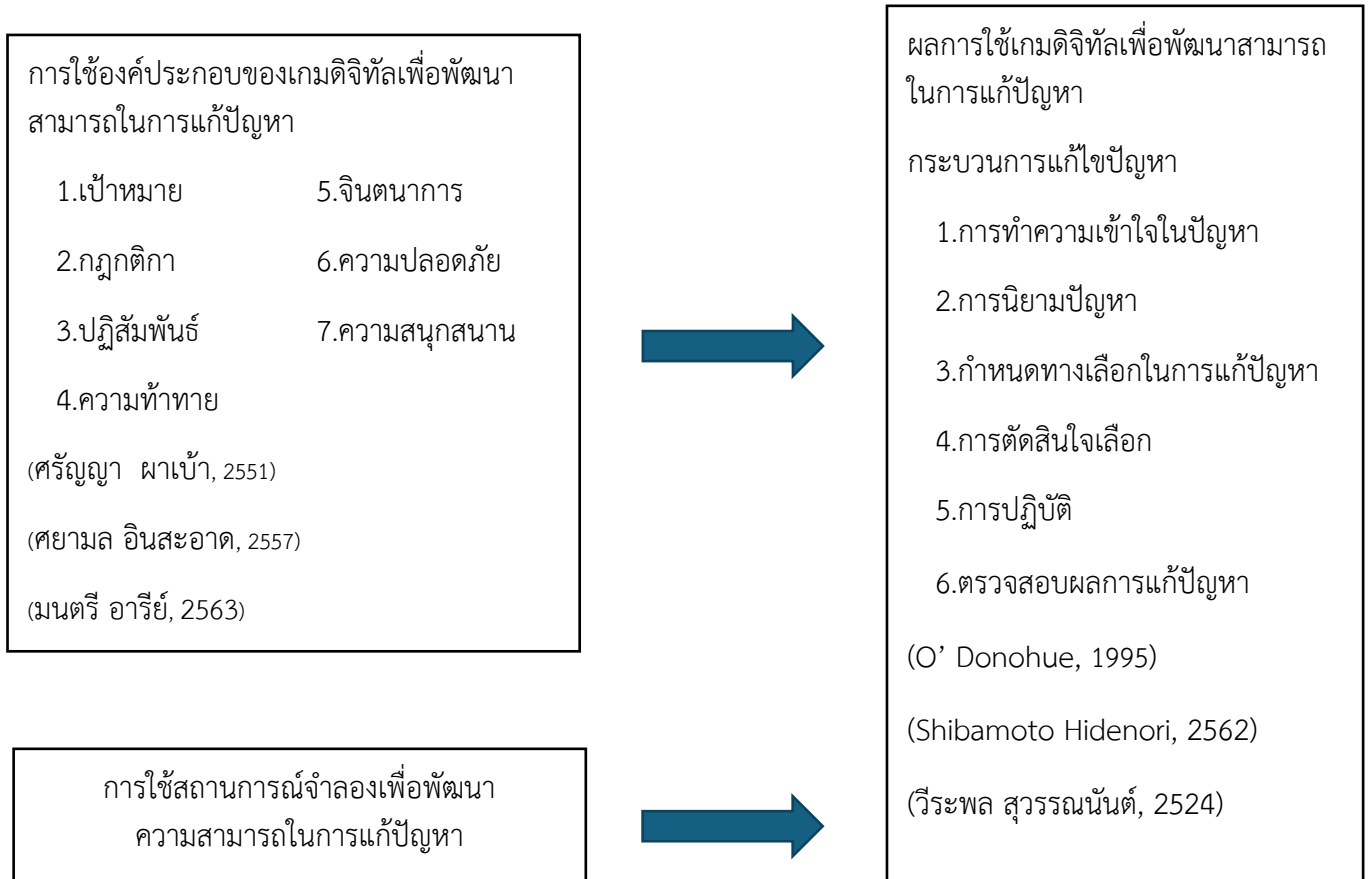
การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาแบบเดิมไม่สามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้เนื่องจากผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เทคโนโลยีและสื่อต่าง ๆ ได้รับการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทำให้การจัดการเรียนรู้แบบเดิมดูล้าหลัง ไม่น่าสนใจ และเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้เท่าทันกับยุคสมัยศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับอิทธิพลจากการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นสื่อกลางเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น “เกม” คือความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคศตวรรษที่ 21 ได้มีนักพัฒนาเกมเกิดขึ้นมากมายเนื่องจากค่านิยมของคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจกับเกมดิจิทัลอย่างแพร่หลาย มนตรี อารีย์ (2563) เกมไม่ได้มุ่งเพียงเพื่อความสนุกอย่างเดียว แต่ต้องการให้ผู้เล่นได้นำทักษะต่าง ๆ ที่ตนมีอยู่ไปประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์การเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ การใช้สติปัญญา การคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจที่ฉับพลัน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะในภาพรวมของสมาชิกที่มาร่วมเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นสามารถแบ่งจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนี้นี้ 1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เกมบางเกมผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการประดิษฐ์ คิดค้น ต่อเติม การเล่นเกมจึงเป็นหนทางนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด 2. เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎ กติกาที่กำหนดไว้เป็นการสร้างวินัยในการทำกิจกรรม จึงเป็นการจัดเตรียมให้เป็นผู้ใหญ่ในอนาคต 3. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาด้านสติปัญญา ผู้เล่นต้องพิจารณาหรือระดมความคิดเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาหรือเอาชนะ บางกิจกรรมต้องอาศัยความรวดเร็วในการตัดสินใจ ดังนั้นการเล่นเกมนี้อาจช่วยให้ผู้เล่นฉลาดขึ้น 4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการใช้ภาษา เกมบางชนิดต้องใช้คำพูด ศัพท์ สำนวน หรือเพลงประกอบ ถ้าเป็นการเล่นที่บ้านก็ทำให้ทราบและเข้าใจศัพท์ สำนวน ภาษาถิ่นเป็นอย่างดี 5. เป็นการนำเกมมาใช้ประโยชน์สำหรับการสอนวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาพลศึกษา คณิตศาสตร์ และภาษา เป็นต้น การถ่ายทอดความรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อจะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปด้วยความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปในตัว 6. เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกมที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้มีหลายประเภทด้วยกันเช่น เกมจำลองสถานการณ์โดย ญัฐณานกะสันต์ (2559) กล่าวว่าเกมสวมบทบาท (Role-Playing) คือเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นอาชีพต่าง ๆ เช่น นักสืบ เกษตรกร ตำรวจ ผู้ร้าย เพื่อดำเนินเนื้อเรื่องตามบทบาทแก้ไขสถานการณ์ที่ได้รับเลือกเอาไว้

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงนำเสนอแนวคิดที่จะพัฒนาเกมขึ้นมาโดยอาศัยเนื้อหาเรื่องตรรกศาสตร์มาเป็นแนวทางการพัฒนาเกมสถานการณ์จำลอง และนำเสนอแนวคิด หลักการในเนื้อหาของรายวิชามาเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์จำลองภายในเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำมาใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้กระทำในสิ่งที่นักเรียนสนใจนำมาพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาให้แก่ตัวผู้เรียนมากขึ้น คุณสมบัติที่เป็นคุณลักษณะข้อดีของเกม ซึ่งได้แก่การออกแบบที่เน้นความท้าทายเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ลองผิดลองถูก และมีอำนาจในการตัดสินใจในการเล่น เกม โดยปล่อยให้ผู้เล่นได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์จำลองสามารถช่วยพัฒนาคุณธรรมพื้นฐานให้แก่ผู้เรียนได้ (เพ็ญพักตร์ นากุล, 2553) ผู้วิจัยจึงมีความคิดที่จะพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะทางการแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียนโดยยึดการออกแบบที่มีความท้าทาย โดยออกแบบให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเมื่อตนเองต้องเข้าไปพัวพันกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกม ผู้เล่นได้มีการคิดและตัดสินใจที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเองและจะต้องเป็นไปตามกฎ กติกาที่กำหนดเอาไว้ และสิ่งที่สำคัญอีกอย่างคือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นด้วยกันทำให้เกิดความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์ที่ส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มเป้าหมาย / กรณีศึกษา

ประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี แผนการเรียนคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 74 คน

กลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 /4 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 36 คน

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการแก้ปัญหา

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา ตรวจสอบคุณภาพและระบบของเกมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการประเมินการออกแบบเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาโดยพิจารณาประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ พบว่าผลการประเมินคุณภาพเท่ากับ 4.81 แปลผลได้คือ เหมาะสมมากที่สุด

2. แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาจำนวน 20 ข้อข้อคำถามเป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ทำการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหากับวัตถุประสงค์ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน หาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา โดยใช้เกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง IOC พิจารณาความสอดคล้องกับเนื้อหา พบว่าการประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.33 – 1.00 หลังจากปรับปรุงแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา ผู้วิจัยทำการทำการทดสอบ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิเคราะห์ค่าความยาก p อำนาจจำแนก r ค่าความเชื่อมั่น kr-20 พบว่าแบบประเมินความสามารถด้านแก้ปัญหามีค่าความยาก p อยู่ระหว่าง 0.44 – 0.81 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.51 – 0.77 ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.9342

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหานักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนก่อนทดลอง

1. ศึกษาเอกสาร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมดิจิทัล ความสามารถทางด้าน การแก้ปัญหา สถานการณ์จำลอง และเนื้อหาทางด้านตรรกศาสตร์

2. สังเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบแผนการวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหานักเรียน

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1. เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา 2. แบบประเมินการออกแบบเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา 3. แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา และดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ

5. ดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ หมายเลขรับรองโครงการวิจัย SWUEC-682210

6. ขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรีเพื่อดำเนินการขอเก็บข้อมูล

7. ดำเนินการปฐมนิเทศกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแจ้งรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย และขออนุญาตจากผู้ปกครองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/4 จำนวน 36 คน

8. ก่อนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำการทดสอบความสามารถทางด้านแก้ปัญหา

9. ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้จากเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาเป็นระยะเวลา 16 ชั่วโมงโดยแบ่งเป็นช่วงการทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง การจัดการเรียนรู้ในเอกสาร 8 ชั่วโมง และการจัดการเรียนรู้จากเกมดิจิทัล 6 ชั่วโมง และการทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลด้วยตนเอง

10. หลังดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำการทดสอบความสามารถทางด้านแก้ปัญหา และวิเคราะห์ผล

11. สรุป และอภิปรายผล

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาผลการใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจการจำแนก (r) ของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson method)

การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา โดยใช้เกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) พิจารณาความสอดคล้องกับเนื้อหา

การวิเคราะห์ผลการใช้แบบประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางด้านแก้ปัญหาก่อน และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา จะนำมาสรุปในรูปแบบ T-Test dependent

สรุปผลการวิจัย

ผลการพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหานักเรียน

เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหานักเรียน เป็นการสร้างเกมแนวจำลองสถานการณ์จริง (Simulation game) เพื่อให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่องการแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาองค์ประกอบ

ของเกมและองค์ประกอบของการแก้ปัญหาเพื่อนำมาออกแบบเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลัก
 ตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียนดังนี้

ตาราง 1 แสดงผลการศึกษาองค์ประกอบขั้นตอนการแก้ปัญหาเพื่อนำมาสร้างเกมดิจิทัลโดยใช้
 สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน

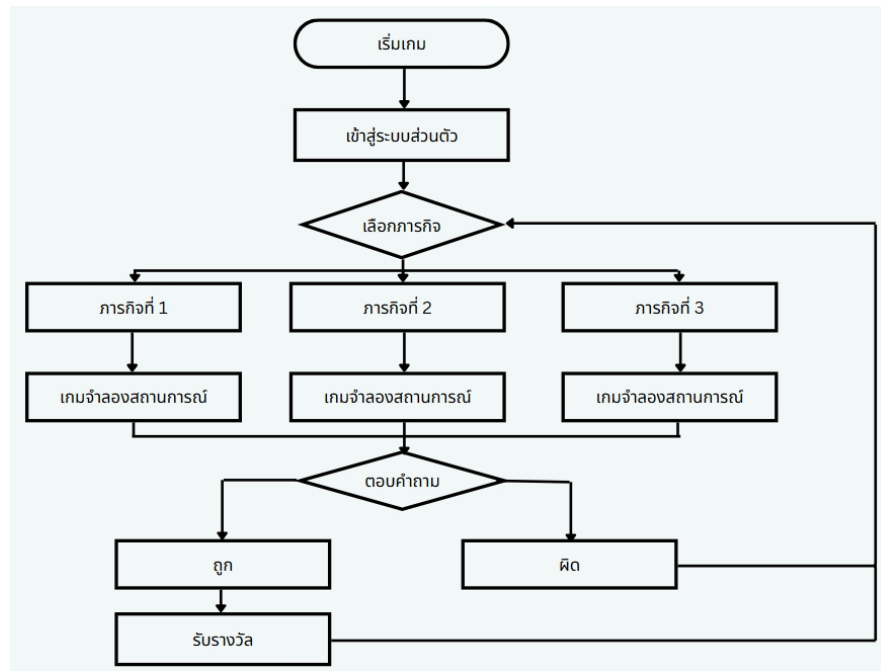
แนวคิด	เข้าใจปัญหา	นิยามปัญหา	การวางแผนแก้ปัญหา	เลือกแนวทางการแก้ปัญหา	การตัดสินใจ	ลงมือแก้ปัญหา	ตรวจสอบผลลัพธ์	ประเมินผล
O' Donohue (1995)	✓	✓		✓	✓	✓		
Shibamoto Hidenori (2562)	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
วีระพล สุวรรณนันท (2524)	✓		✓			✓	✓	

ตาราง 2 แสดงผลการศึกษาองค์ประกอบของเกมเพื่อนำมาสร้างเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตาม
 หลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน

แนวคิด	กฎ กติกา	สถานการณ์	เป้าหมาย	ความท้าทาย	บทบาท	ปฏิสัมพันธ์	การแข่งขัน	จินตนาการ	ความปลอดภัย	ความสนุก
มนตรี อารีย์ (2563)	✓		✓	✓						✓
ศยามน อินสะอาด (2557)		✓			✓	✓				
ศรัญญา ผาแก้ว (2551)	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 1 และ 2 ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบของการแก้ปัญหาคือ การเลือกวิธีการที่ดีที่สุดใ
 การแก้ปัญหามาผสมผสานกับองค์ประกอบของเกมเพื่อทำการออกแบบเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลอง
 ตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน

ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างของเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริม
 ความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียนดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 โครงสร้างของเกมดิจิทัลที่ใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน

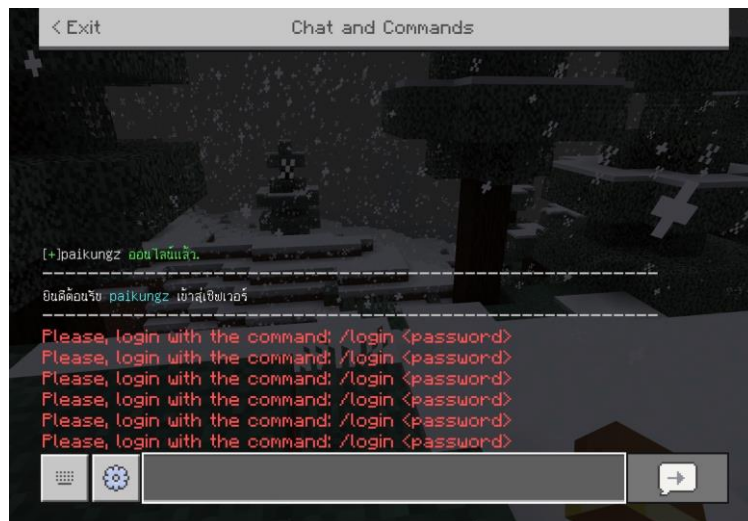
- เมื่อเริ่มเกม จะพบหน้าจอให้เลือก 3 โหมดการเล่น 1 ตัวเลือกการปรับแต่งเกม และ 1 ปุ่มปิดเกม

เมนู	คำอธิบาย
SinglePlayer	โหมดการเล่นคนเดียว
MultiPlayer	โหมดการเล่นหลายคน
Minecraft Realms	โหมดการเล่นหลายคน(บริการเสริมจากผู้พัฒนา)
Options	ปรับแต่งระบบเกม
Quit Game	ออกจากเกม

- เลือกเมนู MultiPlayer จะเข้าสู่หน้าจอเพื่อให้ผู้เล่นเลือกไอพีของเซิร์ฟเวอร์ที่ต้องการ โดยจะมีเมนูให้เลือกดังนี้

เมนู	คำอธิบาย
Join Server	เข้าร่วมเซิร์ฟเวอร์ที่บันทึกไว้
Direct Connection	เชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์โดยป้อนที่อยู่ของเซิร์ฟเวอร์
Add Server	เพิ่มบันทึกการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
Edit	ปรับแต่งเซิร์ฟเวอร์
Delete	ลบเซิร์ฟเวอร์
Refresh	เริ่มตรวจสอบระบบการเชื่อมต่อใหม่
Cancel	กลับสู่หน้าต่างเมนูแรก

3. เลือกเมนู Add Server แล้วกรอกไอพี 210.246.215.79 จากนั้นกดที่เมนู Done เพื่อเพิ่มเซิร์ฟเวอร์ และกลับสู่หน้าจอหลัก จากนั้นกดที่เมนู Join Server เมื่อเข้าเกมมาผู้เข้าร่วมการวิจัยจะต้องใส่รหัสผ่านที่ทำการตั้งเอาไว้ของแต่ละคนเพื่อเข้าเล่นตัวละครของตนเอง โดยจะไม่มีกัการรีเซตข้อมูลการเล่นเมื่อออกจากเกม สามารถเล่นต่อจากตำแหน่งเดิมได้เมื่อกลับเข้ามา



ภาพประกอบ 2 แสดงหน้าต่าง login เข้าสู่ระบบ

4. การกำหนดโครงสร้างของเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียนกำหนดว่าผู้เล่นจะต้องช่วยบุคคลสำคัญภายในเมืองแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งหมด 3 ภารกิจหลัก และภารกิจรองต่าง ๆ เพื่อให้ได้เบาะแสในการสืบสวนหา ผลลัพธ์ภายในเกม

กฎ และกติกาการเล่น

1. ผู้เล่นจะต้องเข้าสู่ระบบของตนเองที่ได้สมัครไว้ผ่านคำสั่ง /register รหัสผ่าน รหัสผ่าน
2. ผู้เล่นจะต้องค้นหา NPC ผู้มอบภารกิจหลักภายในหมู่บ้าน ทั้ง 3 ภารกิจประกอบด้วย ภารกิจค้นหาต้นเหตุน้ำเสีย ภารกิจจับคนทรยศ และภารกิจตามหาแมวที่หายไป
3. ผู้เล่นสามารถทำภารกิจรองเพื่ออัปเกรดอุปกรณ์สวมใส่ให้ตัวละครเพื่อให้สามารถเล่นเกมได้ง่ายขึ้นควบคู่ไปกับการทำภารกิจหลักได้
4. ระหว่างการดำเนินภารกิจผู้เล่นจะต้องรักษาระดับพลังชีวิต และค่าความหิวของตนไม่ให้หมดไป
5. ผู้เล่นสามารถช่วยกันทำภารกิจพร้อมกับสมาชิกภายในกลุ่มได้เพื่อลดระดับความยากในการทำภารกิจ
6. การสำเร็จภารกิจหลัก ผู้เล่นต้องใช้หลักการเรื่องตรรกศาสตร์เรื่องสัจนิรันดร์ และการให้เหตุผลมาใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาและตอบคำถามในขั้นตอนสุดท้ายก่อนจบภารกิจ

สถานการณ์ที่ 1 ปัญหาน้ำเสีย



ภาพประกอบ 3 แสดงขั้นตอนการทำภารกิจที่ 1

ภารกิจที่ 1 ปัญหาน้ำเสีย ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับการสืบคดีความที่เกิดขึ้นในเมือง โดยผู้เล่นจะต้องทำการสืบข้อมูลจากผู้คนในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับภารกิจจากนั้นผู้เล่นจะต้องหาคำตอบที่ถูกต้องเพื่อรับรางวัลหลังจบภารกิจสืบสวน

เบาะแสที่ได้รับจาก NPC ในภารกิจ

1. ถ้าหากว่าร้านค้าขายยาของดิรวรวัตถุดิบเกินความจำเป็น แล้วดิวนั้นแหละเป็นคนเทน้ำเสีย
2. ถ้าหากร้านขายอาหารของทิมขายของไม่หมด แล้วทิมต้องเป็นคนเทน้ำเสียแน่นอน
3. ถ้าหากทิมเป็นคนเทน้ำเสียจริง ๆ แล้วกลางเดือนก่อนแม่น้ำต้องเริ่มมีกลิ่นแล้ว
4. ฉันจำไม่ได้ว่าร้านค้าขายยาของดิรวรวัตถุดิบเกินความจำเป็น หรือร้านขายอาหารของทิมขายของไม่หมดกันแน่
5. ฉันมั่นใจถ้าเมื่อกลางเดือนก่อนแม่น้ำเริ่มมีกลิ่น แจ็คนั้นแหละที่ไม่ทำความสะอาดแม่น้ำ
6. ฉันเห็นแจ็คทำความสะอาดแม่น้ำทุกวันเลยนะ

ผลสรุป

ผู้เล่นจะต้องตามหาว่า ดิรว ทิม หรือแจ็ค เป็นต้นเหตุในเหตุการณ์ครั้งนี้
ผู้เล่นต้องนำข้อมูลที่ได้รับมาเขียนในรูปแบบสัญลักษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์ตามหลักการทางตรรกศาสตร์เรื่องความสมเหตุสมผล และทำการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด เพื่อหาว่าใครเป็นต้นเหตุที่แท้จริง

สถานการณ์ที่ 2 การจับคนทรยศ



ภาพประกอบ 4 แสดงขั้นตอนการทำภารกิจที่ 2

ภารกิจที่ 2 การจับคนทรยศ เมื่อผู้เล่นได้ทำภารกิจจนเสร็จสิ้นแล้วได้รับเบาะแสคนทรยศ
เมืองหลวงจากนักรบแนวหน้าทั้ง 5 คนที่อาศัยต่อสู้กับมอนสเตอร์นอกเมืองมาดังนี้

เบาะแสที่ได้รับจาก NPC ในภารกิจ

1. ถ้าข้อมูลกองกำลังป้องกันไม่รั่วไหล เหล่าซอมบี้คงไม่บุกโจมตีเมืองวันนี้
2. ถ้าข้อมูลกองกำลังป้องกันไม่รั่วไหล เหล่าซอมบี้คงจะซ่อนตัวอยู่ในดินเจี้ยนต่อไป
3. จากข้อมูลมีความเป็นไปได้ว่าเหล่าซอมบี้บุกออกมาจากดินเจี้ยน หรือคงจะบุกเข้าเมือง
ภายในวันนี้
4. มีจดหมายลับที่ได้รับความเสียหายประทับตราตระกูล Sukree หรือ หรือตระกูล
Walton นี่แหละ พบอยู่บนซากหัวหน้าซอมบี้
5. ตระกูล Sukree เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องการวางแผนการต่อต้านมอนสเตอร์ และรู้ว่ากองทัพอเรา
ในตอนนี้เข้มแข็งที่สุด “ถ้าข้อมูลกองทัพรั่วไหลจะต้องไม่ใช่ฝีมือตระกูล Sukree แน่แน่นอน”

ผลสรุป

ผู้เล่นต้องนำข้อมูลที่ได้รับมาเขียนในรูปแบบสัญลักษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์ตามหลักการ
ทางตรรกศาสตร์เรื่องความสมเหตุสมผล และทำการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด เพื่อหาว่าตระกูลใดเป็น
ต้นเหตุของการบุกโจมตีครั้งนี้

สถานการณ์ที่ 3 ตามหาแมวที่หายไป



ภาพประกอบ 5 แสดงขั้นตอนการทำภารกิจที่ 3

ภารกิจที่ 3 ตามหาแมวที่หายไป เมื่อผู้เล่นได้ทำภารกิจจนเสร็จสิ้นแล้วได้รับเบาะแสของแมวที่ลูกสาวเจ้าของร้าน(บิว) ทำหายไปจากผู้คนทั้ง 6 คนที่พบเห็นนอกเมืองมาดังนี้

เบาะแสที่ได้รับจาก NPC ในภารกิจ

1. ถ้าบิวกลับบ้านไฉแล้วบิวจะพาแมวไปเดินเล่นในป่า
2. ถ้าบิวกลับบ้านไฉหมายความว่าบิวไม่ได้ออกไปเดินเล่นริมหาดแน่นอน
3. ฉันคุ้น ๆ ว่าเห็นบิวไปเดินเล่นริมหาดหรือในป่านี้แหละ
4. ในวันนั้นข้ากำลังเดินเล่นอยู่ดี ๆ ข้าเห็นบิวนะว่าแต่ข้าไม่มั่นใจว่าข้าเจอเธอตอนไหนระหว่างแถว ๆ เหมือนช่วงเย็น หรือระหว่างทางกลับบ้านช่วงบ่ายกันนะ
5. ข้าเดาว่าเธอถ้าบิวมาเล่นแถวริมหาด เธอคงไม่ได้ไปที่เหมืองหรือกเพราะว่ามันคงจะเย็นมากแล้วยังไงละ

ผลสรุป

ผู้เล่นต้องนำข้อมูลที่ได้รับมาเขียนในรูปแบบสัญลักษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์ตามหลักการทางตรรกศาสตร์เรื่องความสมเหตุสมผล และทำการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด เพื่อหาว่าแมวของบิวยู่ที่ไหนและตามหาให้พบ

ผลการประเมินคุณภาพของเกมนิติจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินการออกแบบเกมนิติจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน โดยพิจารณาประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีองค์ประกอบสำหรับการประเมินดังนี้ 1. ภาพ ภาษา และเสียง 2. ตัวอักษร และสี 3. เทคนิคการนำเสนอเกม

โดยพิจารณาประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับโดยมีรายละเอียดดังนี้

คะแนน	แปลความหมาย
5	มีคุณภาพมากที่สุด
4	มีคุณภาพมาก
3	มีคุณภาพปานกลาง
2	มีคุณภาพน้อย
1	มีคุณภาพน้อยที่สุด

แปลความหมายการประเมินดังนี้

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51 - 5.00	มีคุณภาพมากที่สุด
3.51 - 4.50	มีคุณภาพมาก
2.51 - 3.50	มีคุณภาพปานกลาง
1.51 - 2.50	มีคุณภาพน้อย
1.00 - 1.50	มีคุณภาพน้อยที่สุด

หลังจากอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบแบบประเมินแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพเกมได้ผลดังนี้

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินด้านคุณภาพเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาของนักเรียน

ลำดับ	ประสิทธิภาพของระบบ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
1.1	แผนที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาภายในเกม	5.00	0	มีคุณภาพมากที่สุด
1.2	องค์ประกอบภายในฉากมีความเหมาะสมกับเนื้อหาภายในเกม	5.00	0	มีคุณภาพมากที่สุด
1.3	ความเหมาะสมของดนตรีที่ใช้ประกอบ	4.00	0	มีคุณภาพมาก
2.1	การอธิบายขั้นตอนในแต่ละภารกิจสามารถเข้าใจได้โดยง่าย	5.00	0	มีคุณภาพมากที่สุด
2.2	ข้อความที่แสดงมีความชัดเจนเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.67	0.58	มีคุณภาพมากที่สุด
2.3	ความเหมาะสมของสีภายในเกม	4.67	0.58	มีคุณภาพมากที่สุด
3.1	การออกแบบสถานการณ์ในเกมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0	มีคุณภาพมากที่สุด

ลำดับ	ประสิทธิภาพของระบบ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ($S.D.$)	ระดับ คุณภาพ
3.2	การออกแบบสถานการณ์ในเกมมีความ เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	4.67	0.58	มีคุณภาพ มากที่สุด
3.3	การต่อสู้กับศัตรูมีความเหมาะสม ตื่นเต้น เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.67	0.58	มีคุณภาพ มากที่สุด
3.4	การให้รางวัลในระหว่างภารกิจสามารถ กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความพยายามที่จะ เอาชนะไปจนจบ	5.00	0	มีคุณภาพ มากที่สุด
3.5	สามารถเข้าถึงได้จากอุปกรณ์ที่ หลากหลายเช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ท โฟนทุกระบบปฏิบัติการ	5.00	0	มีคุณภาพ มากที่สุด
3.6	กระตุ้นผู้เรียนให้อยากศึกษาบทเรียน และนำความรู้มาแก้สถานการณ์ภายใน เกม	5.00	0	มีคุณภาพ มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.81	0.30	มีคุณภาพ มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าผลการประเมินคุณภาพของเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านพบว่า ระดับคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยผลการประเมินคือ 4.81) เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในข้อที่ 1

ผลการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีทางตรรกศาสตร์ หลังใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา

ผลการทดสอบความสามารถด้านแก้ปัญหาของนักเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คนเมื่อพิจารณาเป็นกลุ่ม ได้ผลจากการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 4 ผลการทดสอบความสามารถด้านแก้ปัญหารายกลุ่ม

คะแนน	N	Mean	S.D.	t	p
ก่อนใช้เกม	36	6.7500	2.94109	13.770	0.00
หลังใช้เกม	36	16.3056	2.47062	39.599	0.00

จากตารางที่ 4 เมื่อศึกษาคะแนนจากการทำแบบทดสอบความสามารถด้านแก้ปัญหาก่อน และหลังเล่นเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา ผลปรากฏว่าคะแนนผลการทดสอบความสามารถด้านแก้ปัญหากลุ่มตัวอย่างหลังเล่นเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาลงสูงกว่าใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ <0.01 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีการพัฒนาในด้านความสามารถทางด้านแก้ปัญหาที่ดีขึ้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในข้อ 2

อภิปรายผล

1. การพัฒนาเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน ที่ถูกพัฒนาโดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับเกมดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับการจำลองสถานการณ์ แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหา และบทเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในเรื่องตรรกศาสตร์ จากนั้นวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหาในการพัฒนาเกมโดยใช้ซอฟต์แวร์ Minecraft เวอร์ชัน 1.21.1 โดยพัฒนาเป็นเกมรูปแบบการจำลองสถานการณ์ตามหลักตรรกศาสตร์ เพื่อทำการฝึกที่กำหนดขึ้นภายในเกม สามารถเข้าเล่นได้ทั้งระบบคอมพิวเตอร์ และระบบโทรศัพท์มือถือ ผู้พัฒนาเซิร์ฟเวอร์สามารถสร้างภารกิจได้ตามความต้องการโดยมีพื้นฐานมาจากเกมผจญภัยที่มีองค์ประกอบ และมีระบบนิเวศที่เลียนแบบมาจากโลกมนุษย์ ทำให้เกมที่สร้างขึ้นมีความน่าสนใจ ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์วิธีการทำการฝึกได้ตามจินตนาการของตนเอง อีกทั้งซอฟต์แวร์ยังมีระบบการเล่นแบบ Multi Player ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง สามารถช่วยกันทำการฝึกที่กำหนดได้รวดเร็วมากขึ้น ประกอบกับระบบเสริมต่าง ๆ ที่สามารถนำมาเพิ่มให้กับเซิร์ฟเวอร์ได้ทำให้ผู้พัฒนาสามารถกำหนด กฎ กติกาการเล่นได้หลากหลายยิ่งขึ้น โดยผู้เล่นจะต้องช่วยบุคคลสำคัญภายในเมืองแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งหมด 3 ภารกิจหลัก และภารกิจรองต่าง ๆ เพื่อให้ได้เบาะแสในการสืบสวนหาผลลัพธ์ภายในเกม ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับ Lee Sungwoong (2024) ที่ศึกษาเรื่อง Using Minecraft Education Edition to Enhance 21st Century Skills in the College Classroom A Mixed Methods Study ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกม minecraft เพื่อเสริมสร้างทักษะที่สำคัญเข้า ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงอัลกอริทึม ความร่วมมือ และการคิดเชิงวิพากษ์ ผลปรากฏว่า แม้การเล่นเกมเพียงครั้งเดียวจะไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสถิติที่ชัดเจน แต่การวิเคราะห์เชิงคุณภาพแสดงให้เห็นว่า Minecraft สามารถนำมาใช้เป็นแพลตฟอร์มการออกแบบเกมที่กำหนดกฎ กติกาโดยผู้สอนและนำมาปรับใช้กับวิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ได้ดี และสอดคล้องกับ (พรพิมล รอดเคราะห์, 2566) ที่ศึกษา การพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าเกมดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นผู้เล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และคะแนนการทำแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 13 ทักษะ มีค่าเฉลี่ยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และยังสอดคล้องกับ อมรพงศ์ สุขเสน (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาเกมดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าการออกแบบเกมดิจิทัลมีความสอดคล้องทั้งฉบับเท่ากับ 0.85 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นได้ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าเกมดิจิทัลสามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถ หรือทักษะที่จำเป็นให้กับผู้เรียนได้

2. ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนพบว่าผลการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แสดงให้เห็นว่าเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริงสอดคล้องกับ Lee Sungwoong (2024) ที่ศึกษาเรื่อง Using Minecraft Education Edition to Enhance 21st

Century Skills in the College Classroom A Mixed Methods Study ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกม minecraft เพื่อเสริมสร้างทักษะที่สำคัญเช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงอัลกอริทึม ความร่วมมือ และการคิดเชิงวิพากษ์ ผลปรากฏว่า แม้การเล่นเกมเพียงครั้งเดียวจะไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสถิติที่ชัดเจน แต่การวิเคราะห์เชิงคุณภาพแสดงให้เห็นว่า Minecraft สามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนทักษะศตวรรษที่ 21 ในสภาพแวดล้อมที่เน้นการศึกษา และสอดคล้องกับ รัฐพล นพวงศ์ ณ อยุธยา (2562) ที่ศึกษาการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติเพื่อส่งเสริมความจำตัวอักษรภาษาไทยสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ พบว่าผลการทดสอบการจำตัวอักษรภาษาไทยโดยรวมของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ก่อนและหลังใช้เกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติเพื่อส่งเสริมความจำตัวอักษรภาษาไทย หลังใช้เกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติมีค่าเฉลี่ยด้านการจำสูงขึ้นกว่าก่อนใช้เกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) อยู่ที่ 0.575 หมายถึงว่ามีผู้เรียนพัฒนาความจำอยู่ที่ 57.50% ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพที่ใช้ได้ และยังสอดคล้องกับ Alotaibi (2024) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis ซึ่งได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based learning) ในการศึกษาปฐมวัย ตรวจสอบผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เกมต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก โดยได้ผลสรุปว่าเกมการเรียนรู้สามารถพัฒนาด้านสติปัญญาเช่นการแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงคำนวณได้ดี ช่วยเพิ่มความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาการทางด้านการสื่อสาร การทำงานร่วมกันได้ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าเกมดิจิทัลสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสามารถ หรือเพิ่มทักษะการตัดสินใจเลือก แนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันให้กับผู้เรียนได้ ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้อย่างอิสระ องค์ประกอบภายในเกมสามารถเพิ่มแสง สี และเสียงรวมถึงความท้าทายที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อเสริมความเพลิดเพลิน และความพึงพอใจที่จะเรียนรู้ต่อบทเรียนได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากการประเมินคุณภาพของเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน พบว่าผลการประเมินคุณภาพของเกมดิจิทัลเพื่อพัฒนาความสามารถด้านแก้ปัญหาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านพบว่า ระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยผลการประเมินคือ 4.81)

2. ผลการเปรียบเทียบการทดสอบความสามารถด้านการแก้ปัญหาก่อน และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการแก้ปัญหาที่เพิ่มขึ้น เกมสามารถนำมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนได้ โดยอาจจะถูกปรับเปลี่ยนในรูปแบบที่แตกต่างกันตามยุคสมัยเช่น บอร์ดเกม เกมการ์ด เกม 2D เกม 3D และคาดว่าในอนาคตอาจจะมีเกมแนว MR ที่รวมทั้งโลกจริงและโลกเสมือนเข้าด้วยกัน แต่หลักการที่ยังคงไม่เปลี่ยนแปลงก็คือองค์ประกอบของเกมคือ จุดมุ่งหมาย กฎกติกา ปฏิสัมพันธ์ ความท้าทาย และจินตนาการ ที่เป็นจุดดึงดูดให้ประชากรแต่ละสมัยเข้ามาสนุกและได้รับความรู้ไปพร้อมกัน

3. ผลการทดสอบความสามารถด้านการแก้ปัญหาลงได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักตรรกศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหา เมื่อพิจารณาโดย

ภาพรวมเป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่าคะแนนผลการทดสอบความสามารถด้านแก้ปัญหาของกลุ่มตัวอย่างหลังเล่นเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านแก้ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยคือ 16.3056 เมื่อเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้ด้วยเกมคือ 6.75 สามารถสรุปได้ว่า ผลการทดสอบความสามารถทางด้านแก้ปัญหา ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ <0.01 แสดงให้เห็นว่าเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้สามารถนำมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรของศตวรรษที่ 21 ของรายวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีพื้นฐานในการเล่นเกมนิทัศน์อยู่แล้วโดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลได้

ข้อเสนอในการวิจัยครั้งถัดไป

1. จากการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักสูตรศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน ทำให้เห็นว่าผู้เรียนในชั้นเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการเล่น เกม ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์สถานการณ์ร่วมกัน ได้วางแผนการแก้ปัญหาเป็นทีม แต่เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้จำกัดขอบเขตของการเดินทาง ส่งผลให้ผู้เรียนเดินไปผิดทางส่งผลให้ระยะเวลาในการเล่นเกมนานกว่าที่ควรจะเป็น ดังนั้นในการพัฒนาเกมจะต้องสร้างข้อจำกัดบางอย่างเพื่อให้ผู้เล่นสามารถจบภารกิจได้เร็วยิ่งขึ้น

2. เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านแก้ปัญหา มีจุดเด่นที่สามารถวางระบบภารกิจที่สอดคล้องกับวิชาเรียนตรรกศาสตร์โดยนำเสนอผ่านการจำลองสถานการณ์ แต่จำนวนเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นยังมีน้อยเกินไป ดังนั้นในการวิจัยครั้งหน้าการพัฒนาเกมจะต้องสร้างภารกิจที่เยอะขึ้น และง่ายขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ยังขาดประสบการณ์ได้ฝึกทักษะการเล่นจากภารกิจระดับง่ายก่อน

3. การพัฒนาเกมดิจิทัล การทดลองใช้เกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักสูตรศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนในครั้งนี้ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเนื่องจากห้องเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสุ่มได้เป็นห้องเรียนที่มีความสนใจทางด้านคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์เป็นวิชาหลัก จากงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดเพียง 1 กลุ่มทดลองเนื่องจากข้อจำกัดของจำนวนห้องเรียนที่เรียนในรายวิชาตรรกศาสตร์เพิ่มเติมของผู้วิจัยรับผิดชอบมีจำนวนที่น้อยอาจส่งผลให้ผลการทดลองยังไม่ครอบคลุมนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งหมด จึงควรศึกษาผลของการนำเกมดิจิทัลโดยใช้สถานการณ์จำลองตามหลักสูตรศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างมากกว่านี้ และทำการทดลองกับผู้เรียนที่มีความสนใจในแผนการเรียนอื่นที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565.

<https://www.moe.go.th>

ชิบาโมโตะ ฮิเดโนริ. (2562). 5 ทักษะการคิดฉบับญี่ปุ่น ฉลาดแบบไม่ต้องพึ่งใคร: เผยความลับที่ทำให้คน

ญี่ปุ่นผงาดขึ้นมาอยู่แถวหน้าของโลก (วิริยธ เลิศพูนวิวัฒน์, แปล). บิงโก.

ณัฐญา นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (Game: Innovation for creative education). วารสารร่วมพฤษ มหาวิทยาลัยเกริก, 34(3), 159-182.

ทิตินา แคมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พรพิมล รอดเคราะห์. (2566). การพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 15(1), 343-361.
- เพ็ญพักตร์ นากุล. (2553). การพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกต เพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2562). ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-solving skills).
<http://chang.obec.go.th/wattungpelschool>
- มนตรี อารีย์. (2563). เกมพัฒนาทักษะชีวิต (Life skills development games). โอ.เอส.พรินติ้ง เฮาส์.
- รัฐพล นพวงศ์ ณ อยุธยา. (2562). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติเพื่อส่งเสริมความจำตัวอักษร ภาษาไทยสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิชัย สุระเชิดเกียรติ. (2544). การจำลองเชิงคอมพิวเตอร์. สกายบุ๊กส์.
- วีระพล สุวรรณนันท. (2524). หลักกระบวนการแก้ปัญหา. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศยามน อินสะอาด. (2557). เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา (Games and simulation in education). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศรัญญา ผาเป้า. (2551). ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์แตกต่างกัน [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2565). ผลประเมิน PISA.
<https://pisathailand.ipst.ac.th/pisa-results/>
- อมรพงศ์ สุขเสน. (2564). การพัฒนาเกมดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Lee, S., Jung, W. A., & Ryu, M. (2024). Using Minecraft Education Edition to enhance 21st century skills in the college classroom: A mixed methods study. Proceedings of the 57th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS).
- O'Donohue, W., & Krasner, L. (1995). Problem solving skill. In *Handbook of psychological skills training: Clinical techniques and applications*. Allyn & Bacon.

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

DEVELOPING THE LEARNING MANAGEMENT COMPETENCIES OF STUDENT TEACHERS

สมหวัง พันธะลี^{1*}

Somwang Puntalee^{1*}

¹ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ประเทศไทย

¹ Graduate College of Management, Sripatum University, Khonkaen Campus, Thailand

* Corresponding author e-mail: puntalee1@hotmail.com

Received: 12/11/2025 | Revised: 05/01/2026 | Accepted: 26/01/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2) พัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ การวิจัยนี้เป็นการเชิงปฏิบัติการ (Action Research) 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวางแผน การปฏิบัติ การสังเกต และการสะท้อนผล โดยมีกลุ่มผู้ร่วมวิจัย จำนวน 10 คน ได้มาโดยความสมัครใจ เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินความในการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการตีความและสังเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1) ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ.8 ตัวชี้วัด ก่อนพัฒนาได้คะแนน 12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60 และหลังได้รับการพัฒนา ได้คะแนน 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75 เพิ่มขึ้นก่อนได้รับการพัฒนา 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25 2) ผู้ร่วมวิจัยมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.49$) และ 3) ผู้ร่วมวิจัยมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด อยู่ในระดับดีมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$)

คำสำคัญ: วิจัยเชิงปฏิบัติการ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู การจัดการเรียนรู้

Abstract

This study aimed to: (1) develop the knowledge and understanding of learning management among pre-service teachers during their professional practicum; (2) enhance their learning management abilities; and (3) examine their satisfaction with the development of learning management competencies. This research employed an action research design consisting of 4 stages: planning, action, observation, and reflection. The research participants comprised 10 pre-service teachers who voluntarily participated in the study. The research instruments included a knowledge and understanding test, an interview form, a learning management ability assessment form, an observation form, and a satisfaction questionnaire. Quantitative data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation, while qualitative data were analyzed through interpretation and content synthesis. The findings revealed that: (1) the participants' knowledge and understanding of learning management based on Office of the Teacher Civil Service and Educational Personnel Commission (otepc) 8 indicators increased from 12 points (60%) before the intervention to 17 points (75%) after the intervention, showing an improvement of 5 points (25%); (2) the participants' learning management ability was at a moderate level ($\bar{X} = 3.49$) and (3) the participants' satisfaction with the development of learning management competencies based on the eight indicators was at the highest level ($\bar{X} = 4.49$).

Keywords: Action Research, Teacher Student, Learning Management

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ การพัฒนาคนตลอดช่วงอายุที่ระบุให้มีการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นนโยบายเกี่ยวกับการผลิตครูที่เน้นการเปลี่ยนโฉมบทบาท ‘ครู’ ให้เป็นครูยุคใหม่ โดยปรับบทบาทจาก “ครูสอน” เป็น “โค้ช” หรือ “ผู้อำนวยการการเรียนรู้” ทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้และวิธีจัดระเบียบ การสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน (พระราชบัญญัติการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี, 2561) และกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การจัดการเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542, 2542) ในการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพครูสภาได้กำหนดไว้ข้อบังคับว่า ครู ได้แก่บุคคลที่ประกอบอาชีพหลักในการเรียนการสอนและส่งเสริมการเรียนรู้

ของผู้เรียนด้วยวิธีการต่างๆ ทั้งด้านมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ จะต้องมีความเพียงพอในการประกอบอาชีพ มาตรฐานการปฏิบัติงานต้องปฏิบัติตามเพื่อให้เกิดวัตถุประสงค์และเป้าหมายการเรียนรู้ (ข้อบังคับคุรุสภา พ.ศ.2567. (2567) ซึ่งเชื่อมโยงกับสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการศึกษา วิเคราะห์วิจัยเกี่ยวกับมาตรฐานพัฒนาหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารงานบุคคลของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อกำหนดมาตรฐานตำแหน่งครูสู่การปฏิบัติ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2564) มหาวิทยาลัยเห็นความสำคัญและความจำเป็นจะต้องดำเนินการและพัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู ให้มีมาตรฐานความรู้ และ ประสบการณ์วิชาชีพเพื่อปฏิบัติงานให้สอดคล้องกับหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่คณะกรรมการคุรุสภากำหนดให้ หลักสูตรเน้นเพื่อประกันคุณภาพในมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพรวมทั้งมาตรฐานปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้ที่ได้รับการศึกษาสามารถปฏิบัติงานได้เต็มที่และช่วยให้สามารถผลิตครูในสาขาสถานศึกษามีความต้องการโดยหลักสูตร (มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น, 2564)

อย่างไรก็ตามผลการตอบทบทวนและการสะท้อนความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรและผลการสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงและผู้บริหารสถานศึกษาที่เป็นหน่วยงานฝึกประสบการณ์วิชาชีพรุ่นที่ 1-3 พบว่า นักศึกษาต้องพัฒนาความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 (มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น, 2567) ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านสังคมและการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ มากมายในเวลาที่รวดเร็ว โดยเฉพาะบทบาทหลักของครูในด้านการเรียนการสอน ควรให้ครูมีหน้าที่รับผิดชอบด้านการเรียนการสอนเป็นหลัก ให้ครูมีเวลาในการเตรียมการสอน พัฒนาตนเองและเสริมสร้างคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างเต็มที่ (กมล รอดคล้าย, 2568) เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาข้างต้นปัจจุบันกรอบแนวคิดสำคัญในการปฏิรูปวิชาชีพครู ได้กำหนดว่ากลับไปเริ่มต้นที่โรงเรียน หัวใจสำคัญอยู่ในห้องเรียน ครูคุณภาพสำคัญความสำเร็จ และทำโรงเรียนให้เป็นองค์กรในการเรียนรู้ (ประวิต เอราวรรณ, 2564) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย 7 หลักการสร้างนักเรียนรู้แห่งอนาคตใหม่ที่กล่าวถึง ความรู้เดิมช่วยส่งเสริมหรืออุปสรรคการเรียนรู้ การจัดระเบียบของความรู้มีอิทธิพลต่อการเรียนและการนำไปใช้ แรงจูงใจช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การฝึกทักษะการบูรณาการนำไปใช้มีความสำคัญ การเรียนรู้ต้องอาศัยการสะท้อนกลับของเป้าหมาย บรรยากาศเป็นสิ่งสำคัญที่เอื้อต่อการเรียนรู้และผู้เรียนที่กำกับตนเองได้ดีส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดี (Ambrose, Bridges, DiPietro, Lovett, & Norman, 2010) จากหลักการสำคัญ 7 ตัวชี้วัดข้างต้น กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาได้นำมากำหนดมาตรฐานตำแหน่งครู โดยเพิ่มประเด็น ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน รวมเป็น 8 ตัวชี้วัดมากำหนดเป็นเกณฑ์และการประเมินให้มีสมรรถนะในการปฏิบัติงานให้สูงขึ้นตามระดับวิทยฐานะที่คาดหวังสำหรับครูทุกคนให้มีความก้าวหน้าตามหน้าที่หลัก ที่ส่งผลต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอน คุณภาพครู คุณภาพผู้เรียน และคุณภาพการศึกษา ได้อย่างเป็นรูปธรรม (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2564)

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น จะมีการปรับหลักสูตรและมีการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมพัฒนานักศึกษาให้มีคุณภาพเน้นที่เป็นบทบาทหน้าที่ครูโดยตรง อันได้แก่

การจัดการเรียนรู้ผ่านการพัฒนาและการนิเทศซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพนักศึกษา ระหว่างฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในนักศึกษาวิชาชีพครู (มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น , 2564) ผู้วิจัยมุ่งหวังให้นักศึกษาปฏิบัติหน้าที่เป็นครูที่ดีมีคุณลักษณะความเป็นครูที่ดีและผ่านเครือข่ายที่เป็นครูพี่เลี้ยง ผู้บริหารสถานศึกษาและอาจารย์นิเทศก์ร่วมมือกัน โดยมองว่าในอนาคตนักศึกษาเหล่านี้จะไปทำหน้าที่ครูจริงในสถานศึกษาจะต้องทำงานต้องมีมาตรฐานวิชาชีพ การปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง จึงสนใจที่จะพัฒนาให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ.8 ตัวชี้วัด คือ 1) ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่เรียน 2) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิม 3) ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง 4) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้น 5) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความเชี่ยวชาญ 6) ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ 7) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ และ 8) ผู้เรียนสามารถกำกับกับการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องตามมาตรฐานตำแหน่งครูที่กำหนดไว้ว่า ครูจะต้องจัดการเรียนรู้ สนับสนุนและส่งเสริมการจัดการศึกษาและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ และนักศึกษาเหล่านี้จะจบไปปฏิบัติหน้าที่ครูในอนาคตและจะต้องมีความรู้และเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ได้ถูกต้องและทำหน้าที่ครูผู้สอนได้อย่างมีคุณภาพได้อย่างน่าภาคภูมิใจ ตามบทบาทหน้าที่ที่สังคมคาดหวัง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากำหนดไว้ 8 ตัวชี้วัด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1988) ผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยได้นำมาเขียนเป็นแผนภาพ ได้ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งเป็นการวิจัยที่ทำควบคู่ไปพร้อมกับการแก้ปัญหาและการพัฒนานักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนวงจรการวิจัยตามแนวคิดของ Kemmis และ McTaggart 4 ขั้นตอน 2 วงรอบการพัฒนา ดังนี้

การดำเนินการในวงรอบที่ 1

1.1 ขั้นการวางแผน (Planning) ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดในการพัฒนานักศึกษาฝึกประสบการณ์

วิชาชีพ ครูในการจัดการเรียนรู้จากการนิเทศของอาจารย์นิเทศและนักศึกษา โดยการประชุมและสะท้อนผลการทำกิจกรรม AAR การใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ในระหว่างปีการศึกษา 2565-2567 โดยการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน ครูพี่เลี้ยง ผู้บริหารสถานศึกษาและร่วมประชุมสะท้อนปัญหาและพัฒนาและวางแผนตามกรอบเนื้อหา และเสนอให้มีการนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด มาปรับใช้ในการพัฒนา ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน 2) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ 3) ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือทักษะ หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ 4) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ 5) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้ 6) ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ 7) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม 8) ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งจะได้สอดคล้องกับมาตรฐานตำแหน่งผู้ที่จะประกอบวิชาชีพครูในอนาคต ซึ่งที่ประชุมมีมตินำแนวคิด ก.ค.ศ. มาปรับใช้ในการพัฒนานักศึกษา จึงได้นำมาวางแผนดังนี้

1) การกำหนดเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการประชุมกลุ่มผู้ร่วมวิจัย ระดมความคิดเห็นร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาของการทำตามขั้นตอนการพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู วิธีการที่เหมาะสมในการที่จะพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ เป็นการสนใจของนักศึกษาที่ต้องการพัฒนาความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ.8 ตัวชี้วัดและสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาที่ไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

2) วิธีการพัฒนา ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้กำหนดวิธีการพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาที่ไปปฏิบัติหน้าที่เป็นการเตรียมความพร้อมการฝึกประสบการณ์ให้เกิดประสิทธิภาพ จึงได้ใช้วิธีพัฒนาโดยการศึกษาเอกสาร การประชุมเชิงปฏิบัติการและการนิเทศติดตามช่วยเหลือให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา

3) หลักการพัฒนาผู้ร่วมวิจัย เป็นการพัฒนาผู้ร่วมวิจัยให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด สามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการวางแผนร่วมกัน การเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริง และการติดตามผลเพื่อแก้ไขปัญห ผู้ร่วมวิจัยได้รับการนิเทศ ให้คำปรึกษา เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน และทำให้มีเจตคติที่ดีต่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

4) การประชุมวางแผน เพื่อให้การพัฒนาผู้ร่วมวิจัยมีดำเนินไปตามแผนที่วางไว้ร่วมกันจึงได้จัดทำปฏิทินการดำเนินการร่วมกันและมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ ความเข้าใจ ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด โดยผู้วิจัยได้จัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ร่วมวิจัยศึกษาพร้อมกับจัดหาเอกสาร โดยใช้เวลาในการศึกษา 30 วัน การเก็บ รวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบบันทึกการประชุม

5) การประชุมเชิงปฏิบัติการ โดยประชุมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยมีเป้าหมายมุ่งเน้นให้ผู้ร่วมวิจัยได้ฝึกปฏิบัติจริง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด รวมถึงการฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ระยะเวลาในการประชุมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 1 วัน โดยจะมีประธานเปิด มีการทดสอบก่อนการประชุม วิทยากรบรรยายให้ความรู้ ตามเอกสารประกอบการประชุมเกี่ยวกับด้านการจัดการเรียนรู้ ภาควิชาเป็น การฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีวิทยากรประจำกลุ่ม จำนวน 9 คน มีการเก็บรวบรวม ข้อมูล โดยใช้การทดสอบก่อนและหลังประชุมเชิงปฏิบัติการ การสังเกตและการสัมภาษณ์ผู้ร่วมวิจัยที่เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ และมอบหมายให้ผู้ร่วมวิจัย เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านครูพี่เลี้ยงและผู้บริหารสถานศึกษา

6) การนิเทศติดตาม ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยวางแผนปฏิทินการนิเทศร่วมกัน จัดให้มีการนิเทศ ติดตามให้คำปรึกษาแก่ผู้ร่วมวิจัย หลังการประชุมเชิงปฏิบัติการ สังเกตการณ์สอน ให้คำปรึกษา เพื่อให้ผู้ ร่วมวิจัยเกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้และสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ในระหว่างฝึกประสบการณ์ วิชาชีพครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด การเก็บข้อมูลผู้วิจัยจะใช้วิธีสัมภาษณ์ การบันทึกการนิเทศ และการถอดบทเรียนหลังฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

1.2 แผนปฏิบัติการ (Action Plan) ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากสภาพปัจจุบัน ปัญหาและวิธีการ พัฒนามากำหนดเป็นแผนปฏิบัติได้ดังนี้

1) การศึกษาเอกสารด้วยตนเอง เป้าหมายเพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด ผู้ร่วมวิจัยศึกษาเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัดพร้อมการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยใช้เวลา 30 วันนับตั้งแต่วันที่ 1-30 มิถุนายน 2567 ผู้ที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารของผู้ร่วมวิจัย ผู้ให้ข้อมูล

2) การประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด ก่อนการ ประชุมผู้ร่วมวิจัยได้ศึกษาเอกสารคู่มือและจัดประชุมเชิงปฏิบัติการในวันที่ 13 กรกฎาคม 2567 ก่อน ดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดให้มีการทดสอบความรู้ความเข้าใจเพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้ ร่วมศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ วิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงาน คณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัดและฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการ เรียนรู้ เป็นกลุ่มวิชาที่ฝึกสอนโดยมีวิทยากรที่ปรึกษาประจำกลุ่มตอบซักถามข้อสงสัยในการฝึกปฏิบัติ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียด ในขณะลงมือปฏิบัติจริงการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ร่วม วิจัยร่วมสังเกตและให้คำปรึกษาในการประชุมอย่างใกล้ชิดในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ร่วมกับ วิทยากรหลังประชุมมีการทดสอบหลังประชุมเชิงปฏิบัติการและสัมภาษณ์ผลการพัฒนาผู้ร่วมวิจัย พร้อม กำหนดปฏิทินและมอบหมายงานในขั้นตอนการนิเทศ

3) การนิเทศ ติดตามหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ การดำเนินการแบ่งเป็น 2 ภาคเรียน ภาคเรียนที่ 1 มีการนิเทศ 3 ครั้ง ครั้งที่ 1 เป็นการนิเทศที่ห้องเรียนโดยผู้วิจัยด้วยตนเอง โดยการสังเกตชั้นเรียนและสะท้อนผลการสอนเพื่อนำข้อมูลการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งให้คำแนะนำในการปฏิบัติตนในปรับปรุงในการนิเทศ ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 ซึ่งเป็นการนิเทศออนไลน์ในระหว่างฝึกปฏิบัติในสถานศึกษาผู้ร่วมวิจัยจะได้รับการนิเทศจากครูพี่เลี้ยงและผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ดำเนินการนิเทศเหมือนกับภาคเรียนที่ 1 และทุกครั้งผู้ร่วมวิจัยจะต้องบันทึกวีดิทัศน์การสอนและส่งแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครูพี่เลี้ยงและอาจารย์นิเทศ เพื่อให้คำปรึกษาแนะนำก่อนนำไปจัดการเรียนรู้และบันทึกวีดิทัศน์ จำนวน 3 ครั้ง ก่อนที่ผู้วิจัยจะเสนอแนะและเก็บข้อมูลโดยการประเมินการจัดการเรียนรู้ผู้ร่วมวิจัย และนำไปพัฒนาในวงรอบที่ 2

การดำเนินการในวงรอบที่ 2

ในการดำเนินการพัฒนาผู้ร่วมวิจัยในวงรอบที่ 2 เป็นการนำผลการพัฒนาจากวงรอบที่ 1 เกี่ยวกับการเขียนและจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ก.ค.ศ.8 ตัวชี้วัดที่ไม่ผ่าน มาปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยมีการดำเนินการดังนี้

2.1) การนิเทศแบบชี้แนะ ในการดำเนินการนิเทศเพื่อพัฒนาผู้ร่วมวิจัยในวงรอบที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้ร่วมวิจัยในความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และความสามารถในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องปรับปรุงและพัฒนาจากผลการพัฒนาในวงรอบที่ 1 ซึ่งจะใช้วิธีการพัฒนาแบบการนิเทศแบบชี้แนะแบบ OSKAR ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยได้รับการชี้แนะที่ตรงประเด็นในการพัฒนาตนเองโดยใช้คำถามเป็นประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) ผลลัพธ์ที่ต้องการคืออะไร 2) กำหนดมาตรวัดที่ต้องการความสำเร็จ 3) ความรู้หรือวิธีการที่ต้องใช้คืออะไร 4) สิ่งที่ได้ดีอยู่แล้วคืออะไร และ 5) การสะท้อนถึงสิ่งที่ต้องการพัฒนาให้ดีขึ้นคืออะไร เพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยได้พัฒนาความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และความสามารถในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นให้ผู้ร่วมวิจัยได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ผลงานและสะท้อนผลงาน โดยผู้วิจัยดำเนินการนิเทศออนไลน์เป็นครั้งที่ 2-3 และนิเทศออนไลน์ครั้งที่ 4-5

2.2) การถอดบทเรียน เป็นการนำผลงานในการจัดการเรียนรู้มานำเสนอและจัดให้มีเวทีการเสวนาสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยได้นำเสนอผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ สะท้อนองค์ความรู้ที่ได้จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนผู้ร่วมวิจัยคนอื่น พร้อมบันทึกผลการถอดบทเรียนนำไปพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.3 การสังเกตผล (Observation) เป็นการดำเนินการสังเกตผลการนิเทศแบบชี้แนะแบบ OSKAR ให้กับผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยแต่ละคนตามสภาพความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการดำเนินการพัฒนาผู้ร่วมวิจัยตามที่ได้กำหนดไว้ในแผนปฏิบัติการ คือ การนิเทศแบบชี้แนะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ การบันทึกการนิเทศติดตาม นำข้อมูลที่รวบรวมได้ใช้ในการสะท้อนผล เพื่อสะท้อนการบรรลุเป้าหมายหรือไม่บรรลุ เป้าหมายของแต่ละคนเกี่ยวกับเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด

1.4 การสะท้อนผล (Reflection) เป็นการแสดงความคิดเห็นต่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ครูของผู้ร่วมวิจัยต่อการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ สิ่งที่ต้องปรับปรุงและพัฒนา เมื่อดำเนินการตามครบตามกระบวนการพัฒนา 4 ขั้นตอน และนำไปปรับใช้ในการพัฒนาต่อไปโดยดำเนินการตามลำดับ คือ 1) กลุ่มผู้ร่วมวิจัยและผู้ให้ข้อมูลนำผลการปฏิบัติมาวิเคราะห์ และ สรุปผลการดำเนินงานตามขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ.8 ตัวชี้วัด ว่ามีปัญหาอุปสรรคด้านใดบ้าง ที่ต้องปรับปรุงหรือพัฒนาต่อไป 2) กลุ่มผู้ร่วมวิจัย และผู้ให้ข้อมูลร่วมกันกำหนดแนวทางกิจกรรมปรับปรุงในส่วนที่เป็นปัญหาและกำหนดแนวทางในการพัฒนาในส่วนที่ดีอยู่แล้ว โดยดำเนินการวางแผนปรับปรุงพัฒนาและนำไปปฏิบัติในวงรอบที่ 2 ต่อไป ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้

2. กลุ่มผู้ร่วมวิจัยและผู้ให้ข้อมูล

2.1 กลุ่มผู้ร่วมวิจัย ได้แก่ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำนวน 10 คน ที่สมัครใจเข้าร่วมพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด

2.2 ผู้วิจัย จำนวน 1 คน

2.3 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 10 คน ประกอบด้วย

2.3.1 ผู้อำนวยการหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู จำนวน 1 คน

2.3.2 อาจารย์ผู้สอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น จำนวน 6 คน

2.3.3 วิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 คน

2.3.4 ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำนวน 10 คน

2.3.5 ผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำนวน 10 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.1.1 แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด

3.1.2 แบบประเมินการจัดการเรียนรู้

3.1.3 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

3.1.4 แบบสังเกต

3.1.5 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.2 เครื่องมือและมีวิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัย

3.2.1 แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 20 ข้อ ผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของความสอดคล้องกับจุดประสงค์และภาษาที่ใช้ ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ .0.67 ข้อที่ไม่ผ่านนำมาปรับปรุง และนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาจำนวน 30 คน นำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง .45 - .80 ค่าความยากอยู่ระหว่าง .45 - .60 และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้โปรแกรม Excel เพื่อหาค่า KR-20 ได้เท่ากับ .88 แล้วนำไปจัดพิมพ์และนำไปใช้

3.2.2 แบบประเมินการจัดการเรียนรู้ ใช้ในการดำเนินการนิเทศในรอบที่ 1 นิเทศ เพื่อให้คำปรึกษาและในรอบที่ 2 นิเทศแบบชี้แนะแบบ OSKAR เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์การประเมิน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อให้คำแนะนำในการใช้ภาษาและความสอดคล้อง ผลการประเมินได้ค่าความสอดคล้อง เท่ากับ 0.67 – 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่ผู้ร่วมวิจัยและนำมาวิเคราะห์สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) พบว่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.90 นำมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้ต่อไป

3.2.3 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์จากผู้ร่วมวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาเอกสาร การประชุมเชิงปฏิบัติการ การนิเทศติดตาม การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และการถอดบทเรียน เพื่อถามความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้ร่วมวิจัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เท่ากับ 0.67-1.00

3.2.4 แบบสังเกต ใช้ในการสังเกตการการฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการประชุมเชิงปฏิบัติการขั้นตอนการลงมือปฏิบัติเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ ใช้ในการรวบรวมข้อมูลของผู้ร่วมวิจัยในระหว่างฝึกปฏิบัติ การนิเทศ การถอดบทเรียน เพื่อเป็นข้อมูลในการสะท้อนนำมามาลงความเห็นโดยสรุป

3.2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สร้างตามหลักการสร้างแบบสอบถามตามขั้นตอนแล้ว กำหนดเกณฑ์การประเมิน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อให้คำแนะนำในการใช้ภาษาและความสอดคล้อง ผลการประเมินได้ค่าความสอดคล้อง เท่ากับ 0.50 – 1.00 และนำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม ได้ผลการประเมิน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$) และนำมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้ต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ในการดำเนินการในรอบที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร คู่มือการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ของผู้ร่วมวิจัยเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ 8 ตัวชี้วัด ก่อนการประชุมเชิงปฏิบัติการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

4.2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้จากการศึกษาเอกสารและการประชุมเชิงปฏิบัติการของผู้ร่วมวิจัย จำนวน 10 คน ในระหว่างวันที่ 24-25 กันยายน 2567 โดยใช้แบบทดสอบและในระหว่างการนิเทศเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัย ครูพี่เลี้ยงและผู้บริหารสถานศึกษาโดยวิธีการสัมภาษณ์และประเมินความสามารถในการจัดการเรียนรู้

4.3 ในการดำเนินการในรอบที่ 2 เก็บข้อมูลความสามารถในการเขียนแผนและการจัดการเรียนรู้ โดยการสังเกตและประเมินโดยครูพี่เลี้ยงและผู้บริหารสถานศึกษา ในระหว่างวันที่ 1-10 ตุลาคม 2567

4.4 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการถอดบทเรียนและประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการสัมภาษณ์และประเมินความพึงพอใจ ในวันที่ 11 พฤศจิกายน 2567

5. การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ข้อมูลที่ได้จากการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ นำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละเพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการ ข้อมูลที่ได้จากการประเมินความสามารถในการเขียนแผนและการจัดการเรียนรู้ ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตราส่วน 5 ระดับ วิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Excel

5.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์และการแสดงความคิดเห็นของผู้ร่วมวิจัย ผู้วิจัยนำมาจัดเป็นหมวดหมู่ เรียงลำดับ วิเคราะห์และสังเคราะห์ และตรวจสอบข้อมูลให้ถูกต้องโดยยึดหลักแบบสามเส้า (Triangulation Technique) ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากผู้ร่วมวิจัยและผู้ให้ข้อมูลแล้วนำมาสรุปเป็นความเรียง

5.3 ผู้วิจัยศึกษาและทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รวบรวมมาได้ทั้งหมดหลายๆ รอบเพื่อความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อกำหนดทิศทางแจกแจงข้อค้นพบและนำเสนอโดยอิงกรอบการวิจัยโดยการบรรยายซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปผลการศึกษาและแสดงแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพ เพื่อปรับปรุงพัฒนาตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอนและเรียบเรียงนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์การพัฒนาความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้ของผู้ร่วมวิจัย ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงาน

คณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด

ผู้ร่วมวิจัย	คะแนนผลการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ 20 คะแนน				คะแนนพัฒนาการ	
	ก่อนประชุมเชิงปฏิบัติการ		หลังประชุมเชิงปฏิบัติการ		คะแนน	ร้อยละ
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ		
คนที่ 1	10	50	16	80	6	30
คนที่ 1	11	55	19	95	8	40
คนที่ 2	10	50	16	80	6	30
คนที่ 3	12	60	18	90	6	30
คนที่ 4	16	80	18	90	2	10
คนที่ 5	11	55	15	75	4	20
คนที่ 6	10	50	15	75	5	25
คนที่ 7	15	75	18	90	3	15
คนที่ 8	11	55	17	80	6	30
คนที่ 9	13	65	18	90	5	25
คนที่ 10	14	70	17	85	3	15
เฉลี่ย	12	60	17	85	5	25

จากตารางที่ 1 ผลการพัฒนาความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัดของผู้ร่วมวิจัย พบว่า ผู้ร่วมวิจัยมีผลการทดสอบเฉลี่ยก่อนการพัฒนา 12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60 และหลังการพัฒนา 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพของผู้ร่วมวิจัยโดยสรุป พบว่า ผู้ร่วมวิจัยต้องการพัฒนาการเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่เชื่อมโยงกับเกณฑ์การประเมิน 8 ตัวชี้วัด ได้แก่ ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ และผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

2. ผลการวิเคราะห์การพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของผู้ร่วมวิจัย ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ก.ค.ศ) 8 ตัวชี้วัด

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน	3.30	.50	น้อย
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ใหม่ที่ชัดเจน	2.50	.40	น้อย
3. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตัวเองและสร้างประสบการณ์ใหม่นำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.25	.20	ปานกลาง
4. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นการเรียนรู้และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ของตนเองได้	3.61	.15	มาก
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะเกิดความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้	2.42	.30	น้อย
6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้สม่ำเสมอ	2.39	.40	น้อย
7. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม	3.45	.40	ปานกลาง
8. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองในการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง	2.26	.30	น้อย
โดยเฉลี่ย	3.49	.48	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของผู้ร่วมวิจัย โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.49$) เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้แก่ จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นการเรียนรู้และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ของตนเองได้ อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.61$) จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.45$) และจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นการเรียนรู้และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ของตนเองได้ อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 3.30$) โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ของผู้ร่วมวิจัยที่เป็นปัญหาและความต้องการโดยการสะท้อนผลของผู้ร่วมวิจัยและผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับหลักสูตร

สถานศึกษาโดยเฉพาะในการเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้เชื่อมโยงกับตัวชี้วัดตามหลักสูตร การเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่เชื่อมโยงกับเกณฑ์การประเมิน 8 ตัวชี้วัดและการเขียนการวัดและประเมินผลที่ยังไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และยังไม่เชื่อมโยงจุดประสงค์การเรียนรู้ ตัวชี้วัดชั้นปี วิธีวัดผลและเครื่องมือการวัดผลและเกณฑ์การวัดและประเมินผล ซึ่งตัวชี้วัดที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ และผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. การประชุมวางแผนและการศึกษาเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัดก่อนการประชุมเชิงปฏิบัติการ	4.62	.15	มากที่สุด
2. การดำเนินการตามแผนและการดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการ (ช่วงเวลา สถานที่ สื่ออุปกรณ์ การบริการ การทดสอบก่อนและหลังประชุม การฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การตอบคำถาม)	4.51	.20	มากที่สุด
3. วิทยากรผู้ให้ความรู้ (การนำเสนอ การให้ความรู้ การให้คำปรึกษา)	4.65	.10	มากที่สุด
4. การมอบหมายงานหลังประชุมเชิงปฏิบัติการ (การชี้แจง การมอบภารกิจ กำหนดการและการสื่อสารนัดหมายการนิเทศให้คำปรึกษา)	4.52	.20	มากที่สุด
5. การนิเทศให้คำปรึกษา (ผู้นิเทศ ปฏิทิน/ระยะเวลา เป้าหมาย วิธีการ เครื่องมือ แนวปฏิบัติ การสังเกตการปฏิบัติ และการสะท้อนผลการปฏิบัติ)	4.54	.10	มากที่สุด
6. การมีส่วนร่วมของผู้ร่วมวิจัยในการสะท้อนผลการเขียนแผนและจัดการเรียนรู้และวางแผนการพัฒนาต่อเนื่อง	4.45	.30	มาก
7. ความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ 8 ตัวชี้วัด	4.10	.25	มาก
8. การแลกเปลี่ยนประสบการณ์การฝึกประสบการณ์สอนและนำข้อสรุปจากการถอดบทเรียนไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป	4.35	.20	มาก
9. การนำแนวคิดการนิเทศแบบชี้แนะไปปรับใช้ในการเรียนรู้ของผู้ร่วมวิจัย	4.35	.20	มาก
10. บทบาทของครูพี่เลี้ยงและผู้บริหารสถานศึกษาในการให้คำแนะนำ	4.20	.35	มาก
โดยเฉลี่ย	4.49	.30	มาก

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ โดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.49) เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ วิทยากรผู้ให้ความรู้ (การนำเสนอ การให้ความรู้ การให้คำปรึกษา) ($\bar{X}$ = 4.65) การประชุมวางแผนและการศึกษาเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัดก่อนการประชุมเชิงปฏิบัติการ ($\bar{X}$ = 4.62) และ การนิเทศให้คำปรึกษา (ผู้นิเทศ ปฏิทิน/ระยะเวลา เป้าหมาย วิธีการ เครื่องมือ แนวปฏิบัติ การสังเกตการปฏิบัติ และการสะท้อนผลการปฏิบัติ) ($\bar{X}$ = 4.54)

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research Principle) ตามแนวคิดของ Kemmis และ McTaggart (1988) เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยดำเนินการเป็น 2 วนรอบ (Spiral) ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

การพัฒนาในวนรอบที่ 1 ใช้วิธีการพัฒนา 3 วิธี ได้แก่ 1) การศึกษาเอกสารด้วยตนเอง 2) การประชุมเชิงปฏิบัติการ 3) การนิเทศให้คำปรึกษา สรุปผลการพัฒนาในวนรอบที่ 1 ได้ดังนี้

1) การพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ.8 ตัวชี้วัด ในขั้นวางแผน (Planning) ผู้วิจัยใช้วิธีพัฒนาโดยมอบหมายให้ผู้ร่วมวิจัยได้ศึกษาเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น และในขั้นปฏิบัติ (Action) ผู้วิจัยใช้วิธีพัฒนาโดยการประชุมเชิงปฏิบัติการโดยมีการทดสอบความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการ พบว่าผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้พัฒนาเพิ่มขึ้น 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25 และในขั้นการสังเกต (Observation) ในระหว่างประชุมเชิงปฏิบัติการในขั้นการฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่เชื่อมโยงกับเกณฑ์การประเมิน 8 ตัวชี้วัดซึ่งตัวชี้วัดที่ได้รับการพัฒนาต่อเนื่อง ได้แก่ ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ และผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนันทนเอง และในส่วนของผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 3.33$) โดยวิทยากรได้ให้คำแนะนำในการเขียนและจัดการเรียนรู้เพิ่มเติม

2) การพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้ใช้วิธีพัฒนาการนิเทศให้คำปรึกษาในโดยรวม พบว่า มีผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 3.20$) ซึ่งยังพบว่ากลุ่มผู้ร่วมวิจัยยังต้องพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เตรียมไว้ยังไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด โดยในขั้นสอนผู้ร่วมวิจัยยังต้องพัฒนาการออกแบบกิจกรรมให้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ 1) การเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิม 2) การสร้างความรู้เอง หรือทักษะ หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ 3) การสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ และ 4) การกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนันทนเอง และในขั้นตอนการสะท้อนผลในการพัฒนาวนรอบที่ 1 ผู้ร่วมวิจัย ผู้ให้ข้อมูลและผู้วิจัยได้สรุปร่วมกันในสิ่งที่ต้องพัฒนานำไปพัฒนาในวนรอบที่ 2 ต่อไป คือ เขียนแผนและจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาและให้สะท้อนแนวคิด 8 ตัวชี้วัด

การพัฒนาในวนรอบที่ 2 ผู้วิจัยได้ใช้วิธีพัฒนาโดยการนิเทศแบบชี้แนะแบบ OSKAR ซึ่งเป็นวิธีพัฒนาที่เน้นให้ผู้ร่วมวิจัยมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมจากวนรอบที่ 1 ที่เน้นคำถามในการนิเทศเพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยเข้าใจ 1) ผลลัพธ์ที่ต้องการคืออะไร 2) กำหนดมาตรวัดที่ต้องการความสำเร็จ 3) ความรู้ที่ต้องการการชี้แนะคืออะไร 4) สิ่งที่ได้ทำดีอยู่แล้วคืออะไร และ 5) การสะท้อนถึงสิ่งที่ต้องการทำใหม่คืออะไร ผลการพัฒนาส่งผลให้ผู้ร่วมวิจัยสามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องมากขึ้นและจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องเพิ่มมากขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.49$) และจากการถอดบทเรียน ที่มีเป็นเป้าหมายสำคัญ ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ ปรับวิธีเรียนรู้ เปลี่ยนวิธีคิด เพื่อเสริมระบบคุณค่าให้เกิดจากการเรียนรู้ ให้มีความเข้าใจ อันเป็นผลต่อการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก ซึ่งพบว่า ผู้ร่วมวิจัยมีความเข้าใจการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากขึ้น โดยต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่องได้แก่ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้เอง หรือ ทักษะ หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ การสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ และ การกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนันทนเองของผู้เรียน

3) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมวิจัยที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) โดยมีผลการประเมินเรียงตามลำดับ ได้แก่ วิทยากรผู้ให้ความรู้ การประชุมวางแผนและการศึกษาเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัดก่อนการประชุมเชิงปฏิบัติการและการนิเทศให้คำปรึกษา

อภิปรายผล

1) ผลการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด พบว่า ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้หลังการพัฒนาเพิ่มขึ้นก่อนได้รับการพัฒนา โดยพบว่าก่อนพัฒนามีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60.00 หลังการพัฒนา ที่ได้คะแนนเฉลี่ย 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้น 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยได้ให้ผู้ร่วมวิจัยศึกษาเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้มาก่อนการประชุมเชิงปฏิบัติการและประกอบกับวิทยากรเป็นผู้มีประสบการณ์ในการนิเทศให้ความรู้และให้แนวทางในการปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในวงรอบที่ 1 มีผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 3.20$) และเมื่อได้รับการพัฒนาในวงรอบที่ 2 ด้วยวิธีการนิเทศแบบชี้แนะ ทำให้ผู้ร่วมวิจัยมีความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาการเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.49$) สอดคล้องกับวิจัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา (2561) ที่ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่า การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนเริ่มต้นจากการที่ผู้สอนพบปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ ทำให้ผู้สอนคิดอย่างเป็นระบบ (system thinking) ทำให้การจัดการเรียนรู้มีเป้าหมายและวิธีการที่เป็นระบบตามไปด้วย การที่ ผู้สอนได้สร้างนวัตกรรมแก้ปัญหา หรือสร้างแบบประเมินผู้เรียนที่ใช้ ในการวิจัย ทำให้เกิดการพัฒนาตนเองด้านการจัดทำสื่อการเรียนรู้และเครื่องมือวัดและประเมินผล ซึ่งถือว่าเป็นประโยชน์หลายต่อ คือ ได้ทั้งวิจัยได้ทั้งการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับคิดตา เขียมขันติถาวรและจรัสลักษณ์ รัตนพันธ์ (2567) ได้ศึกษาข้อผิดพลาดการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต ขนงหลักสูตรและการสอน เอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พบว่า ข้อผิดพลาดการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต ประกอบด้วย 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) การกำหนดสาระสำคัญ/ เนื้อหาสาระ การเขียนขั้นตอนการสอน 3) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 4) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล

2) ผลการพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด พบว่า ผู้ร่วมวิจัยมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.49$) จากข้อมูลเชิงคุณภาพ การเขียนแผนและการจัดการเรียนรู้อย่างต้องพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง คือ ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตัวเองและสร้างประสบการณ์ใหม่ได้รับการพัฒนาทักษะเกิดความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้ ได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ ความสามารถกำกับตนเองในการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะทักษะในการจัดการเรียนรู้เหล่านี้ผู้สอนต้องเข้าใจและฝึกทักษะอยู่เสมอและเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในการสอนแต่ละครั้ง จึงต้องฝึกทักษะฝึกสะท้อนผลและให้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติให้มาก สอดคล้องกับ Farhang, Hashemi and Ghorianfar (2023) ที่พบว่า ครูจะสอนได้ดีต้องเขียนแผนการสอนอย่างละเอียด การ

วางแผนการสอนส่งผลมากมาย เช่น เพิ่มพูนการเรียนรู้ ใช้เวลาในห้องเรียนอย่างเหมาะสม เกิดปัญหาน้อยลงในชั้นสอนและต่อเนื่อง และครูความสุขและสะดวกสบาย ดังนั้นก่อนสอนครูควรมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ครูในทุกระดับควรตอบคำถามก่อนเริ่มการสอน คือ สอนใคร สอนอะไร จุดประสงค์การสอนคืออะไร ใช้วิธีการและเครื่องมืออะไร ทำกิจกรรมอะไรบ้าง ทำเมื่อไหร่ นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างไร และรู้ได้อย่างไรว่าบรรลุเป้าหมาย สอดคล้องกับอรรถาธิบาย ทับน้อย (2564) ได้วิจัยการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) พบว่า การฝึกปฏิบัติจริงและการได้รับข้อเสนอแนะแบบเป็นรูปธรรมช่วยให้ครูเกิดความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ทันทีที่ส่งผลให้ผู้ร่วมวิจัยมีความเข้าใจได้มากขึ้น และจุไรรัตน์ สุดรุ่ง และผัสสพรณ ฅนอมพงษ์ชาติ (2561) ที่เสนอว่า การจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพครูต้องทำหน้าที่สอน พัฒนาครูด้วยวิธีต่างๆ คือนครูสู่ห้องเรียนแล้วพัฒนานิเทศ ติดตาม แก้ปัญหาที่ตรงจุด

3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการพัฒนาการพัฒนาศรรถนะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 8 ตัวชี้วัด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.66$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการพัฒนาศรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ที่สะท้อนผลการมีส่วนร่วมของผู้วิจัยทำให้ผู้ร่วมวิจัยมีส่วนร่วมด้วยวิธีการพัฒนาทั้งการประชุมเชิงปฏิบัติการและการนิเทศ แม้ผลการวิจัยจะยังไม่บรรลุในบางตัวชี้วัดและผู้ร่วมวิจัยก็เข้าใจแนวทางในการนำไปใช้ ซึ่งสอดคล้องกับวันเพ็ญ คำเทศ (2566) ที่พบว่า การพัฒนาความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครูชีววิทยาด้วยขั้นตอน P-D-C-A-E ร่วมกับการให้ข้อมูลป้อนกลับ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อขั้นตอน P-D-C-A-E ร่วมกับการให้ข้อมูลป้อนกลับจากแบบประเมินความพึงพอใจ หลังการฝึกเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยขั้นตอน P-D-C-A-E ร่วมกับการให้ข้อมูลป้อนกลับทำให้มีคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจเพิ่มขึ้นเพราะการมีส่วนร่วม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การพัฒนาศรรถนะในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัดของนักศึกษาวิชาชีพครูควรมีคู่มือคู่มือและตัวอย่างการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะในกิจกรรมที่สะท้อนตัวชี้วัดให้ชัดเจน

1.2 ควรมีการพัฒนาครูพี่เลี้ยงให้มีความรู้ความสามารถในการนิเทศฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษาในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ 8 ตัวชี้วัด ด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยพัฒนาชุดฝึกอบรมการเขียนแผนและการจัดการเรียนรู้และเชื่อมโยงกับตัวชี้วัดและศึกษาผลลัพธ์คุณภาพของผู้เรียน

2.2 ควรวิจัยศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ก.ค.ศ. 8 ตัวชี้วัด ในรายตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียน เช่น ความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กมล รอดคล้าย. (2568, 10 มกราคม). *แนะแก้ปัญหาภาระงานครูที่ล้นเกินบทเรียนจากกรณีครุฑ*.

<https://shorturl.at/Dv4Z3>

ข้อบังคับคุรุสภา ว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2567. (2568, 10 มกราคม). *ราชกิจจานุเบกษา*.

เล่ม 142 ตอนพิเศษ 7 ง. หน้า 28-29.

จุไรรัตน์ สุตรุ่ง และผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ. (2561). คิदनอกกรอบ. *วารสารจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 46(2), 387-393.

ฐาปนา จ้อยเจริญ. (2563). *การพัฒนารูปแบบการนิเทศตามแนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ร่วมกับการพัฒนาบทเรียนร่วมกันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันเชิงรุกของ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*

ประวิต เอรารวรรณ์. (2564, 24 เมษายน). *กรอบแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา*. สำนักงาน ก.ค.ศ.

https://www.otepec.go.th/th/content_page/item/3378-pa-3.html

ประกาศ เรื่อง ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580). (2561, 13 ตุลาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 135 ตอนที่ 82 ก. หน้า 1-71.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก. หน้า 1-27.

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น. (2564). *หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู*. วิทยาลัย บัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น.

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น. (2567). *คู่มือฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู*. มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น.

วันเพ็ญ คำเทศ. (2566). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาคณะ ศึกษาศาสตร์ ด้วยขั้นตอน P-D-C-A-E ร่วมกับการให้ข้อมูลป้อนกลับ*. *วารสารราชพฤกษ์*, 21(3), 155-171. <https://short-url.org/1bXA0>

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2561). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน: ขับเคลื่อนสู่งานประจำอย่าง พอเพียงและยั่งยืน*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

ศิดา เยี่ยมขันติถาวร และจิรัชลักษณ์ รัตนพันธ์. (2567). *การศึกษาข้อผิดพลาดการเขียนแผนการจัดการ เรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตแขนงหลักสูตรและการสอน เอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, 6(1), 45-60. <https://so10.tci-thaijo.org/index.php/rdicpru/article/view/913/738>

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2564, 20 พฤษภาคม). *หลักเกณฑ์และ
วิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง
ศึกษานิเทศก์* (ว 11/2564). สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.

อรัญญา พับน้อย. (2564). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ*.

<https://shorturl.asia/UTmaD>

Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How
learning works: Seven research-based principles for smart teaching*. John Wiley &
Sons.

Farhang, Q., Hashem, S. A., & Ghorianfarand, S. M. (2023). Lesson plan and its importance
in teaching process. *International Journal of Current Science Research and Review*,
6(8), 5901-5913. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i8-57>

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin
University Press.

การสร้างสรรคงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบ ด้วยเทคนิคไซยาโนไทป์

THE CREATION OF SEMI-ABSTRACT MIXED MEDIA ART ON CANVAS USING CYANOTYPE TECHNIQUE

แก้วทนาง สอนสังข์^{1*}

Klaewthanong Sornsung^{1*}

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประเทศไทย

¹ Faculty of Education, Suratthani Rajabhat University, Thailand

* Corresponding author e-mail: klaewthanong.sor@sru.ac.th

ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

Received: 22/01/2026 | Revised: 17/02/2026 | Accepted: 28/02/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและทดลองกระบวนการสร้างสรรคงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคไซยาโนไทป์ 2) เพื่อสร้างสรรคงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรม เรื่อง “มนุษย์และธรรมชาติ” และ 3) เพื่อประเมินผลของเทคนิคไซยาโนไทป์ต่อรูปแบบและสุนทรียภาพของงานศิลปะที่สร้างขึ้น กระบวนการวิจัย ประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร การทดลองปฏิบัติการในสตูดิโอ การสร้างสรรคผลงานศิลปะต้นแบบจำนวน 8 ชิ้น และการประเมินผลงานกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทางทัศนศิลป์ จำนวน 5 คน และผู้เข้าชมนิทรรศการ จำนวน 50 คน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า 1) เทคนิคไซยาโนไทป์สามารถประยุกต์ใช้สร้างสรรคผลงานศิลปะบนผ้าใบได้โดยใช้ผ้าใบดิบหรือผ้าฝ้ายดิบที่ไม่ผ่านการรองพื้นและต้องซักล้างก่อนใช้งาน การปล่อยให้สารเคมีแห้งตัวอย่างน้อย 24 ชั่วโมง และการควบคุมระยะเวลารับแสงแดดที่ 20-25 นาทีจะให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด 2) การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรม ได้ผลงานสร้างสรรคจำนวน 8 ชิ้นที่เป็นการ

ผสมผสานการพิมพ์ไฮยาโนไทป์ ด้วยวัสดุจากธรรมชาติ วัสดุสังเคราะห์ และแผ่นฟิล์มภาพถ่าย ผสมเข้ากับการปะติด และสีอะคริลิกได้อย่างกลมกลืน ถ่ายทอดแนวคิด "มนุษย์และธรรมชาติ" ในรูปแบบกึ่งนามธรรม 3) ผู้ทรงคุณวุฒิ มีความเห็นว่าเทคนิคนี้ สร้างสุนทรีภาพที่เป็นเอกลักษณ์ผ่านโทนสีฟ้า ประเด็น และร่องรอยจากธรรมชาติ และผู้ชมนิทรรศการมีความพึงพอใจต่อผลงานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.65) โดยประเด็นที่ผู้เข้าชมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คือ ความน่าสนใจของรูปแบบกึ่งนามธรรมในการถ่ายทอดแนวคิด (ค่าเฉลี่ย 4.80) องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้จึงเป็นแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ร่วมสมัย และสามารถต่อยอดเป็นสื่อการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ต่อไป

คำสำคัญ : ศิลปะสื่อผสม กึ่งนามธรรม ไฮยาโนไทป์

Abstract

The purposes of this research were: 1) to study and experiment with the creative process of semi-abstract mixed media art on canvas by applying the cyanotype technique; 2) to create semi-abstract mixed media artworks under the theme "Humans and Nature"; and 3) to evaluate the impact of the cyanotype technique on the form and aesthetics of the created artworks. The research methodology involved documentary research, studio-based experiments, the creation of eight prototype artworks, and an evaluation phase. The target group consisted of 5 visual arts experts and 50 exhibition visitors. Qualitative data were analyzed through content analysis, while quantitative data were analyzed using descriptive statistics. The research results revealed that: 1) The cyanotype technique can be effectively applied to canvas by using unprimed raw canvas or raw cotton that has been pre-washed. Optimal results are achieved when the chemicals are allowed to dry for at least 24 hours and the sunlight exposure duration is controlled between 20–25 minutes. 2) The creative process resulted in eight semi-abstract mixed media pieces that harmoniously integrated cyanotype printing utilizing natural materials, synthetic objects, and photographic film with collage and acrylic painting, effectively conveying the "Humans and Nature" concept. 3) Experts concurred that the technique established a unique aesthetic through the signature Prussian blue tones and organic traces of nature. Overall, exhibition visitors reported the highest level of satisfaction ($\bar{X} = 4.65$), with the highest satisfaction specifically noted in the use of semi-abstract forms to convey the underlying concept ($\bar{X} = 4.80$). The knowledge gained from this research offers a novel approach to contemporary visual arts and serves as an innovative medium for art education to further promote creative thinking.

Keywords: Mixed Media, Semi-Abstract, Cyanotype

บทนำ

ในบริบทของการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาในคณะครุศาสตร์ การพัฒนาทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องให้ความสำคัญควบคู่ไปกับวิชาชีพครู การเรียนรู้ในสาขาวิชานี้เน้นไปที่ประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และทักษะปฏิบัติ ซึ่งเป็นแกนหลักที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความงามและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะที่หลากหลายและรวดเร็วในปัจจุบันทำให้การจัดการเรียนการสอนศิลปะต้องปรับตัวเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมาย และสุนทรียภาพ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2562)

ไซยาโนไทป์ เป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพถ่ายแบบเก่าแก่ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงศตวรรษที่ 19 ด้วยเอกลักษณ์ของภาพพิมพ์สีฟ้าปรัสเซียน (Prussian blue) อันงดงาม ที่เกิดจากปฏิกิริยาเคมีระหว่างแสงอาทิตย์กับสารละลายเฟอร์ริก แอมโมเนียม ซิเตรต (ferric ammonium citrate) และโพแทสเซียม เฟอร์ริไซยาไนด์ (potassium ferricyanide) (Ware, 2014) เทคนิคไซยาโนไทป์จะเป็นที่รู้จักในฐานะวิธีการทำสำเนาแบบแปลน (blueprint) แต่คุณค่าทางสุนทรียะของภาพพิมพ์สีฟ้าครามอันเป็นเอกลักษณ์ เปิดโอกาสให้นักถ่ายภาพและศิลปินมากมายนำเทคนิคนี้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแขนงต่างๆ อย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ภาพถ่ายทิวทัศน์ ภาพบุคคล ภาพนามธรรม รวมไปถึงงานพิมพ์ภาพถ่ายเส้น (James, 2016)

ศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract Mixed Media Art) หมายถึง การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกหรือแนวคิด ผ่านการผสมผสานวัสดุและเทคนิคที่หลากหลาย โดยนำเสนอรูปทรงที่มีการลดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริง แต่ยังคงรักษาร่องรอยของรูปธรรมไว้ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของผู้ชมกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เป็นการบูรณาการสุนทรียศาสตร์สองด้านเข้าด้วยกันอย่างซับซ้อน ทั้งในเชิง "วัสดุ" และ "การแสดงออกทางรูปลักษณ์" ความเป็นกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ไม่ใช่การละทิ้งโลกแห่งความเป็นจริงไปโดยสิ้นเชิง แต่คือการ "ลดทอน" หรือ "บิดเบือน" รูปทรงจากธรรมชาติหรือวัตถุจริง ให้เหลือเพียงสาระสำคัญ เช่น เส้น สี และระนาบ โดยที่ผู้ชมยังคงสามารถ "เฝ้าถาม" หรือระบุที่มาของรูปทรงต้นแบบได้อยู่บ้าง ไม่ได้เป็นนามธรรมบริสุทธิ์ ที่ตัดขาดจากโลกทางกายภาพ ส่วนสื่อผสม (Mixed Media) คือการใช้กระบวนการทางศิลปะที่มากกว่าหนึ่งประเภท หรือการนำวัสดุต่างชนิดมาประสมประสานกันในงานชิ้นเดียว เช่น การวาดเส้นร่วมกับการคอลลาจ หรือการใช้วัสดุเก็บตกผสมกับสีน้ำมัน เพื่อสร้างพื้นผิว และมีมิติเชิงพื้นที่ ที่สื่อความหมายได้ลึกซึ้งกว่าการใช้เทคนิคเดี่ยว ศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรม จึงหมายถึง การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกหรือแนวคิด ผ่านการผสมผสานวัสดุและเทคนิคที่หลากหลาย โดยนำเสนอรูปทรงที่มีการลดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริง แต่ยังคงรักษาร่องรอยของรูปธรรมไว้ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของผู้ชมกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี การใช้เทคนิคไซยาโนไทป์ ยังถือว่าเป็นเรื่องใหม่สำหรับกลุ่มศิลปินและครูศิลปะในพื้นที่ การนำเทคนิคนี้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมบนผ้าใบ จึงเป็นการทดลอง

ที่น่าสนใจและมีศักยภาพในการพัฒนาศิลปะร่วมสมัย การใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์บนผ้าใบไม่เพียงแต่เป็นการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ประเภทภาพพิมพ์ แต่ยังเป็นการผสมผสานวัสดุต่างๆ ผ่านรูปแบบกึ่งนามธรรม ซึ่งเปิดโอกาสให้ศิลปินและครูศิลปะได้ทดลองและค้นหาแนวทางใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงาน (ธีรวัฒน์ งามเชื้อจิต, 2563) งานวิจัยนี้ต้องการที่จะพัฒนาองค์ความรู้และเทคนิคใหม่ในงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะเป็นทางเลือกในการสร้างสรรค์และแสดงออกของศิลปินในพื้นที่ นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาศักยภาพของครูศิลปะในการจัดการเรียนการสอนที่สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และเทคนิค ระหว่างศิลปินและครูศิลปะ ซึ่งจะส่งผลดีต่อการพัฒนาศิลปะร่วมสมัยในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จากการร่วมงานกับศิลปิน ครูผู้สอนศิลปะ และการนิเทศนักศึกษาฝึกสอนในโรงเรียนทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ทำให้ผู้วิจัยเห็นความต้องการองค์ความรู้และทักษะใหม่ ทั้งในกลุ่มศิลปิน ครูศิลปะ และนักศึกษา ที่ต้องการเรียนรู้เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อต่อยอดและพัฒนาศักยภาพของตนเอง ความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ครูศิลปะต้องการสื่อและเทคนิคการสอนที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ ความต้องการผลงานศิลปะที่หลากหลาย การนำเสนอผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคที่แปลกใหม่ จะช่วยสร้างความหลากหลาย และเป็นการยกระดับงานศิลปะให้น่าสนใจมากขึ้น

งานวิจัยนี้ นอกจากมีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ร่วมสมัยในรูปแบบศิลปะสื่อผสม รูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบด้วยเทคนิคไฮยาโนไทป์แล้ว ยังมุ่งหวังที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ พัฒนาศักยภาพครูศิลปะ และสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้คนในพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี รวมถึงเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ในการเรียนการสอนศิลปะ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน และยกระดับงานศิลปะในพื้นที่ให้ก้าวหน้าต่อไป

ความสำคัญของโครงการวิจัยนี้ ในด้านวิชาการ จะช่วยสร้างองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมบนผืนผ้าใบ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยและการเรียนการสอนในสาขาศิลปะ ทางด้านสังคม งานวิจัยนี้จะช่วยพัฒนาศักยภาพของครูศิลปะในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่ความรู้และเทคนิครูปแบบใหม่ ให้กับศิลปินและผู้สนใจในจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งจะช่วยยกระดับงานศิลปะในพื้นที่และส่งเสริมการพัฒนาศิลปะร่วมสมัยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและทดลองกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบ โดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์
2. เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบด้วยเทคนิคไฮยาโนไทป์ เนื้อหา มนุษย์และธรรมชาติ
3. เพื่อประเมินผลของเทคนิคไฮยาโนไทป์ต่อรูปแบบและสุนทรียภาพ ของงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็น การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือหลักในการแสวงหาความรู้ใหม่ โดยผสมผสานระหว่างการปฏิบัติการ การศึกษาค้นคว้าข้อมูล และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินงานวิจัยออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาและทดลอง กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนพื้นผ้าใบ โดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์

ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนพื้นผ้าใบ โดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ ขั้นตอนนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสม รูปแบบกึ่งนามธรรม และเทคนิคไฮยาโนไทป์ รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับมนุษย์และธรรมชาติ เพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคไฮยาโนไทป์ ศึกษาประวัติ หลักการทำงานของเทคนิค สารเคมีที่ใช้ กระบวนการเตรียมและการใช้งาน รวมถึงเทคนิคการประยุกต์ใช้ในงานศิลปะ

1.2 ศึกษาแนวคิดและรูปแบบของงานศิลปะสื่อผสม หลักการสร้างสรรค์งานสื่อผสม การเลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย และการผสมผสานเทคนิคต่างๆ เข้าด้วยกัน

1.3 ศึกษาแนวคิดและรูปแบบของงานศิลปะกึ่งนามธรรม ลักษณะเฉพาะของงานศิลปะกึ่งนามธรรม การลดทอนรูปทรง การใช้สี เส้น และพื้นผิวเพื่อสื่ออารมณ์และความรู้สึก

1.4 ศึกษาแนวคิดเรื่องมนุษย์และธรรมชาติ การตีความและการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในบริบทของงานศิลปะ เพื่อนำมาเป็นแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองและพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมบนพื้นผ้าใบ โดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ ซึ่งประกอบด้วย

2.1 การเตรียมพื้นผ้าใบ ทดลองวิธีการเตรียมพื้นผ้าใบให้เหมาะสมกับการดูดซับสารเคมีไฮยาโนไทป์ เช่น การลงรองพื้น การเคลือบผิว หรือการปรับสภาพผิวผ้า

2.2 การทดลองอัตราส่วนสารเคมีไฮยาโนไทป์ ทดลองผสมสารละลายไฮยาโนไทป์ในอัตราส่วนต่างๆ เพื่อหาสูตรที่ให้ผลลัพธ์ของสีและความเข้มของภาพที่ดีที่สุดบนพื้นผ้าใบ

2.3 การทดลองเทคนิคการลงสารเคมี ทดลองวิธีการลงสารเคมีไฮยาโนไทป์บนพื้นผ้าใบที่หลากหลาย เช่น การทา การพ่น การจุ่ม เพื่อดูผลลัพธ์ของพื้นผิวและรอยแปรงที่แตกต่างกัน

2.4 การทดลองวิธีการจัดองค์ประกอบ ทดลองการจัดวางวัตถุ วัสดุ หรือฟิล์มภาพบนพื้นผ้าใบที่เคลือบสารเคมีไฮยาโนไทป์ เพื่อสร้างสรรค์รูปทรงกึ่งนามธรรมที่สื่อถึงมนุษย์และธรรมชาติ

2.5 การทดลองระยะเวลาการรับแสง ทดลองการให้แสง UV หรือแสงแดดในระยะเวลาที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาผลต่อความเข้มของสีและรายละเอียดของภาพที่เกิดขึ้น

2.6 การทดลองเทคนิคการล้างและปรับสภาพ ทดลองวิธีการล้างน้ำและปรับสภาพภาพด้วยสารละลายต่างๆ เพื่อให้ได้สีฟ้าครามที่คงทนและสวยงาม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาระยะที่ 1 เป็นแบบบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและผลการทดลอง ศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบโดยใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ หากคุณภาพของเครื่องมือโดยนำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ทักษะศิลป์ และการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมของภาษา พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบบันทึก เพื่อสรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบ รวมทั้งข้อมูลผลการทดลองและพัฒนาระบบการสร้างสรรคโดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์

ระยะที่ 2 สร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบด้วยเทคนิคไฮยาโนไทป์ เรื่องมนุษย์และธรรมชาติ

ขั้นตอนการวิจัย

ในการศึกษาขั้นนี้เป็นการนำองค์ความรู้จากการศึกษาและทดลองในระยะที่ 1 มาใช้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด "มนุษย์และธรรมชาติ" โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาแนวความคิด กำหนดกรอบแนวคิดหลักของผลงานชุดนี้ โดยตีความจากประเด็น "มนุษย์และธรรมชาติ" ให้เป็นรูปธรรมร่างภาพต้นแบบ เพื่อออกแบบองค์ประกอบศิลป์ โครงสร้าง และการเล่าเรื่อง
2. การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ สร้างผลงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบ ขนาดทดลอง จำนวน 2 - 3 ชิ้น เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ของแนวคิดและเทคนิคและวัสดุที่เลือกใช้
3. การสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบ จำนวน 8 ชิ้น ตามแนวคิด "มนุษย์และธรรมชาติ" โดยจะมีการบันทึกกระบวนการทำงานในทุกขั้นตอนอย่างละเอียด ตั้งแต่การเตรียมวัสดุการลงสารเคมี การจัดวางองค์ประกอบ การรับแสง การล้าง และการปรับสภาพ จนกระทั่งได้ผลงานศิลปะที่สมบูรณ์ โดยมีกระบวนการ ดังนี้
 - 3.1 เตรียมพื้นผิวผ้าใบตามเทคนิคที่ได้ทดลองไว้
 - 3.2 สร้างภาพพื้นหลัง หรือชั้นแรกด้วยเทคนิคไฮยาโนไทป์
 - 3.3 สร้างองค์ประกอบอื่นๆ หรือชั้นต่อไป ด้วยเทคนิคสื่อผสมที่เลือกไว้ เช่น การวาดเส้นแสดงรูปทรงมนุษย์ การลงสีเพื่อสร้างบรรยากาศ การติดปะวัสดุเพื่อสร้างพื้นผิว การใช้ภาพถ่ายเหมือนจริงมาเป็นวัสดุในการถ่ายแสง การใช้วัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์มาสร้างสรรค์เนื้อหาเรื่องราวและจัดองค์ประกอบ
 - 3.4 ปรับปรุงและเก็บรายละเอียดผลงานจนสมบูรณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาระยะที่ 2 เป็นแบบบันทึกข้อมูลและภาพผลงานในการสร้างสรรค์สื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบโดยใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ หากคุณภาพเครื่องมือโดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้าน

ศิลปศึกษา ทักษะศิลป์ และการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมของภาษา และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบบันทึก เพื่อสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน และบันทึกภาพผลงานแต่ละชิ้นจากงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบ โดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์

ระยะที่ 3 ศึกษาผลของเทคนิคไฮยาโนไทป์ที่มีต่อรูปแบบและสุนทรียภาพ ของงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบ

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์ จำนวน 5 ท่าน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกและคุณสมบัติ ดังนี้

- 1) จบการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอกในสาขาศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง
- 2) เป็นอาจารย์ระดับมหาวิทยาลัยที่มีประสบการณ์สอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี หรือนักวิชาการศิลปะที่มีผลงานตีพิมพ์หรือจัดแสดงอย่างต่อเนื่อง

2. ผู้เข้าชมนิทรรศการ แสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบ เทคนิคไฮยาโนไทป์ (CYANOTYPE) จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) จากผู้ที่มีความสนใจในงานทัศนศิลป์ที่เข้าชมผลงาน ณ หอศิลป์ศรีวิชัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ระหว่างวันที่ 5 – 15 สิงหาคม 2568

ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินและวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ผลงานเชิงสุนทรียภาพ มีขั้นตอนการดำเนินวิจัย ดังนี้

1. การประเมินผลงานตนเอง

1.1 วิเคราะห์องค์ประกอบผลงาน โดยพิจารณาจากหลักองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี พื้นผิว รูปทรง และความสมดุล

1.2 วิเคราะห์การประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ ที่ส่งผลต่อสุนทรียภาพของงาน เช่น การให้โทนสีน้ำเงินที่เป็นเอกลักษณ์ การสร้างร่องรอยที่เกิดจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงแดด และการผสมผสานกับเทคนิคสื่อผสมอื่น ๆ

2. การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

นำเสนอผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ พร้อมด้วยเอกสารแนวความคิดและกระบวนการให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์ จำนวน 5 ท่าน

3. การประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบและสุนทรียภาพ ของงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบโดยใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ โดยผู้เข้าชมนิทรรศการพิจารณาในด้านเทคนิคไฮยาโนไทป์ ด้านการผสมผสานเทคนิค ด้านองค์ประกอบและรูปแบบ และด้านเนื้อหาและสุนทรียภาพโดยรวม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาระยะที่ 3 ได้แก่ 1) แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบผลงาน และการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ต่อสุนทรียภาพของงาน 2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในประเด็นด้านรูปแบบสุนทรียภาพ และคุณค่าทางศิลปะของผลงาน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบและสุนทรียภาพ ของงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบโดยใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์

ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ทั้ง 3 ฉบับ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ทักษะศิลป์ และการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข และแบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง .80 – 1.00

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจาก 1) แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ ในประเด็นองค์ประกอบของผลงาน และการประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ และ 2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยสรุปประเด็นการประเมินโดยพิจารณาจาก

2.1) การใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ ผลของเทคนิคไฮยาโนไทป์ที่มีต่อการสร้างสรรค์รูปทรง สี และพื้นผิวของงานกึ่งนามธรรม

2.2) การผสมผสานสื่อ การผสมผสานวัสดุและเทคนิคอื่นๆ ร่วมกับไฮยาโนไทป์ เพื่อเพิ่มมิติและความน่าสนใจให้กับผลงาน

2.3) การสื่อความหมาย การสื่อความหมายของแนวคิด "มนุษย์และธรรมชาติ" ผ่านรูปแบบกึ่งนามธรรมและการใช้สีของไฮยาโนไทป์

2.4) ความสมบูรณ์ของผลงาน การพิจารณาองค์ประกอบศิลป์โดยรวม ความกลมกลืน และความน่าสนใจของผลงาน

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ในการประเมินระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบและสุนทรียภาพ ของงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผืนผ้าใบ โดยใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ ใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาและทดลองกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมด้วยเทคนิคไฮยาโนไทป์บนผืนผ้าใบ จากการศึกษาเอกสารและการทดลองปฏิบัติการในสตูดิโอ ผู้วิจัยพบปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพและความงามของผลงาน ดังนี้

1.1 การเลือกวัสดุรองรับ เทคนิคไฮยาโนไทป์สามารถประยุกต์ใช้บนผืนผ้าใบได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้ผ้าฝ้ายดิบหรือผ้าใบที่ไม่ผ่านการรองพื้น (Unprimed) ให้ผลลัพธ์ในการดูดซับสารเคมีและความคมชัดของภาพได้ดีกว่าผ้าใบสำเร็จรูปที่มีความหนา

1.2 การเตรียมพื้นผิว ก่อนเริ่มกระบวนการลงสารเคมี จำเป็นต้องนำผ้าไปซักล้างเพื่อกำจัดสารที่ใช้เคลือบเส้นใยออกก่อน เพื่อให้เนื้อผ้าพร้อมรับน้ำยาได้อย่างเต็มที่

1.3 กระบวนการเคลือบสารเคมี หลังจากผสมและเคลือบสารละลายไฮยาโนไทป์ลงบนผ้าแล้ว ต้องเว้นระยะเวลาให้สารเคมีแห้งและซึมเข้าสู่เส้นใยอย่างน้อย 24 ชั่วโมง ก่อนนำไปรับแสง

1.4 การควบคุมระยะเวลาการรับแสง การรับแสงแดดที่เหมาะสมเพื่อให้ได้โทนสีและรายละเอียดที่งดงามที่สุด คือช่วงเวลาประมาณ 20-25 นาที ในช่วงที่แสงแดดไม่จัดจ้าจนเกินไป

1.5 เทคนิคการลงน้ำยา การใช้วิธีที่หลากหลาย เช่น การทา การพ่น หรือการจุ่ม จะให้ผลลัพธ์ของพื้นผิว และร่องรอยของรอยแปร่งที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสุนทรียภาพในงานกึ่งนามธรรม



ภาพประกอบ 1 พิมพ์ด้วยดอกหญ้าและแผ่นฟิล์ม Negative ลงบนผ้าใบ



ภาพประกอบ 2 พิมพ์ด้วยแผ่นฟิล์ม Negative ลงบนผ้า cotton



ภาพประกอบ 3 ตัวอย่างการกลับค่าภาพถ่ายจาก Positives เป็น Negatives

องค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองในระยะนี้แสดงให้เห็นว่าวัสดุและเวลา คือตัวแปรสำคัญ การเลือกประเภทผ้าและการควบคุมระยะเวลาการรับแสงที่แม่นยำจะช่วยลดข้อผิดพลาดในการสร้างสรรค์ และทำให้เทคนิคไซยาโนไทป์สามารถทำงานร่วมกับสื่อผสมอื่น ๆ

2. การสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรม เรื่อง "มนุษย์และธรรมชาติ" จากการนำผลการทดลองทางเทคนิคมาสร้างสรรค์จริง ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการผลิตผลงานตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

2.1 จำนวนและลักษณะของผลงาน สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมในรูปแบบกึ่งนามธรรมได้ครบถ้วนจำนวน 8 ชิ้น โดยมีขนาดพื้นที่การสร้างสรรค์ที่หลากหลายเพื่อทดสอบมิติทางสุนทรียภาพ

2.2 การบูรณาการสื่อผสม ผลงานทุกชิ้นแสดงถึงความลงตัวในการผสมผสานระหว่างเทคนิคการพิมพ์ไซยาโนไทป์ (Cyanotype) เข้ากับเทคนิคทางทัศนศิลป์อื่น ๆ เช่น การปะติดด้วยเศษผ้าสี การระบายสีอะคริลิก

2.3 การใช้แม่พิมพ์และวัสดุสร้างภาพ มีการนำวัสดุจากธรรมชาติ (เช่น ดอกไม้และใบไม้) วัสดุสังเคราะห์ และการใช้แผ่นฟิล์มภาพถ่าย (Negative) มาเป็นแม่พิมพ์ในการถ่ายแสง ซึ่งช่วยให้เกิดร่องรอยที่ชัดเจนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวบนผืนผ้าใบ

2.4 การถ่ายทอดแนวคิด ผลงานสามารถสื่อสารเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง "มนุษย์และธรรมชาติ" ได้อย่างลึกซึ้งผ่านรูปทรงกึ่งนามธรรม ซึ่งเป็นการลดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริงแต่ยังคงเหลือเค้าโครงเพื่อให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับจินตนาการได้

2.5 การจัดการองค์ประกอบศิลป์ ผลงานมีเอกภาพ ในด้านสีโดยใช้สีฟ้าปรัสเซียน (Prussian Blue) เป็นโทนสีหลัก และมีการใช้สีคู่ตรงข้าม เช่น สีส้มหรือสีเหลือง เข้ามาช่วยเน้นจุดเด่นและสร้างความสมดุลทางสายตา



ภาพประกอบ 4 ชื่อผลงาน Wildflower (ดอกหญ้า)

ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas ขนาด 26 x 43 ซม.



ภาพประกอบ 5 ชื่อผลงาน Buddha Project
ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas ขนาด 38 x 38 ซม.



ภาพประกอบ 6 ชื่อผลงาน Nature (ธรรมชาติ) 2
ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas, Acrylic, ขนาด 46 x 87 ซม.



ภาพประกอบ 7 ชื่อผลงาน Nature (ธรรมชาติ) 1
ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas, Acrylic, ขนาด 28 x 29 ซม.



ภาพประกอบ 8 ชื่อผลงาน Time (ช่วงเวลา)

ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas, Collage, ขนาด 38 x 57 ซม.



ภาพประกอบ 9 ชื่อผลงาน Season (ฤดูกาล) 2

ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas, Collage, ขนาด 38 x 57 ซม.



ภาพประกอบ 10 ชื่อผลงาน Season (ฤดูกาล)

ผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas, Collage, ขนาด 37.5 x 75.5 ซม.



ภาพประกอบ 11 ชื่อผลงาน Me (ฉัน)

ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค Cyanotype on Canvas, Collage, ขนาด 38 x 57 ซม.

ผลการวิจัยในระยะนี้พิสูจน์ให้เห็นว่า เทคนิคไซยาโนไทป์สามารถขยายขอบเขตจากการพิมพ์ภาพบนกระดาษสู่การเป็นสื่อหลักในงานสื่อผสมบนผ้าใบได้อย่างมีนัยสำคัญ ช่วยสร้างมิติทางผิวสัมผัสและโทนสีที่ทรงพลังในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

3. ผลการประเมินเทคนิคไซยาโนไทป์ต่อรูปแบบและสุนทรียภาพของงานศิลปะ จากการรวบรวมข้อมูลผ่านการประเมินตนเอง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และแบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าชม มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผลการประเมินผลงานตนเอง

การใช้สีและองค์ประกอบ ผลงานทั้ง 8 ชิ้นมีการใช้โทนสีน้ำเงินปรัสเซียน (Prussian Blue) เป็นเอกลักษณ์หลัก

การสร้างจุดเด่น มีการระบายสีอะคริลิกสีโทนร้อน เช่น สีเหลืองและสีส้ม เพื่อสร้างความคอนทราสต์และจุดเด่นให้กับชิ้นงาน

การผสมวัสดุ การใช้เทคนิคการปะติดด้วยเศษผ้าและแม่พิมพ์จากวัสดุธรรมชาติ ช่วยสร้างพื้นผิวและความสมดุลที่สื่อสารถึงแนวคิด "มนุษย์และธรรมชาติ" ได้อย่างเป็นรูปธรรม

3.2 ผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ด้านสุนทรียภาพที่เป็นเอกลักษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นสอดคล้องกันว่า เทคนิคไซยาโนไทป์สร้างสุนทรียภาพที่โดดเด่นผ่านร่องรอยที่เกิดจากธรรมชาติและแสงแดด

ด้านความลุ่มลึกของเนื้อหา โทนสีฟ้าปรัสเซียนช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ลุ่มลึก ซึ่งส่งเสริมการสื่อสารแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ในรูปแบบกึ่งนามธรรมให้มีความน่าสนใจและมีคุณค่าทางศิลปะร่วมสมัย

3.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศการ จำนวน 50 คน ดังตาราง 1 พบว่า ผู้เข้าชมมีความพึงพอใจต่อผลงานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.52) ส่วนประเด็น

ที่ผู้เข้าชมพึงพอใจสูงสุด คือความน่าสนใจของรูปแบบกิจกรรมในการถ่ายทอดแนวคิด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.45) อยู่ในระดับมากที่สุด และพึงพอใจต่ำสุดในประเด็นความน่าสนใจของโทนสีฟ้าปรัสเซียน (Prussian Blue) ที่เป็นเอกลักษณ์ของเทคนิคไฮยาโนไทป์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.83)

ตาราง 1 ความพึงพอใจของผู้เข้าชมผลงานการใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ต่อรูปแบบและสุนทรียภาพ ของงานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกิจกรรมบนผืนผ้าใบ

ประเด็นการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเทคนิคไฮยาโนไทป์			
1. ความน่าสนใจของโทนสีฟ้าปรัสเซียน (Prussian Blue) ที่เป็นเอกลักษณ์ของเทคนิคไฮยาโนไทป์	4.15	0.83	มาก
2. ความสวยงามของพื้นผิวและร่องรอยที่เกิดจากกระบวนการไฮยาโนไทป์ (เช่น การรับแสง, การวางวัตถุ)	4.20	0.73	มาก
ด้านการผสมผสานเทคนิค			
3. ความลงตัวของการใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์ร่วมกับเทคนิคอื่นๆ (เช่น ภาพถ่าย, การปะติด, การระบายสี)	4.25	.73	มาก
ด้านองค์ประกอบและรูปแบบ			
4. ความน่าสนใจของรูปแบบกิจกรรม ในการถ่ายทอดแนวคิด	4.80	0.45	มากที่สุด
5. การจัดวางองค์ประกอบศิลป์โดยรวมในผลงานมีความสวยงามและสมดุล	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาและสุนทรียภาพโดยรวม			
6. ผลงานสามารถสื่อสารแนวคิด "มนุษย์และธรรมชาติ" ได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ	4.40	0.55	มาก
7. ท่านได้รับความรู้สึกทางสุนทรียะ (ความงาม, ความประทับใจ) จากการชมผลงานในภาพรวม	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.65	0.52	มากที่สุด

อภิปรายผล

งานวิจัยนี้ ได้ให้มิติใหม่แก่วงการศิลปะร่วมสมัย โดยแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเทคนิคการพิมพ์ภาพถ่ายโบราณในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์บนผืนผ้าใบ ซึ่งสามารถอภิปรายในประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1. การขยายขอบเขตของศิลปะสื่อผสมและศิลปะกึ่งนามธรรม การนำเทคนิคไฮยาโนไทป์มาใช้เป็นพื้นผิวหลักบนผ้าใบ แล้วผสมผสานกับวัสดุและเทคนิคอื่น ถือเป็นการต่อยอดแนวคิดทฤษฎีศิลปะสื่อผสม ที่เน้นการหลอมรวมสื่อเพื่อสร้างความหมาย (Arnheim, 1974) โทนีฟฟ้าปรัสเซียนและร่องรอยอันเป็นเอกลักษณ์ของไฮยาโนไทป์ ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงภาพพื้นหลัง แต่เป็นส่วนสำคัญที่สร้างบรรยากาศและหลอมรวมองค์ประกอบอื่นๆ (ภาพถ่าย, สีอะคริลิก, วัสดุปะติด) ให้เป็นเอกภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ (Chipp, 1968) ที่ว่าศิลปะสื่อผสมช่วยขยายขอบเขตความเป็นไปได้ในการแสดงออกของศิลปิน ในขณะเดียวกัน ผลงานที่ได้ยังคงเค้าโครงของรูปทรงจากธรรมชาติและมนุษย์ แต่ถูกลดทอนและแปรเปลี่ยนผ่านกระบวนการทางเคมีและแสงแดด ซึ่งตรงตามหลักการของศิลปะกึ่งนามธรรม ที่มุ่งเน้นการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกมากกว่าการเลียนแบบความจริง ศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรม เป็นการสร้างสรรค์ที่บูรณาการทั้งมิติของเทคนิค และกระบวนการเข้าด้วยกัน มักเกี่ยวข้องกับการปรับเปลี่ยนรูปทรงจากธรรมชาติ โดยใช้วิธีการบิดเบือนหรือตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไป เพื่อเน้นย้ำถึงสาระสำคัญของวัตถุนั้น (Acton, 2009) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2546) ที่ระบุว่าศิลปะลักษณะนี้ยังคงหลงเหลือเค้าโครงของความจริงเดิมอยู่ ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงภาพลักษณ์ที่เห็นเข้ากับประสบการณ์ในโลกกายภาพได้ แม้จะไม่ใช่การเลียนแบบที่เหมือนจริงก็ตาม ในผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย แสดงออกมาภายใต้เนื้อหารูปทรงธรรมชาติทั้งจากการพิมพ์ด้วยวัสดุและภาพถ่ายมนุษย์ ในรูปแบบบันทึกร่องรอยและแสดงเนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ด้วยเทคนิคสื่อผสมบนผ้าใบ

2. กระบวนการสร้างสรรค์ในฐานะส่วนหนึ่งของแนวคิด "มนุษย์และธรรมชาติ" จุดเด่นของการวิจัยนี้คือการที่กระบวนการสร้างสรรค์สะท้อนถึงแก่นของแนวคิดได้อย่างเหมาะสม การที่ศิลปิน (มนุษย์) ต้องพึ่งพาปัจจัยทางธรรมชาติอย่างแสงแดด เพื่อสร้างร่องรอยของวัตถุในธรรมชาติ (ใบไม้, ดอกไม้) ลงบนผลงาน เป็นการจำลองความสัมพันธ์ของมนุษย์และธรรมชาติที่ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน กระบวนการนี้จึงไม่ใช่แค่เทคนิค แต่เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ทำให้ผลงานที่สำเร็จ มีความหมายที่ลึกซึ้งมากกว่าแค่ความงามทางสายตา

3. การตอบสนองต่อบริบทการศึกษาและชุมชน งานวิจัยนี้เกิดขึ้นจากความต้องการองค์ความรู้และเทคนิคการสร้างสรรค์ใหม่ ในแวดวงศิลปะของจังหวัดสุราษฎร์ธานี การค้นพบกระบวนการที่ชัดเจนและทำซ้ำได้ ในการสร้างสรรค์เทคนิคไฮยาโนไทป์บนผ้าใบ จึงเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปถ่ายทอดและต่อยอดได้จริง ทั้งในเชิงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาครูศิลปะ และการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ศิลปินและผู้สนใจในชุมชน ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของพื้นที่โดยตรง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Almeida & Cuin (2022) ที่เสนอว่าไฮยาโนไทป์เป็นเทคนิคทางเลือกที่สร้างสรรค์ และต้นทุนต่ำ เหมาะสำหรับประยุกต์ใช้ในการศึกษาศิลปะ

ข้อจำกัดของการวิจัย การวิจัยนี้มุ่งเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยเป็นหลัก ซึ่งผลลัพธ์เชิงสุนทรียภาพอาจมีลักษณะเฉพาะตัว นอกจากนี้ การทดลองยังอยู่ในขอบเขตของสภาพอากาศและแสงแดดในพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งอาจให้ผลลัพธ์แตกต่างกันไปในบริบททางภูมิศาสตร์อื่น รวมถึงยังไม่ได้มีการศึกษาถึงความคงทนถาวรของสีในระยะยาวเมื่ออยู่บนผืนผ้าใบที่ผสมผสานกับสื่อชนิดอื่น

ข้อสังเกต ในกระบวนการทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมรูปแบบกึ่งนามธรรมบนผ้าใบ ซึ่งในที่นี้หมายถึงงานศิลปะที่ไม่ได้ดูแล้วเข้าใจเป็นรูปธรรมชัดเจน แต่มีลักษณะที่พอมองออกและตีความได้ ผ่านรูปร่าง รูปทรงของวัตถุ และรูปภาพที่ปรากฏในองค์ประกอบของงานทัศนศิลป์ ในแง่ของการทดลองวัสดุในการสร้างสรรค์บนผ้าใบ ผ้าใบที่มีขนาดความหนาจะให้ความคมชัดและความสว่างของแสงได้ไม่ดีเท่าผ้าฝ้ายดิบ ซึ่งมีขนาดบางกว่าและให้ตัวดีกว่าในการถ่ายแสงและล้างน้ำ ภาพที่ปรากฏโดยเฉพาะภาพที่ถ่ายแสงด้วยแผ่นฟิล์มจะมีความคมชัดดีกว่าผ้าใบที่มีความหนา เช่น ผ้าใบขนาดที่ใช้เขียนรูป วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์สื่อผสมบนผ้าใบ เทคนิคการระบายด้วยสีอะคริลิกเพิ่มเติมบนลวดลาย สามารถทำได้และให้ผลต่อความงาม สร้างจุดเด่นได้เป็นอย่างดี รวมถึงเทคนิคการปะติดด้วยเศษผ้าสี ในการสร้างพื้นผิวให้กับงานบนผ้าใบ ซึ่งเทคนิคอื่นๆ เช่นการปัก เย็บ ผ้าที่มีลวดลายหรือผ้าสีพื้น ก็สามารถทำได้เพื่อสร้างมิติและพื้นผิวให้กับงาน เนื่องจากวัสดุหลักเป็นผ้าใบ การได้มาซึ่งกระบวนการถ่ายแสงธรรมชาติด้วยการเคลือบน้ำยาไฮยาโนไทป์ จำเป็นที่จะต้องให้แม่พิมพ์สัมผัสกับเนื้อผ้าโดยตรงและแนบชิด การใช้วัสดุประเภทที่ทนสูงเกินไปจะทำให้มีปัญหาในการวางแบบกับกระจกหรือแผ่นอะคริลิก ส่วนเทคนิคในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ใช้วัสดุจากพืชธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ และวัสดุอื่นๆ ที่มีรูปร่างพอที่จะจัดองค์ประกอบให้สวยงาม และรูปถ่ายที่ต้องนำมากลับค่าเป็น Negatives พิมพ์ลงแผ่นใสที่เราเรียกว่าแผ่นฟิล์ม แล้วจึงนำมาเป็นแม่พิมพ์ในการถ่ายแสง หรือ ใช้ทั้งวัสดุและแผ่นฟิล์มในการจัดวางเพื่อถ่ายแสงก็ได้ ความสวยงามของงานขึ้นอยู่กับการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ มีขนาด สัดส่วน จุดเด่น ความสมดุล พื้นที่ว่าง อยู่ในชิ้นงาน

ข้อเสนอแนะ

จากองค์ความรู้และผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์และเพื่อการวิจัยในอนาคต ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ด้านการจัดการเรียนการสอน ควรนำองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการทดลองในงานวิจัยนี้ไปพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือคู่มือการสอนสำหรับครูและนักศึกษาสาขาศิลปศึกษา เพื่อเป็นทางเลือกใหม่ในการสอนศิลปะที่ผสมผสานวิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน

1.2 ด้านการบริการวิชาการแก่ชุมชน มหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำกระบวนการสร้างสรรค์ไฮยาโนไทป์ไปจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับศิลปินท้องถิ่น นักเรียน และประชาชนผู้สนใจ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางศิลปะและสร้างแรงบันดาลใจในชุมชน

1.3 ด้านการสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ องค์ความรู้ที่ได้สามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ เช่น การพิมพ์ลายบนเสื้อผ้า กระเป๋า หรือของตกแต่งบ้าน โดยเน้นลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนในจังหวัดสุราษฎร์ธานี

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การพัฒนาเทคนิคเชิงลึก ควรมีการวิจัยต่อยอดจากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เช่น การทดลองใช้โทนเนอร์ จากวัสดุธรรมชาติ (เช่น ชา, กาแฟ) เพื่อปรับเปลี่ยนโทนสีของภาพไฮยาโนไทป์ หรือการสร้างพื้นผิวที่มีมิติบนผ้าใบก่อนการเคลือบสารเคมี เพื่อสร้างผลลัพธ์ทางสุนทรียภาพที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

2.2 การขยายขอบเขตด้านขนาดและวัสดุ ควรทำหยาการสร้างสรรค์ผลงานในขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อศึกษาข้อจำกัดและผลกระทบทางสุนทรียภาพที่แตกต่างออกไป รวมถึงทดลองประยุกต์ใช้เทคนิคไฮยาโนไทป์กับวัสดุพื้นถิ่นอื่นๆ ที่มีในภาคใต้

2.3 การวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์ ควรมีการวิจัยในเชิงวิทยาศาสตร์เพื่อทดสอบความคงทนต่อแสง และการเก็บรักษาของผลงานไฮยาโนไทป์บนผ้าใบในระยะยาว โดยเฉพาะเมื่อใช้ร่วมกับสื่อผสมประเภทอื่น เพื่อสร้างความมั่นใจในคุณภาพของผลงาน

เอกสารอ้างอิง

ธีรวัฒน์ งามเชื้อจิต. (2563). ศิลปะร่วมสมัย: บทบาทและความท้าทาย. *วารสารศิลปศาสตร์*

มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 10(2), 45-58.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). *ศิลปะร่วมสมัย*. ทิพย์วิสุทธิ.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2562). ศิลปะกับการพัฒนาคน. ใน *ศิลปะเพื่อชีวิตและสังคม* (น. 1-23). สำนักพิมพ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *พระบรมราโชบายด้านการศึกษาราชกาลที่ 9*.

<http://www.onec.go.th/index.php/book-online/20-2012-09-19-05-39-33/238-king9>

Acton, M. (2009). *Learning to look at paintings* (2nd ed.). Routledge.

Almeida, B., & Cuin, A. (2022). Creativity and cyanotype: Exploring camera-less photography as an alternative for art education. *Quarks: Brazilian Electronic Journal of Physics, Chemistry & Materials Science*, 4(1), 34-44.

<https://doi.org/10.34019/2674-9688.2022.v4.36460>

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520351271>

Chipp, H. B. (1968). *Theories of modern art*. University of California Press.

Hu, L. (2022). Design and application of cyanotype technology in cultural and creative products. *BCP Social Sciences and Humanities*, 8, 194-198.

<https://doi.org/10.54691/bcpssh.v18i.975>

James, C. (2016). *Cyanotype: The history and art of blueprint*. Crowood Press.

Ware, M. (2014). *Cyanotype: A guide to making blueprints*. Routledge.

ผลของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม “นักออกแบบอาหาร” โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่มี ต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE EFFECTS OF INTEGRATED MATHEMATICS LEARNING THROUGH “FOOD DESIGNER”
ACTIVITY USING THE ENGINEERING DESIGN PROCESS (EDP)
ON CREATIVE THINKING OF GRADE 6 STUDENTS

พนิตตา วงษ์พานิช¹ กฤษณะ มุขแก้ว^{2*} วรินทร์ จันทรสารทูล¹

Panitta Wongphanich¹ Kridsana Mookkaew^{2*} Warintorn Jantarasaratoon¹

¹ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเทศไทย

² โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ประเทศไทย

¹ Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Thailand

² Srinakharinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary), Thailand

** Corresponding author e-mail: kridsana@g.swu.ac.th

Received: 22/01/2026 | Revised: 17/02/2026 | Accepted: 28/02/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม “นักออกแบบอาหาร” โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกลบเศษส่วนที่ตัวส่วนไม่เท่ากัน ใบกิจกรรม เรื่อง การคิดกำไรต้นทุน และใบกิจกรรม เรื่อง เลขวิทย์กับชีวิตเรา

วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569

Srinakharinwirot Academic Journal of Education Vol. 27 No. 1 January – June 2026

Page | 55

สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($M=3.66$ $SD=1.68$) เมื่อพิจารณาเป็นรายองค์ประกอบ พบว่า คิดคล่องมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M=3.93$ $SD=1.75$) คิดอเนกนัย ($M=3.89$ $SD=1.77$) คิดยืดหยุ่น ($M=3.57$ $SD=1.68$) และคิดเป็นต้นแบบมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($M=3.25$ $SD=1.51$) ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการ กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม
นักเรียนชั้นประถมศึกษา ความคิดสร้างสรรค์

Abstract

This research investigated the effects of integrated mathematics learning through the "Food Designer" activity based on the Engineering Design Process (EDP) on creative thinking of Grade 6 students. Thirty students from Srinakharinwirot University : Prasarnmit Demonstration School (Elementary) were purposively selected as participants. The research instruments comprised EDP based learning modules integrating mathematics, science, and real-life applications through three main activities: the "Food Designer" project, cost-profit calculations, and interdisciplinary problem-solving tasks. Data were analyzed using descriptive statistics. Results revealed that students demonstrated high levels of creative thinking across four dimensions, with mean scores ranked from highest to lowest as follows: fluency, divergent thinking, flexibility, and originality. These findings suggest that EDP integrated mathematics learning effectively enhances multiple dimensions of creative thinking in elementary students.

Keywords: Integrated Mathematics Learning through Activities, Engineering Design Process (EDP), Primary Student, Creative thinking

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้นครูผู้สอน และผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะผู้ถ่ายทอดความรู้ ไปเป็นผู้ช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ และให้ข้อมูลที่ต้องการแก่ผู้เรียนเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้สร้างสรรค์ความรู้ของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (นิติพัฒน์ พินยะพงศ์, 2555)

ทักษะความคิดสร้างสรรค์นับเป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดหรือวิธีการใหม่ที่มีคุณค่า โดยมีใช้เพียงการคิดสิ่งแปลกใหม่อย่างไร้ทิศทาง หากแต่เป็นการนำจินตนาการมาผสานกับองค์ความรู้เดิม หลักการ และทฤษฎีทางวิชาการ แล้วพัฒนาเป็นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การมองเห็นปัญหา การตั้งคำถาม การสร้างทางเลือกที่หลากหลาย การทดลองและปรับปรุง ตลอดจนการอธิบายเหตุผลเพื่อรองรับแนวคิดหรือวิธีการที่เลือกใช้ ผลลัพธ์ของกระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การสร้าง “นวัตกรรม” ในความหมายของสิ่งใหม่ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้หรือบริบทจริงได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านการดำรงชีวิตและการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนไปสู่การเป็นผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการในอนาคต (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2559) ดังนั้น การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นภารกิจสำคัญที่ครูผู้สอนต้องออกแบบอย่างมีจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างแนวคิดที่หลากหลายและคัดเลือกแนวทางที่เหมาะสมบนฐานเหตุผลและข้อจำกัดของปัญหา พร้อมสนับสนุนให้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง ปรับปรุงจากข้อเสนอแนะ และสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ความคิดสร้างสรรค์เชื่อมโยงกับสาระวิชาและนำไปสู่การประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวยังสอดคล้องกับกรอบการประเมินของโครงการประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (Programme for International Student Assessment: PISA) ขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับ “ความคิดสร้างสรรค์” ในฐานะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยมองว่าความคิดสร้างสรรค์มิใช่เพียงความสามารถในการคิดสิ่งใหม่ แต่เป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลที่ผู้เรียนสามารถสร้าง พัฒนา และประเมินแนวคิดที่มีคุณค่า ภายใต้บริบทและข้อจำกัดของสถานการณ์จริง ทั้งในระดับส่วนบุคคล สังคม และโลกของการทำงาน กรอบการประเมินของ PISA เน้นการบูรณาการจินตนาการเข้ากับความรู้เดิม การตั้งคำถาม การสร้างทางเลือกที่หลากหลาย การทดลองปรับปรุงแนวคิด และการอธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเชิงระบบที่สามารถเรียนรู้ ฝึกฝน และพัฒนาได้ผ่านการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจึงไม่เพียงสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรระดับชาติเท่านั้น หากยังตอบสนองต่อแนวโน้มการประเมินสมรรถนะระดับนานาชาติอย่าง PISA ที่มุ่งเน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมในบริบทจริง ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างหลากหลาย ลงมือปฏิบัติ ทดลอง ปรับปรุงจากข้อมูลย้อนกลับ และสะท้อนคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการเข้าใจในสาระวิชา อันจะนำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้พร้อมต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคต

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง STEAM เป็นเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรูปแบบหนึ่งที่ต่อยอดจากแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) ออกแบบมาโดยการบูรณาการระหว่างศาสตร์สาขาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและกระบวนการทางวิศวกรรมศาสตร์โดยการเพิ่มศิลปะ

(Art) เข้าไปและเป็นการบูรณาการศาสตร์สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีซึ่งอธิบายผ่านกระบวนการทางวิศวกรรมและศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้ไม่เน้นการท่องจำ เนื้อหาสาระแต่จะมุ่งเน้นหรือฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการคิดและให้ความสำคัญกับกระบวนการในการนำความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ไปใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตจริง เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมผนวกกับแนวคิดการออกแบบเชิงวิศวกรรม สร้างสรรค์ประดิษฐ์ชิ้นงานและบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม (Soon, Dongsoo, & Tae, 2011; พิทยาอัสไวณี ตาเย๊ะ, ณัฐินี โมพันธ์ และ มัยดี แวดราแม, 2560) โดยผ่านกระบวนการออกแบบทางวิศวกรรม (The Engineering Design Process: EDP) 6 ขั้นตอน คือ 1) ระบุปัญหา (Problem Identification) 2) รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา (Related Information Search) 3) ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Solution Design) 4) วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา (Planning and Development) 5) ทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน (Testing, Evaluation and Design Improvement) 6) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ผลการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน (Presentation) (National Research Council, 2012) ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้นี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด ค้นคว้า แก้ปัญหาและทำงานเป็นทีม โดยสามารถประยุกต์ใช้ได้ในทุกกลุ่มสาระทุกรายวิชาเพื่อให้ผลลัพธ์การเรียนรู้นำไปสู่การใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์สามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบ โดยครูจำเป็นต้องออกแบบให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ทั้งด้านความพร้อม ความสนใจ และประสบการณ์เดิม หลักการสอนคณิตศาสตร์จึงเน้นการจัดลำดับจากง่ายไปยาก จากรูปธรรมสู่นามธรรม และคงความต่อเนื่องของบทเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดและค้นคว้าด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำอย่างยืดหยุ่นตามความเหมาะสมของผู้เรียน (กมลพร จินดาหลวง, 2555) แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP) ซึ่งใช้ปัญหาจริงเป็นฐานให้ผู้เรียนได้ระบุปัญหา รวบรวมข้อมูล ออกแบบวิธีแก้ปัญหา วางแผนและพัฒนาชิ้นงาน ทดสอบและปรับปรุง ตลอดจนสื่อสารนำเสนอผลลัพธ์ กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบผ่านการสร้างทางเลือกที่หลากหลาย การตัดสินใจภายใต้ข้อจำกัด และการปรับปรุงจากการทดลองจริง ส่งผลให้การเรียนคณิตศาสตร์มีความหมาย เชื่อมโยงการใช้เหตุผลกับการสร้างสรรค์ผลงาน และเอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

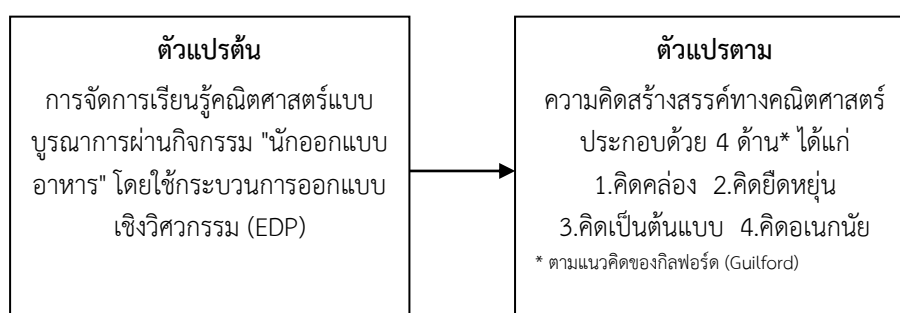
ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการจึงเป็นการเชื่อมโยงองค์ความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนผสมผสานกับประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ โดยเชื่อมโยงเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมดเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งทางด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความรู้อย่างลึกซึ้งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (ชนาธิป พรกุล, 2561) ทำให้การเรียนวิชาคณิตศาสตร์เป็นเรื่อง สนุกสนานและเข้าใจง่าย

จากความสำคัญของกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนในแต่ละองค์ประกอบ ตั้งแต่การระบุปัญหาและรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างแนวคิดและคำตอบ มีการระดมความคิดเห็นและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย มีการดำเนินการวางแผนและปรับแก้ไขเพื่อให้ได้แนวทางที่เหมาะสมภายใต้ข้อจำกัด และทดลอง นำเสนอชิ้นงานโดยใช้เหตุผลมาอธิบายหรือรองรับเพื่อให้เกิดความชัดเจนในคำตอบ อันเป็นเหตุผลที่สำคัญที่ผู้วิจัยสนใจจะศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม "นักออกแบบอาหาร" โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในวิชาคณิตศาสตร์ที่ผู้วิจัยเป็นอาจารย์ผู้สอน และนำผลการศึกษาที่ได้ไปวางแผนการจัดกิจกรรมในเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ อันจะทำให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม “นักออกแบบอาหาร” โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม "นักออกแบบอาหาร" โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) ใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One Group Posttest Design) มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 244 คน (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม), 2566)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ 1.เป็นนักเรียนชั้น ป.6 ที่ผ่านการเรียนวิชา C-STEAM ตั้งแต่ระดับชั้น ป.4 และ ป.5 2.ผ่านการเรียนเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน และ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารและระบบย่อยอาหาร 3.ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม "นักร้องแบบอาหาร" โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP)

ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ประกอบด้วย คิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดเป็นต้นแบบ คิดอเนกนัย

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศษส่วน ผู้วิจัยทำการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 รายละเอียดเนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้และมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศษส่วน มีจำนวน 1 แผนการเรียนรู้ รวม 1 คาบ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศษส่วน ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด

2. ใบกิจกรรม เรื่อง การคิดกำไรต้นทุนและเลวร้ายกับชีวิตเรา เพื่อใช้ประเมินความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยมีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ต่อมาพัฒนาใบกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับความรู้ความหมายและนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ จากนั้นนำไปกิจกรรมให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา จำนวน 3 ท่าน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จากนั้นนำแบบวัดไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.31 – 0.79 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับ “มากที่สุด” 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับ “มาก” 2.50 – 3.49

หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับ “ปานกลาง” 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับ “น้อย” 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับ “น้อยที่สุด”

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียม (Plan) ผู้วิจัยทำการศึกษาปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเศษส่วน ผู้วิจัยจึงจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศษส่วน และใบกิจกรรม เรื่อง กำไรขาดทุนและเลขวิทย์กับชีวิตเรา จากนั้นทำให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางคณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 3 ท่าน จากนั้นทำการปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ และนัดหมายนักเรียนเพื่อดำเนินการเก็บข้อมูล

2. ขั้นดำเนินการ (Do) ผู้วิจัยทำการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม "นักร้องแบบอาหาร" โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP) ตามวันและเวลาที่กำหนดไว้ และหลังการจัดการเรียนรู้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ให้นักเรียนทำใบกิจกรรม เรื่อง การคิดกำไรต้นทุนและเลขวิทย์กับชีวิตเรา

3. ขั้นสรุป (Check + Action) ผู้วิจัยทำการตรวจใบกิจกรรม เรื่อง การคิดกำไรต้นทุนและเลขวิทย์กับชีวิตเรา ต่อมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัย จัดทำข้อเสนอแนะการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัยต่อไป

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($M=3.66$ $SD=1.68$) เมื่อพิจารณาเป็นรายองค์ประกอบ พบว่า คิดคล่องมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M=3.93$ $SD=1.75$) คิดอเนกนัย ($M=3.89$ $SD=1.77$) คิดยืดหยุ่น ($M=3.57$ $SD=1.68$) และคิดเป็นต้นแบบมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($M=3.25$ $SD=1.51$) ตามลำดับ

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์

ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	M	SD	ระดับ
คิดคล่อง	3.93	1.75	มาก
คิดยืดหยุ่น	3.57	1.68	มาก
คิดเป็นต้นแบบ	3.25	1.51	ปานกลาง
คิดอเนกนัย	3.89	1.77	มาก
ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์โดยรวม	3.66	1.68	มาก

อภิปรายผล

การศึกษาดูผลของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการผ่านกิจกรรม "นักออกแบบอาหาร" โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม 6 ขั้นตอน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ 1) ระบุปัญหา ผู้เรียนได้รับโจทย์ที่เชื่อมโยงชีวิตจริง เช่น การออกแบบแซนด์วิชให้เหมาะสมทั้งด้านต้นทุนและพลังงานอาหาร ส่งผลให้ผู้เรียนตระหนักถึงปัญหาและข้อจำกัดของสถานการณ์ (problem sensitivity) และสามารถกำหนดกรอบปัญหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเอื้อต่อการสร้างแนวทางเบื้องต้นได้อย่างรวดเร็วจากประสบการณ์ใกล้เคียง อันเป็นฐานของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในมิติความคิดคล่อง ในระดับเริ่มต้น สอดคล้องกับฐานิตดา นัตติ และสกนธ์ชัย ชะนูนันท์ (2566) ที่เสนอว่า การใช้สถานการณ์ใกล้เคียงและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูล เชื่อมโยงกับความรู้เดิม และทำความเข้าใจความต้องการในสถานการณ์เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของปัญหาได้ 2) รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลและระดมความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับวัตถุดิบ เมนู ต้นทุน และการคำนวณเศษส่วน/สัดส่วนเพื่อออกแบบอาหาร ทำให้เกิดการสร้างทางเลือกหลายแนวทางและแลกเปลี่ยนมุมมองที่แตกต่าง ส่งเสริมความคิดแบบอนैनัย และความคิดคล่อง ผ่านการเสนอแนวคิดจำนวนมากและหลากหลาย สอดคล้องกับกิตติมาพร จันทร และภุชณิศ สุวรรณศิลป์ (2568) ที่ระบุว่านักเรียนควรร่วมมือกันคิดริเริ่มและระบอบองค์ประกอบของปัญหาให้ครอบคลุมหลายด้านเพื่อให้การแก้ปัญหามีความรอบด้าน 3) ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา เป็นการคิดคำนวณราคาขาย สารอาหารที่เหมาะสม เพื่อนำไปออกแบบเมนู เป็นการพัฒนาการคิดอนैनัย เช่นเดียวกับขั้นที่ 2 สอดคล้องกับการศึกษาของ ธัญญเรศ ก้อนจันทร์เทศ และสิรินภา กิจเกื้อกูล (2566) ที่กล่าวว่า นักเรียนจะต้องออกแบบชิ้นงานที่สามารถแก้ปัญหาและสอดคล้องกับเงื่อนไขหรือสถานการณ์ที่กำหนด ผ่านการพูดคุย หาข้อสรุป และร่วมกันตัดสินใจภายในกลุ่ม 4) วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา ผู้เรียนต้องเผชิญกับคำตอบที่แตกต่างและหาวิธีตรวจสอบร่วมกันจนได้คำตอบที่ถูกต้อง ก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการตรวจสอบเหตุผลทางคณิตศาสตร์ สอดคล้องกับการศึกษาของสมหญิง เพ็ชรสุวรรณ และสิรินภา กิจเกื้อกูล (2566) ที่กล่าวว่า ขั้นตอนการออกแบบดำเนินการแก้ปัญหา การวาดแบบร่าง การออกแบบชิ้นงาน เป็นการสร้างสรรค์วิธีการแก้ปัญหาพร้อมทดสอบแนวคิดที่ใช้ในการแก้ปัญหา โดยนักเรียนต้องอาศัยข้อมูล ประสบการณ์ ความรู้มาใช้ในการดำเนินการ 5) ทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน เน้นให้นักเรียนช่วยกันตรวจสอบคำตอบที่แตกต่างกันซ้ำ ๆ เพื่อหาข้อสรุปว่าคำตอบไหนเป็นคำตอบที่ถูกต้อง เป็นการพัฒนาการคิดยืดหยุ่น สอดคล้องกับการศึกษาของสิทธิชัย พานิชย์วิไล และสิรินภา กิจเกื้อกูล (2566) ที่กล่าวว่า ครูควรให้นักเรียนทำการทดสอบและประเมินชิ้นงาน พร้อมทั้งให้คำแนะนำโดยยกตัวอย่างกลุ่มที่มีลักษณะการแก้ปัญหาหรือปรับปรุงได้ตรงประเด็นเพื่อให้นักเรียนนำไปปรับปรุงและพัฒนาชิ้นงาน และสร้างการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และขั้นตอนสุดท้าย 6) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนถ่ายทอดผลงานและแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะกับกลุ่มอื่น ทำให้เกิดการสะท้อนคิด มีความรู้ความเข้าใจว่าตนมีชิ้นหนึ่งนั้นมี

ต้นทุนต่อชิ้น มีทั้งกำไรและขาดทุน การใช้เงินให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมถึงนักเรียนทุก ๆ คนจะได้เชื่อมโยงความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน ทำให้นักเรียนสามารถคำนวณสารอาหาร ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่เหมาะสมกับพลังงานที่ใช้ในแต่ละวัน เป็นการพัฒนาการคิดค้นแบบ สอดคล้องกับการศึกษาของธัญญเรศ ก้อนจันทร์เทศ และสิรินภา กิจเกื้อกูล (2566) ที่กล่าวว่า นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเสนอแนะ ข้อดี ข้อจำกัด ของปัญหาที่พบให้กับเพื่อนกลุ่มอื่นฟัง และเมื่อเพื่อนได้ฟังแล้วก็จะได้เสนอแนวทางในการปรับปรุงชิ้นงานให้ดียิ่งขึ้น

ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ทั้งในด้านการคิดค้น การคิดออกแบบ การคิดประดิษฐ์ และการคิดเป็นต้นแบบ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงและดำเนินการผ่านขั้นตอนที่เป็นระบบสามารถเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติการเผชิญปัญหา และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมกลุ่ม โดยกระบวนการ EDP ซึ่งประกอบด้วย การระบุปัญหา การรวบรวมข้อมูล การออกแบบวิธีการแก้ปัญหา การวางแผนและพัฒนา การทดสอบและปรับปรุง และการนำเสนอผลลัพธ์ ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนต่อเนื่องและเป็นระบบ (National Research Council, 2012) สอดคล้องกับงานวิจัยของชุน ดองซู และเต Soon, Dongsoo และ Tae (2011) ที่ชี้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ STEAM ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน เนื่องจากการบูรณาการเนื้อหาข้ามศาสตร์ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างอิสระและเชื่อมโยงความรู้หลายด้านเข้าด้วยกัน ขณะเดียวกัน ยังสอดคล้องกับแนวคิดของทิตนา แคมมณี (2562) ที่กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้การลงมือปฏิบัติ ทำให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการคิด และทักษะกระบวนการกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและมีการจดจำการเรียนรู้ได้เป็นเวลานาน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติมาพร จันทร และภูษณิศ สุวรรณศิลป์ (2568) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมมีส่วนช่วยให้นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้การบูรณาการหลายศาสตร์ร่วมกัน ทั้งวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะและคณิตศาสตร์ ซึ่งในทุก ๆ ขั้นตอนของกิจกรรมจะมีการสอดแทรกการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการระดมสมองร่วมกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของคงศักดิ์ วัฒนะโชติ (2568) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อสร้างนวัตกรรมตามแนวคิดสะเต็มศึกษาด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เน้นความสามารถทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ พบว่า ความคิด

สร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมได้ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ พบว่า (1) บริบทกิจกรรมที่ใกล้เคียงชีวิตจริงทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจสูง (2) การทำงานเป็นทีมเอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการพัฒนาความคิดตนเอง (3) การบูรณาการคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์เข้าด้วยกันช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (4) ขั้นตอนของกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP) ช่วยให้นักเรียนฝึกการคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมหญิง เพ็ชรสุวรรณ และสิรินภา กิจเกื้อกูล (2566) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตในลายผ้าทอน้ำอ่าง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ในองค์ประกอบของความคิดหลายหลายได้ดีที่สุด รองลงมาคือ การสร้างความคิดสร้างสรรค์ และการประเมินและปรับปรุงความคิด และเมื่อนักเรียนผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สะเต็มศึกษา นักเรียนมีผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ได้ชัดเจนและครบถ้วนสมบูรณ์ขึ้น สามารถอธิบายแนวคิดหรือตีความข้อมูลเรื่องราวกับรูปเรขาคณิต และสร้างลวดลายต่าง ๆ โดยใช้รูปเรขาคณิตผสมผสานกับลายผ้าทอ ได้อย่างหลายหลาย ผสมผสานไปกับการบูรณาการองค์ความรู้ในการแก้ปัญหาทางสังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาสถานการณ์จริง โดยคำนึงถึงคุณค่าที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองหรือสังคม

กล่าวโดยสรุปบริบทของการจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวผู้เรียนและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจสูงและสามารถใช้ความรู้คณิตศาสตร์ไปประยุกต์ในสถานการณ์จริงได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในเชิงทฤษฎีของงานวิจัยนี้จะช่วยยืนยันบทบาทของกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (EDP) ต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการเรียนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา และความสำคัญในเชิงปฏิบัติจะชี้ให้เห็นถึงแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและบูรณาการเนื้อหาข้ามศาสตร์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรใช้กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและสนใจของนักเรียน
2. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคน
3. ให้อาจารย์ได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเดี่ยว
4. ช่วยกระตุ้นการตั้งคำถามและสร้างความมั่นใจในการนำเสนอ
5. ควรส่งเสริมให้ครูนำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการมาใช้ในทุกกลุ่มสาระ
6. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมให้แก่ครู
7. จัดหาสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ

8. พัฒนาหลักสูตรและแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการศาสตร์
9. ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทไทย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในเนื้อหาคณิตศาสตร์หน่วยอื่นๆ
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ระหว่างการใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมกับวิธีการสอนแบบปกติ
3. ควรศึกษาผลระยะยาวของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อคณิตศาสตร์
4. ควรพัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ที่มีความเที่ยงและตรงสูง
5. ควรศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายและจำนวนมากขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง

บรรณานุกรม

กมลพร จินดาหลวง. (2555). *การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์*.

<https://www.gotoknow.org/posts/305858>

กิตติมาพร จันทร และ ภูษณิศ สุวรรณศิลป์. (2568). การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์แห่งรัตนโกสินทร์*, 7(1), 66–84.

คงศักดิ์ วัฒนะโชติ. (2568). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อสร้างนวัตกรรมตามแนวคิดสะเต็มศึกษาด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, 11(1), 10–113.

ชนาธิป พรกุล. (2561). *กระบวนการสร้างความรู้ของครูกรณีการสอนบูรณาการ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐานิตดา นันท์ และ สกนธ์ชัย ชะนูนันท์. (2566). การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง วัสดุและการใช้ประโยชน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 25(4), 154-165.

ทิตนา แหมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญญเรศ ก้อนจันทร์เทศ และ สิริณภา กิจเกื้อกูล. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(10), 50-69.

นิติพัฒน์ พินะพงศ์. (2555). การบูรณาการคณิตศาสตร์กับวิชาอื่น.

<https://www.gotoknow.org/posts/401850>

พัฒมาอัสไวณี ตาเย๊ะ, ณัฐินี โมพันธ์, และ มัยดี แวดราแม. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์*, 4(2), 1-14.

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). (2566). *รายงานการประเมินตนเอง (Self-Assessment Report) ประจำปีการศึกษา 2565* [เอกสารไม่ตีพิมพ์]. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมหญิง เพ็ชรสุวรรณ และ สิริินภา กิจเกื้อกูล. (2567). การจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตในลายผ้าทอน้ำอ่างของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Education and Innovation*, 26(2), 332-346.

สิทธิชัย พานิชย์วิไล และ สิริินภา กิจเกื้อกูล. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติการทางคณิตศาสตร์ตามแนวทฤษฎีโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับโปรแกรม GeoGebra ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง วงกลม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 25(3), 286-296.

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2559). *แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*.

https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*.

<https://gwern.net/doc/iq/1967-guilford-thenatureofhumanintelligence.pdf>

National Research Council. (2012). *A framework for K-12 science education:*

Practices, crosscutting concepts, and core ideas. National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/13165>

Soon, B. K., Dongsoo, N., & Tae, W. L. (2011). The effects of convergence education based STEAM on elementary school students' creative personality. In *The 19th International Conference on Computers in Education* (pp. 783-785).

<https://library.apsce.net/index.php/ICCE/article/view/2639>

การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา ที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร

THE STRATEGIC CHANGE MANAGEMENT OF SCHOOL ADMINISTRATORS EFFECT
TO TEACHERS WORK PASSION IN BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION SCHOOLS

ละอองดาว โจทย์ครบุรี^{1*} คึกฤทธิ์ ศิลาลัย¹

Laongdao Jotkhonburi^{1*} Khukrit Silalaiy¹

¹ สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

¹ Educational Administration Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

* Corresponding author e-mail: 6714470011@ru.ac.th

Received: 27/11/2025 | Revised: 26/01/2026 | Accepted: 09/02/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษากับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร และ 4) ศึกษาอิทธิพลของการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูสังกัดกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2568 จำนวน 370 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.988 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และค่าการถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัย พบว่า 1) การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมและรายด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด 2) พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมและรายด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด 3) การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์ในทางบวกกับพลัง

ขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4) การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงาน ผู้บริหารสถานศึกษา

Abstract

This research aimed to 1) study strategic change management of school administrators under the Bangkok Metropolitan Administration (BMA), 2) study the driving forces of teacher performance in the Bangkok Metropolitan Administration (BMA), 3) identify the relationship between strategic change management of school administrators and the driving forces of teacher performance in the Bangkok Metropolitan Administration, and 4) study the influence of strategic change management of school administrators on the driving forces of teacher performance in the Bangkok Metropolitan Administration. The sample consisted of 370 teachers under the Bangkok Metropolitan Administration (BMA) in the 2025 academic year, selected using a multistage random sampling method. The research instrument was a questionnaire with a reliability of 0.988. Statistics used included frequency, percentage, mean, standard deviation, Pearson's product-moment correlation coefficient, and multiple regression. The results found that: 1) Overall and specific aspects of strategic change management of school administrators under the Bangkok Metropolitan Administration (BMA) were at the highest level., 2) Overall and specific aspects of teacher performance in the Bangkok Metropolitan Administration (BMA) were at the highest level., 3) Strategic change management of school administrators was positively correlated with the driving forces of teacher performance in the Bangkok Metropolitan Administration (BMA). Statistically significant at the .01 level. and 4) Strategic change management by school administrators significantly impacts the performance of teachers in Bangkok at the .05 level.

Keywords: Strategic Change Management, Work Passion, Educational Administrators

บทนำ

การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ในสถานศึกษาถือเป็นประเด็นสำคัญที่ได้รับความสนใจจากนักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานทางการศึกษาทั่วโลกในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากบริบทการศึกษาในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน ทั้งในแง่ของนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ความต้องการของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงแนวโน้มทางสังคมและเศรษฐกิจ (Burnes, 2017) งานวิจัยระดับนานาชาติ

ชี้ให้เห็นว่าความสำเร็จของการเปลี่ยนแปลงในสถานศึกษาขึ้นอยู่กับความมีวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ ความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการสร้างความร่วมมือในองค์กร (Errida & Lotfi, 2021) ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพและประสิทธิผลของการศึกษาในภาพรวม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูที่เป็นกลไกสำคัญในการยกระดับการเรียนการสอน (Harris, 2013) ยิ่งไปกว่านั้นสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้เร่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในภาคการศึกษาอย่างก้าวกระโดด ทำให้ผู้บริหารสถานศึกษาต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การบริหารอย่างรวดเร็ว เพื่อรองรับการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ (Musaiigwa, 2023) การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์จึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้องค์กรสถานศึกษาสามารถปรับตัวและแข่งขันได้ในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอน

อีกทั้งเศรษฐกิจในยุคโลกาภิวัตน์ ผ่านการวางนโยบายและแผนการพัฒนาศึกษาในระยะยาว เช่น แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) ซึ่งชูประเด็นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพเพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบการศึกษาไทย (สำนักงานคณะกรรมการนโยบายรัฐวิสาหกิจ, 2561) ผู้บริหารสถานศึกษาจึงถือเป็นตัวแปรสำคัญที่มีบทบาทหลักในการขับเคลื่อนการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ โดยบทบาทของผู้บริหารไม่ได้จำกัดเพียงการจัดการบริหารงานประจำวันเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเป็นผู้นำเชิงกลยุทธ์ที่สามารถกำหนดวิสัยทัศน์ วางแผน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อสนับสนุนกระบวนการเปลี่ยนแปลง (Leithwood, Seashore Louis, Anderson, & Wahlstrom, 2004)

ในบริบทของกรุงเทพมหานคร สำนักการศึกษาได้บูรณาการสาระสำคัญจากแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติและระดับท้องถิ่นหลายฉบับ โดยมีเป้าหมายหลักร่วมกัน คือ การพัฒนาคุณภาพการศึกษาผ่านการเสริมสร้างสมรรถนะของผู้บริหารและครู การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และการสร้างระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2565) ทั้งนี้ กรุงเทพมหานครเป็นเขตเมืองขนาดใหญ่ที่มีบริบทการจัดการศึกษาที่ซับซ้อนและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านประชากรและการจัดสรรทรัพยากร โรงเรียนในสังกัดสำนักการศึกษากรุงเทพมหานครจึงมีบทบาทสำคัญในการผลิตกำลังคนคุณภาพสูงสู่สังคมเมืองหลวง ด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสังคมนี้ ทำให้การบริหารจัดการโรงเรียนมีความซับซ้อนสูงและจำเป็นต้องอาศัยความยืดหยุ่นในการดำเนินงานมีการประสานงานกับหน่วยงานภายนอกและการปรับตัวในหลายระดับ (กองนโยบายและแผนการศึกษา, 2565)

แม้ว่าสถานศึกษาหลายแห่งจะมีความพยายามในการดำเนินการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ผ่านการปรับปรุงนโยบายและโครงสร้างองค์กร เช่น การจัดทำแผนกลยุทธ์ใหม่ การปรับบทบาทหน้าที่ของบุคลากร หรือการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการ พบว่า การเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นยังไม่สามารถแปรผลไปสู่การเสริมสร้างพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในมิติของทัศนคติ แรงจูงใจ และพฤติกรรมการทำงาน ครูบางส่วนยังคงแสดงออกถึงความลังเล ไม่กระตือรือร้นในการสร้างผลงาน ขาดความสามารถในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง และไม่สามารถยึดมั่นในกระบวนการพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืนได้ (Nguyen & Nguyen, 2023) ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความไม่

สอดคล้องระหว่างเจตนารมณ์ของนโยบายกับการปฏิบัติจริงของครู ซึ่งนำไปสู่ผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพของการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของสถานศึกษา นอกจากนี้ ยังสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างที่สำคัญระหว่างระดับนโยบายกับระดับปฏิบัติ (Policy–practice gap) ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการบรรลุเป้าหมายของการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ และอาจส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของบุคลากรต่อกระบวนการพัฒนาที่กำหนดโดยฝ่ายบริหาร (Kirkman, Stoverink, Mistry, & Rosen, 2022)

ในเชิงทฤษฎี การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์มีความเชื่อมโยงกับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูผ่านกลไกหลายประการ ตามทฤษฎี 8 ขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงของ Kotter (1996) การสร้างความตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วน (Creating Urgency) การสื่อสารวิสัยทัศน์ (Communicating Vision) และการเสริมพลังอำนาจ (Empowering Action) ล้วนเป็นกระบวนการที่ส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ทัศนคติ และแรงจูงใจของบุคลากร ซึ่งสอดคล้องกับแบบจำลองพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงาน (Work Passion Model) ของ Zigarmi, Nimon, Houson, Witt, and Diehl (2009) ที่อธิบายว่า เมื่อบุคลากรรับรู้ว่าองค์กรมีทิศทางที่ชัดเจน มีโครงสร้างที่สนับสนุน และมีการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้เกิดความผูกพันทางอารมณ์และพฤติกรรมการทำงานเชิงรุก ในบริบทของสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีลักษณะเฉพาะทั้งในแง่ของขนาดองค์กร ความหลากหลายของผู้เรียน และการอยู่ภายใต้ระบบราชการส่วนท้องถิ่น การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในฐานะตัวแปรที่อาจพยากรณ์ระดับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ เนื่องจากครูในสังกัดกรุงเทพมหานครต้องเผชิญกับความท้าทายเฉพาะ ทั้งภาระงานที่หลากหลาย การเปลี่ยนแปลงนโยบายที่รวดเร็ว และความคาดหวังจากชุมชนเมือง จึงต้องอาศัยการบริหารที่มีกลยุทธ์ชัดเจนเป็นแรงผลักดัน (Albrecht, Bakker, Gruman, Macey, & Saks, 2022)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยเชิงประจักษ์ที่ศึกษาความสัมพันธ์และอิทธิพลของการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูในบริบทโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครยังมีอยู่อย่างจำกัด งานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นศึกษาในบริบทของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือองค์กรภาคเอกชน ซึ่งมีโครงสร้างการบริหารและบริบทที่แตกต่างจากสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานครที่อยู่ภายใต้การกำกับของราชการส่วนท้องถิ่น ช่องว่างของการวิจัย (Research Gap) ดังกล่าวทำให้ขาดองค์ความรู้ที่จำเพาะเจาะจงสำหรับการพัฒนาแนวทางการบริหารการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการบริหารและเสริมสร้างศักยภาพ การทำงานของครูให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่ตอบโจทย์บริบทและความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันและอนาคต

คำถามการวิจัย

1. การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาและพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับใด
2. การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์กับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร อย่างไร
3. การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านใดส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษากับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษากับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง
2. การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษามีอิทธิพลเชิงบวกต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 13,374 คน (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2568) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นครูในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 370 คน โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากตารางสำเร็จรูปของ Cohen, Manion, and Morrison (2011) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) โดยเริ่มจากการสุ่มกลุ่มเขต (Cluster Random Sampling) จากกลุ่มเขตการศึกษาทั้ง 6 กลุ่มเขตของกรุงเทพมหานคร ได้กลุ่มเขตกรุงเทพใต้ จากนั้นจึงใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับฉลากเพื่อเลือกสำนักงานเขตในกลุ่มเขตกรุงเทพใต้ ได้แก่ เขตคลองเตย เขตยานนาวา และเขตปทุมวัน แล้วจึงทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อเลือกครูในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตทั้ง 3 เขต ดังกล่าว จนได้กลุ่มตัวอย่างครบจำนวน 370 คน

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วย 1) การพัฒนาบุคลากร 2) โครงสร้างองค์กร 3) การสร้างความตระหนัก 4) การสื่อสารกลยุทธ์ 5) เทคโนโลยี และ 6) วัฒนธรรม

ตัวแปรตาม คือ พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย 1) การทุ่มเทสร้างผลงานที่เป็นเลิศ 2) ความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค 3) ความตั้งใจที่จะเป็นสมาชิกที่ดีต่อองค์กร 4) การระลึกถึงองค์การในทางบวก และ 5) การมุ่งมั่นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม แบ่งเป็น 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ 6 ด้าน รวม 48 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู 5 ด้าน รวม 39 ข้อ ใช้มาตรประมาณค่า 5 ระดับแบบ Likert และตอนที่ 4 คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับความคิดเห็นเพิ่มเติม

เครื่องมือสร้างขึ้นโดยศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดขอบเขตเนื้อหาและองค์ประกอบของตัวแปร สร้างข้อคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ จากนั้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยดัชนี IOC ซึ่งได้ค่าระหว่าง 0.60–1.00 จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับครูนอกกลุ่มตัวอย่าง 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธี Cronbach's Alpha ได้ค่าความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.988 โดยด้านการบริหาร

การเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์มีค่า 0.984 และด้านพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานมีค่า 0.980 ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Google Forms)

ทั้งนี้ แม้แบบสอบถามจะมีจำนวนรวม 87 ข้อ (ไม่นับรวมข้อมูลทั่วไปและคำถามปลายเปิด) แต่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้กระชับ แบ่งเป็นตอนที่มีความหลากหลายชัดเจน ใช้เวลาตอบประมาณ 15–20 นาที และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านว่าข้อคำถามไม่มีความซ้ำซ้อน จึงไม่เป็นภาระเกินสมควรต่อผู้ตอบแบบสอบถาม (Respondent Burden)

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยติดต่อประสานงานจากบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลไปยังโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง นำสำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์พร้อม QR Code แบบสอบถามผ่าน Google Form ไปยังโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สังกัดกรุงเทพมหานคร ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากครูที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 370 คน โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลจาก Google Form โดยการนำส่งไปรษณีย์และโทรประสานไปยังโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม ระหว่างวันที่ 18–29 สิงหาคม 2568 รวมระยะเวลาเก็บรวบรวมข้อมูล 10 วัน ข้อมูลจากครูที่ตอบแบบสอบถามผ่าน Google Form ทั้งหมดจำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่าง

ในการควบคุมคุณภาพข้อมูล (Data Quality Control) ที่เก็บรวบรวมผ่านแบบสอบถามออนไลน์ ผู้วิจัยได้กำหนดมาตรการดังนี้ 1) ตั้งค่าให้ผู้ตอบต้องตอบครบทุกข้อก่อนส่งแบบสอบถาม 2) จำกัดการตอบ 1 ครั้งต่อ 1 บัญชี Google เพื่อป้องกันการตอบซ้ำ 3) ตรวจสอบความสมบูรณ์และความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ โดยคัดกรองแบบสอบถามที่มีรูปแบบการตอบผิดปกติออก ทั้งนี้เพื่อลดอคติจากการตอบแบบสอบถามออนไลน์และเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติดังนี้ 1) สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยหาค่าความถี่และค่าร้อยละ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) 3) ข้อมูลเกี่ยวกับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู วิเคราะห์เช่นเดียวกัน 4) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product–Moment Correlation Coefficient) ตามเกณฑ์ของ Hinkle, Wiersma, and Jurs (2003) และ 5) การวิเคราะห์อิทธิพล ใช้การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยใช้วิธี Enter Method

ทั้งนี้ ก่อนการวิเคราะห์สถิติอนุมาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Preliminary Assumption Testing) เพื่อยืนยันความเหมาะสมของข้อมูล โดยเฉพาะการตรวจสอบปัญหาพหุสัมพันธ์ร่วม (Multicollinearity) ด้วยการพิจารณาค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (Variance Inflation Factor: VIF) ซึ่งต้องมีค่าน้อยกว่า 10 และค่าความทนทาน (Tolerance) ซึ่งต้องมีค่ามากกว่า 0.1 เพื่อให้มั่นใจว่าตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กันสูงเกินไปจนส่งผลต่อความแม่นยำของโมเดลพยากรณ์ ตามแนวคิดของ Hair, Black, Babin, and Anderson (2019)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร แสดงผลดังตาราง 1

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมและรายด้าน

การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของ ผู้บริหารสถานศึกษา	ระดับความคิดเห็นของครู			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านการพัฒนาบุคลากร	4.72	0.37	มากที่สุด	1
2. ด้านโครงสร้างองค์กร	4.60	0.46	มากที่สุด	4
3. ด้านการสร้างความตระหนัก	4.63	0.46	มากที่สุด	2
4. ด้านการสื่อสารกลยุทธ์	4.59	0.49	มากที่สุด	5
5. ด้านเทคโนโลยี	4.61	0.49	มากที่สุด	3
6. ด้านวัฒนธรรม	4.58	0.56	มากที่สุด	6
รวม	4.62	0.42	มากที่สุด	

จากตาราง 1 พบว่า การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการพัฒนาบุคลากร รองลงมา คือ ด้านการสร้างความตระหนัก และด้านเทคโนโลยี ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านวัฒนธรรม

2. พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร แสดงผลดังตาราง 2

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู โดยภาพรวมและรายด้าน

พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู	ระดับความคิดเห็นของครู			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านการทุ่มเทสร้างผลงานที่เป็นเลิศ	4.70	0.36	มากที่สุด	1
2. ด้านความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค	4.67	0.37	มากที่สุด	5
3. ด้านความตั้งใจที่จะเป็นสมาชิกที่ดีต่อองค์กร	4.70	0.38	มากที่สุด	2
4. ด้านการระลึกถึงองค์กรในทางบวก	4.69	0.39	มากที่สุด	4
5. ด้านการมุ่งมั่นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	4.70	0.35	มากที่สุด	3
รวม	4.69	0.33	มากที่สุด	

จากตาราง 2 พบว่า พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการทุ่มเทสร้างผลงานที่เป็นเลิศ ความตั้งใจเป็นสมาชิกที่ดีต่อองค์กร และการมุ่งมั่นพัฒนาอย่างต่อเนื่องมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ส่วนด้านความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคต่ำสุด

3. ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษากับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร แสดงผลดังตาราง 3

ตาราง 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษากับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมและรายด้าน

การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา		พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู				
สถานศึกษา	Y ₁	Y ₂	Y ₃	Y ₄	Y ₅	Y _{tot}
X ₁	.585**	.538**	.527**	.511**	.561**	.639**
X ₂	.487**	.460**	.413**	.399**	.411**	.694**
X ₃	.453**	.441**	.431**	.414**	.431**	.703**
X ₄	.426**	.433**	.404**	.406**	.380**	.704**
X ₅	.470**	.456**	.465**	.465**	.416**	.711**
X ₆	.481**	.486**	.460**	.487**	.451**	.704**
X _{tot}	.366**	.373**	.368**	.336**	.341**	.617**

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่า การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา (X_{tot}) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู (Y_{tot}) สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($r_{xy} = .617$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสัมพันธ์กับด้านพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู ในสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร

4. อิทธิพลของการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร แสดงผลดังตาราง 4

ตาราง 4 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation) ระหว่างตัวแปรอิสระ

ตัวแปร	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
การพัฒนาบุคลากร (X ₁)	1					
โครงสร้างองค์กร (X ₂)	.650**	1				
การสร้างความตระหนัก (X ₃)	.613**	.644**	1			
การสื่อสารกลยุทธ์ (X ₄)	.552**	.594**	.592**	1		
เทคโนโลยี (X ₅)	.572**	.607**	.605**	.639**	1	
วัฒนธรรม (X ₆)	.611**	.617**	.658**	.690**	.675**	1

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระทั้ง 6 ตัว มีค่าอยู่ระหว่าง .552 ถึง .690 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับปานกลางถึงสูง โดยความสัมพันธ์ที่สูงที่สุด คือ ระหว่างการสื่อสารกลยุทธ์กับ วัฒนธรรม ($r = 0.690$) รองลงมาคือ ระหว่างเทคโนโลยีกับวัฒนธรรม ($r = 0.675$) และระหว่างการสร้างความตระหนักกับวัฒนธรรม ($r = 0.658$) ตามลำดับ

ตาราง 5 ผลการทดสอบความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วม (Multicollinearity) ของตัวแปรปัจจัยการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา

ตัวแปรอิสระ	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
X ₁ การพัฒนาบุคลากร	0.474	2.108
X ₂ โครงสร้างองค์กร	0.414	2.413
X ₃ การสร้างความตระหนัก	0.420	2.381
X ₄ การสื่อสารกลยุทธ์	0.435	2.298
X ₅ เทคโนโลยี	0.373	2.679
X ₆ วัฒนธรรม	0.452	2.211

จากตาราง 5 พบว่า ก่อนการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผู้วิจัยได้ทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น ผลการทดสอบความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วม (Multicollinearity) พบว่า ค่า VIF ของตัวแปรทุกตัวมีค่าระหว่าง 2.108–2.679 (น้อยกว่า 10) และค่า Tolerance อยู่ระหว่าง 0.373–0.474 (มากกว่า 0.1) จึงสรุปได้ว่าตัวแปรไม่เกิดปัญหาความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วม สามารถวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณได้ ดังตาราง 6

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์อำนาจพยากรณ์ของการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีอำนาจพยากรณ์พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม

ตัวแปรพยากรณ์	B	S. E.	β	t	Sig.
X ₁	.167	.034	.206	4.963**	.000
X ₂	.169	.035	.217	4.874**	.000
X ₃	.164	.034	.215	4.865**	.000
X ₄	.161	.031	.226	5.214**	.000
X ₅	.099	.036	.129	2.760**	.006
X ₆	.005	.031	.007	.174	.862
ค่าคงที่	.463	.123		3.759**	.000

$R = 0.838$ $R^2 = 0.703$ Adjusted $R^2 = 0.698$ SEE = 0.237

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 พบว่า ตัวแปรการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ได้รับคัดเลือกเข้าสมการ คือ การพัฒนาบุคลากร (X_1) โครงสร้างองค์กร (X_2) การสร้างความตระหนัก (X_3) การสื่อสารกลยุทธ์ (X_4) เทคโนโลยี (X_5) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เฉพาะ 5 ด้านแรกเท่านั้น ส่วนด้านวัฒนธรรม (X_6) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการวิเคราะห์มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณในการทำนาย (R) เท่ากับ .838 สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ (R^2) เท่ากับ .703 สัมประสิทธิ์การตัดสินใจที่ปรับแล้ว (Adjusted R^2) เท่ากับ .698 และค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการตัดสินใจ (SEE) เท่ากับ .237 แสดงว่า ตัวแปรปัจจัยการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา ที่ได้รับคัดเลือกเข้าสมการจำนวน 5 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 4 ด้าน คือ การพัฒนาบุคลากร (X_1) โครงสร้างองค์กร (X_2) การสร้างความตระหนัก (X_3) การสื่อสารกลยุทธ์ (X_4) และอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 1 ด้าน คือ เทคโนโลยี (X_5) สามารถร่วมกันทำนายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ร้อยละ 69.80 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การสื่อสารกลยุทธ์ (X_4) สามารถทำนายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ร้อยละ 22.60 โครงสร้างองค์กร (X_2) สามารถทำนายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ร้อยละ 21.70 การสร้างความตระหนัก (X_3) สามารถทำนายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ร้อยละ 21.50 การพัฒนาบุคลากร (X_1) สามารถทำนายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ร้อยละ 20.60 และเทคโนโลยี (X_5) สามารถทำนายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้ร้อยละ 12.90 ซึ่งสามารถเขียนสมการทำนายได้ดังนี้

สมการการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในรูปแบบของคะแนนดิบ คือ

$$\hat{Y} = .463^{**} + .167X_1^{**} + .169X_2^{**} + .164X_3^{**} + .161X_4^{**} + .099X_5^{**} + .005X_6$$

สมการการวิเคราะห์การถดถอยในรูปแบบของคะแนนมาตรฐาน คือ

$$Z = .206Z_1^{**} + .217Z_2^{**} + .215Z_3^{**} + .226Z_4^{**} + .129Z_5^{**} + .007Z_6$$

อภิปรายผล

1. การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้บริหารมีการวางแผนและปรับตัวเชิงระบบ ทั้งด้านวิสัยทัศน์ การพัฒนาบุคลากร และเทคโนโลยี เพื่อให้สถานศึกษารองรับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานรัตตาวรรณ วงศ์คำจันทร์ (2568) ที่พบว่า ผู้บริหารในยุคดิจิทัลมีการบริหารการเปลี่ยนแปลงในระดับสูงสุด เช่นเดียวกับ ธนวัฒน์ กองแก้ว และนิคม นาคอ้าย (2565) และ กนกพร แทนบุญ, นวรัตน์ ไชยมธุ และ ชณัฐ พรหมศรี (2568) ทั้งนี้ สาเหตุที่ผลการวิจัยอยู่ในระดับมากที่สุดนั้น อาจอธิบายได้จากกลไกเชิงทฤษฎีที่ว่าผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้รับการสนับสนุนเชิงนโยบายจากแผนพัฒนากรุงเทพมหานครระยะ 20 ปี ซึ่งกำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้บริหารมีกรอบและทิศทางในการบริหารการเปลี่ยนแปลงที่เป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kotter (1996) ที่ระบุว่าการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนเป็นปัจจัยแรกที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงให้ประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ บริบทของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ที่มีทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐานดีกว่าสังกัดอื่นในหลายมิติ ยังเอื้อให้ผู้บริหารสามารถดำเนินการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. พลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู อยู่ในระดับมากที่สุด โดยครูมีความมุ่งมั่น ทุ่มเท และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีแรงจูงใจภายในและการสนับสนุนจากผู้บริหาร ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในวิชาชีพ สอดคล้องกับงานของทรายแก้ว จันทรแจ่มฟ้า (2566) ที่พบว่าครูมีพลังขับเคลื่อนในระดับมาก และตรงกับงานของ พชร ใจอารีย์ และประสพชัย พสุนนท์ (2564) และ ญัฐฐา วรรณสุข (2563) เมื่อพิจารณาตามกรอบแนวคิดของ Zigarmi et al. (2009) เกี่ยวกับ Work Passion พบว่า ครูสังกัดกรุงเทพมหานคร แสดงให้เห็นถึงพลังขับเคลื่อนในทุกมิติ ทั้งการทุ่มเทสร้างผลงานที่เป็นเลิศ ความตั้งใจที่จะเป็นสมาชิกที่ดีต่อองค์กร และการมุ่งมั่นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้รับการสนับสนุนด้านสวัสดิการและโอกาสในการพัฒนาวิชาชีพที่ค่อนข้างดี ซึ่งเป็นปัจจัยสร้างแรงจูงใจภายนอกที่ส่งเสริมแรงจูงใจภายใน อย่างไรก็ตาม ด้านความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค (Resilience) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด อาจสะท้อนถึงความท้าทายเฉพาะของครูในเมืองใหญ่ที่เผชิญกับภาระงานสูง ความหลากหลายของปัญหาผู้เรียน และแรงกดดันจากหลายฝ่าย

3. ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์กับพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยเฉพาะด้านการพัฒนาบุคลากรที่มีผลมากที่สุด แสดงว่า การสนับสนุนครูให้พัฒนาอย่างต่อเนื่องช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการทำงาน สอดคล้องกับงานของ พิษญาภา วงศ์หมัดทอง (2563) ที่พบว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงสัมพันธ์เชิงบวกกับความทุ่มเทในการทำงาน และงานของ กนกพร แทนบุญ, นวรัตน์ ไชยมภู, และชนัญ พรหมศรี (2568) รวมถึง Idris, Maryadi, Saripuddin, Firman, and Hidayat (2022) ผลการค้นพบนี้สามารถอธิบายได้ตามทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงของ Lewin (1947) ที่ว่าเมื่อผู้บริหารดำเนินการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบ (Unfreezing–Moving–Refreezing) จะทำให้นักวิชาการเกิดความพร้อมและความเต็มใจในการปรับตัว ซึ่งส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนการทำงาน ประกอบกับแนวคิดของ Albrecht et al. (2022) ที่ยืนยันว่าทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง (Change-related Resources) มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม Employee Engagement อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบกับบริบทของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งแตกต่างจากสังกัด สพฐ. ในด้านโครงสร้างการบริหารที่มีลำดับชั้นน้อยกว่า มีความยืดหยุ่นในการตัดสินใจมากกว่า และมีทรัพยากรที่หลากหลายกว่า จึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารการเปลี่ยนแปลงกับพลังขับเคลื่อนมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

4. อิทธิพลของการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู พบว่าร่วมกันพยากรณ์ได้ร้อยละ 69.8 อย่างมีนัยสำคัญ โดยด้านการสื่อสารกลยุทธ์มีอิทธิพลสูงสุด รองลงมาคือโครงสร้างองค์กร การสร้างความตระหนัก การพัฒนาบุคลากร และเทคโนโลยี ส่วนด้านวัฒนธรรมไม่มีอิทธิพล สอดคล้องกับ กมลนาถ แดนราช, เยาวลักษณ์ สุตะโคตร และผกาพรรณ วัฒนานาม (2567) ผลการค้นพบที่การสื่อสารกลยุทธ์มีอิทธิพลสูงที่สุดนั้น สามารถอธิบายได้ตามทฤษฎี 8 ขั้นตอนของ Kotter (1996) ที่ระบุว่า การสื่อสารวิสัยทัศน์ (Communicating the Change Vision) เป็นขั้นตอนสำคัญที่สร้างความเข้าใจร่วมและ

ลดแรงต้านต่อการเปลี่ยนแปลง ในบริบทของกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีสถานศึกษาจำนวนมากและมีการประสานงานหลายระดับ การสื่อสารที่ชัดเจนจึงเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ครูเข้าใจทิศทางและเป้าหมาย อันนำไปสู่การมีส่วนร่วมและความทุ่มเทในการปฏิบัติงาน

ประเด็นที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งคือ ด้านวัฒนธรรมองค์กร ($\beta = .007$, $p = .862$) ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู แม้จะมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$) ผลการค้นพบนี้สอดคล้องกับ Idris et al. (2022) ที่พบว่าวัฒนธรรมองค์กรไม่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจและประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน ทั้งนี้ สาเหตุอาจอธิบายได้จากบริบทเฉพาะของสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นหน่วยงานราชการ (Bureaucracy) ที่มีลักษณะดังนี้ ประการแรก วัฒนธรรมองค์กรของสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ถูกกำหนดโดยกรอบระเบียบและวัฒนธรรมราชการส่วนกลางเป็นหลัก มากกว่าจะเกิดจากการสร้างสรรค์ภายในสถานศึกษาแต่ละแห่ง ทำให้วัฒนธรรมองค์กรมีความเป็นเอกรูป (Homogeneity) สูง ความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างสถานศึกษาจึงมีน้อยเกินไปที่จะส่งผลแตกต่างต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงาน ประการที่สอง ในระบบราชการ วัฒนธรรมองค์กรอาจทำหน้าที่เป็น “ปัจจัยค้ำจุน” (Hygiene Factor) ตามทฤษฎีสองปัจจัยของ Herzberg, Mausner, and Snyderman (1959) กล่าวคือ หากวัฒนธรรมองค์กรไม่ดีจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ แต่เมื่ออยู่ในระดับดีแล้ว (มากที่สุด) ก็ไม่ได้เพิ่มพลังขับเคลื่อนเพิ่มเติม เนื่องจากครูมองว่าวัฒนธรรมองค์กรเป็นสิ่งที่ “เป็นอยู่แล้ว” มากกว่าจะเป็นตัวกระตุ้นให้ทำงานมากขึ้น และประการที่สาม การที่วัฒนธรรมองค์กรมีค่าสหสัมพันธ์สูงกับตัวแปรอื่น โดยเฉพาะการสื่อสารกลยุทธ์ ($r = .690$) อาจทำให้อิทธิพลที่ควรส่งผ่านวัฒนธรรมองค์กรถูกดูดซับ (Absorbed) โดยตัวแปรอื่นที่มีอิทธิพลชัดเจนกว่าในสมการถดถอย แม้ว่าจะไม่เกิดปัญหา Multicollinearity อย่างรุนแรง ($VIF = 2.211$) แต่ความสัมพันธ์ที่ค่อนข้างสูงระหว่างตัวแปรอิสระอาจทำให้อิทธิพลเฉพาะ (Unique Contribution) ของวัฒนธรรมลดลง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ด้านการสื่อสารกลยุทธ์ ($\beta = .226$) ผู้บริหารสถานศึกษาควรพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ จัดทำแผนการสื่อสารที่ชัดเจนและเป็นระบบ เปิดช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย พร้อมกลไกรับฟังความคิดเห็น เพื่อให้ครูเข้าใจทิศทางและเป้าหมายขององค์กรได้ชัดเจน เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพลังขับเคลื่อนมากที่สุด
2. ด้านโครงสร้างองค์กร ($\beta = .217$) ควรจัดโครงสร้างการทำงานที่ยืดหยุ่น กำหนดบทบาทหน้าที่ชัดเจน สร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ และมีระบบติดตามประเมินผล เพื่อให้สภาพแวดล้อมการทำงานเอื้อต่อการพัฒนาครูและการบรรลุเป้าหมายของสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ด้านการสร้างวัฒนธรรม ($\beta = .215$) ควรจัดกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ถึงความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงอย่างสม่ำเสมอ สร้างความรู้สึกเร่งด่วน (Sense of Urgency) และให้ครูมีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางการเปลี่ยนแปลง

4. ด้านการพัฒนาบุคลากร ($\beta = .206$) ผู้บริหารควรจัดทำแผนพัฒนาครูอย่างต่อเนื่อง สนับสนุนการอบรมพัฒนาทักษะ สร้างโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเพิ่มศักยภาพและแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครู

5. ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ($\beta = .129$) ควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการบริหารและการสอน โดยจัดหาอุปกรณ์และระบบที่ทันสมัย พัฒนาทักษะดิจิทัลของครู และสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพการทำงานของครูอย่างยั่งยืน

6. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร ควรนำผลวิจัยไปใช้เป็นแนวทางวางแผนพัฒนากลยุทธ์ เช่น การอบรมผู้บริหารด้านการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ การจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีในสถานศึกษา และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างสถานศึกษาในสังกัด เพื่อยกระดับคุณภาพการบริหารสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารที่มีผลต่อปัจจัยอื่นในสถานศึกษา เช่น ความผูกพันต่อองค์กร ความพึงพอใจ ประสิทธิภาพของโรงเรียน หรือผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

2. ควรขยายการศึกษาไปยังสังกัดอื่น เช่น สพฐ. สช. หรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อเปรียบเทียบและยกระดับคุณภาพการบริหารสถานศึกษา

3. ควรศึกษาวิธีพัฒนาพลังขับเคลื่อนของครูด้านความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เพื่อเสริมสร้างคามยืดหยุ่นและความเข้มแข็งทางจิตใจในการทำงาน

4. ควรใช้วิธีวิจัยเชิงผสม (Mixed Methods) โดยเพิ่มการศึกษาเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) หรือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่ออธิบายกลไกเชิงสาเหตุของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการทำความเข้าใจเชิงลึกว่าเหตุใดวัฒนธรรมองค์กรจึงไม่มีอิทธิพลในบริบทราชการ

5. ควรศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร กับสังกัดอื่น เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของบริบทองค์กรต่อความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีคุณค่าเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ ดังนี้

1. การค้นพบว่าการสื่อสารกลยุทธ์ (Strategy Communication) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครู ($\beta = .226$) ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่าในบริบทสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร การสื่อสารที่ชัดเจนและเป็นระบบจากผู้บริหารเป็นกุญแจสำคัญที่สุดในการกระตุ้นพลังขับเคลื่อนการทำงานของครู มากกว่าปัจจัยด้านอื่น

2. การค้นพบที่ทำนายแนวคิดเดิมว่า วัฒนธรรมองค์กรไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูในระบบราชการ ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่าในบริบทองค์กรภาครัฐที่มีวัฒนธรรมองค์กรเป็นเอกภาพสูง (High Homogeneity) จากกรอบระเบียบราชการส่วนกลาง วัฒนธรรมองค์กรทำหน้าที่

เป็นเพียง “ปัจจัยค่าจูน” ไม่ใช่ “ปัจจัยกระตุ้น” ให้เกิดพลังขับเคลื่อน ซึ่งเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีนัยสำคัญต่อการออกแบบนโยบายการบริหารสถานศึกษาภาครัฐ

3. โมเดลการทำนายที่ได้จากการวิจัย สามารถอธิบายความแปรปรวนของพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูได้สูงถึงร้อยละ 69.8 (Adjusted R² = .698) ซึ่งถือเป็นอำนาจการทำนายที่สูงมากสำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ แสดงว่าการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์เป็นตัวแปรที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการอธิบายพลังขับเคลื่อนการปฏิบัติงานของครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร

เอกสารอ้างอิง

- กนกพร แทนบุญ, นวรัตน์ ไชยภูมิ, และ ชณัฐ พรหมศรี. (2568). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3. *วารสารมณีเชษฐาราม*, 8(1), 266–281.
- กมลนาถ แตนราช, เยาวลักษณ์ สุตะโคตร, และ ผกาพรรณ วัฒนานาม. (2567). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดเทศบาลในกลุ่มการศึกษาท้องถิ่นที่ 11. *วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 12(46), 111–121.
- กองนโยบายและแผนการศึกษา. (2565). *รายงานการพัฒนาการศึกษากรุงเทพมหานคร. สำนักนโยบายและแผนการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.*
- ณัฐฐา วรรณสุข. (2563). ปัจจัยที่ทำให้เกิดความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน การคิดเชิงบวก และระดับความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อนในการทำงานของพนักงานโรงแรมชั้นนำเทียบเท่าโรงแรมระดับ 4-5 ดาว ในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].
- ทรายแก้ว จันทร์แจ่มฟ้า. (2566). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งเสริมความมีใจรักและพลังขับเคลื่อน (Passion) ในการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสยาม].
- ธนวัฒน์ กองแก้ว และ นิคม นาคอ้าย. (2565). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลกอุตรดิตถ์. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(8), 322–333.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- เพชร ใจอารีย์ และ ประสพชัย พสุนนท์. (2564). การวิเคราะห์สหสัมพันธ์คาโนนิคอล ระหว่างความรักและพลังขับเคลื่อนองค์กรกับประสิทธิภาพในการทำงานของนักบริหารทรัพยากรมนุษย์ในกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 17(4), 58–68.
- พิชญาภา วงศ์หมัดทอง. (2563). ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อความมุ่งมั่นทุ่มเทในการทำงาน กรณีศึกษา บุคลากรโรงพยาบาลสงขลา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์].

- รัตดาวรรณ วงศ์คำจันทร์, วาโร เฟ็งสวัสดิ์, และ เอกลักษณ์ เพียสา. (2568). การศึกษาองค์ประกอบการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 8(2), 145–160.
- สำนักงานคณะกรรมการนโยบายรัฐวิสาหกิจ. (2561). *แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580*. กระทรวงการคลัง. (หมายเหตุ: ต้นฉบับมีซ้ำกัน 2 รายการ ปรับให้เหลือ 1 รายการ)
- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2565). *แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2564-2569)*.
- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2568). *รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร*.
- Albrecht, S. L., Bakker, A. B., Gruman, J. A., Macey, W. H., & Saks, A. M. (2022). Change-related resources and employee engagement in organizational transformation. *Journal of Organizational Change Management*, 35(4), 678–695.
<https://doi.org/10.1108/JOCM-06-2021-0186>
- Burnes, B. (2017). *Managing change* (7th ed.). Pearson Education.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research methods in education* (7th ed.). Routledge.
- Errida, A., & Lotfi, B. (2021). The determinants of organizational change management success: Literature review and case study. *International Journal of Engineering Business Management*, 13, 1–15. <https://doi.org/10.1177/18479790211016273>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning EMEA.
- Harris, A. (2013). *Distributed leadership: Developing tomorrow's leaders*. Routledge.
- Herzberg, F., Mausner, B., & Snyderman, B. B. (1959). *The motivation to work*. John Wiley & Sons.
- Hinkle, D. E., Wiersma, W., & Jurs, S. G. (2003). *Applied statistics for the behavioral sciences* (5th ed.). Houghton Mifflin.
- Idris, M., Maryadi, Saripuddin, D., Firman, A., & Hidayat, M. (2022). The effect of transformational leadership style, organizational culture, and work motivation toward employee performance (Study on developer companies in Makassar). *Academy of Strategic Management Journal*, 21(S1), 1–15.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/wr2qg>

- Kirkman, B. L., Stoverink, A. C., Mistry, S., & Rosen, B. (2022). Organizational change and employee motivation: A multi-level perspective. *Journal of Organizational Behavior*, 43(4), 289–306. <https://doi.org/10.1002/job.2577>
- Kotter, J. P. (1996). *Leading change*. Harvard Business School Press.
- Leithwood, K., Seashore Louis, K., Anderson, S., & Wahlstrom, K. (2004). *How leadership influences student learning*. The Wallace Foundation. <https://doi.org/10.59656/EL-SB5787.001>
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science. *Human Relations*, 1(1), 5–41. <https://doi.org/10.1177/001872674700100103>
- Musaigwa, M. (2023). The role of leadership in managing change. *International Review of Management and Marketing*, 13(6), 1–9. <https://doi.org/10.32479/irmm.13526>
- Nguyen, L. T., & Nguyen, H. T. (2023). Teachers' job engagement and organizational change: Evidence from urban schools. *International Journal of Educational Development*, 89, 102490. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2022.102490>
- Zigarmi, D., Nimon, K., Houson, D., Witt, D., & Diehl, J. (2009). Beyond engagement: Toward a framework and operational definition for employee work passion. *Human Resource Development Review*, 8(3), 300–326. <https://doi.org/10.1177/1534484309338171>

การเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

STRENGTHEN STUDENT DISCIPLINE ACCORDING TO BUDDHADHAMMA PRINCIPLES OF
EDUCATIONAL INSTITUTION ADMINISTRATORS THE SECONDARY EDUCATION
SERVICE AREA OFFICE ROI ET

หัตถยา ผิวก ^{1*} พีรวัดน์ ชัยสุข ¹ พระครูสุตวรธรรมกิจ ¹

Hattaya Phiwfak ^{1*} Peravat Chaisuk ¹ Phrakhrusutaworathammakit ¹

¹ สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา วิทยาลัยสงฆ์ร้อยเอ็ด ประเทศไทย

¹ Department of Buddhist Educational Administration, Roi Et Buddhist College, Thailand

* Corresponding author e-mail: Hattaya2949@gmail.com

Received: 04/12/2025 | Revised: 09/02/2026 | Accepted: 20/02/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด 2) ศึกษาวิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ดและ 3) เสนอแนวทางการเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด การวิจัยนี้เป็นแบบผสมวิธีคืองานวิจัยเชิงปริมาณใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 345 คน ในการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น และใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ตอบแบบประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความถี่จำเป็นที่สถานศึกษาต้องการให้เกิดขึ้นด้วยวิธี Priority Needs Index (PNI) งานวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหาการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 รูป/คน โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด โดยรวมอยู่ในระดับมากและสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด
2) วิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรม ผู้บริหารควรเป็นแบบอย่างด้านความประพฤติ
สร้างกฎระเบียบที่ชัดเจน ปลูกฝังความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิผู้อื่น 3) ผลการเสนอแนวทางการเสริมสร้าง
วินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และ
ความเป็นประโยชน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความ
เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านความเป็นประโยชน์ และด้านความเป็นไปได้

คำสำคัญ: การเสริมสร้างวินัยนักเรียน หลักพุทธธรรม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

Abstract

This research article aims to: 1) Study the conditions and needs of school administrators under the Office of Secondary Education Service Area Roi Et to strengthen student discipline. 2) Study the methods of strengthening student discipline according to Buddhist principles of school administrators under the Office of the Secondary Education Service Area, Roi Et and 3) Propose guidelines for strengthening discipline for students according to Buddhist principles for administrators of educational institutions under the Office of the Secondary Education Area, Roi Et. This research is a mixed-method research, namely, quantitative research using a sample of 345 people to answer the opinion questionnaire and using a sample group of 30 people to answer the assessment of suitability, feasibility and usefulness. Statistics used in data analysis included percentage, mean, standard deviation, and the values of needs that the educational institution wanted to achieve using the Priority Needs Index (PNI) method. Qualitative research analyzed the content of interviews with 9 experts using descriptive content analysis techniques. The research results found that : 1) The current condition of student discipline promotion by administrators of educational institutions under the Secondary Educational Service Area Office, Roi Et, is overall at a high level and the overall desirable condition is at the highest level. 2) How to strengthen student discipline according to Buddhist principles: Administrators should be role models in terms of behavior, create clear rules, instill honesty and respect for the rights of others. 3) The results of the proposals for guidelines to strengthen discipline for students according to Buddhist principles by educational institution administrators, based on appropriateness, feasibility, and overall benefit, were at the highest level. When considering each aspect, it was found that the appropriateness aspect had the highest average value, followed by the usefulness aspect and the feasibility aspect.

Keywords: Strengthen Student Discipline, Buddhaddhamma, The Secondary Education Service Area Office Roi Et

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรมจริยธรรม เพื่อดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขและเกื้อกูลต่อสังคม โดยเน้นเป็นพิเศษที่การพัฒนาความรู้และวินัยในตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ การทำงาน และการดำเนินชีวิต อันนำไปสู่การพัฒนาบุคคลให้มีคุณภาพและเสริมสร้างความมั่นคงของประเทศอย่างยั่งยืน (สิริกร สินสม, 2548)

วินัยในตนเองเป็นคุณลักษณะสำคัญของการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ช่วยให้บุคคลควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของตนให้สอดคล้องกับเป้าหมาย ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบ และดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข การเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียนจึงเป็นหน้าที่ร่วมกันของครู ผู้ปกครอง และสถานศึกษา โดยครูควรเป็นแบบอย่างที่ดีและจัดกิจกรรมส่งเสริมการควบคุมตนเอง ผู้ปกครองสนับสนุนพฤติกรรมที่เหมาะสมของบุตรหลาน และสถานศึกษากำหนดกฎระเบียบที่ชัดเจนและเป็นธรรม เพื่อปลูกฝังการปฏิบัติตามกฎและพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ (ศุภวรรณ ทองลาด, 2564)

หลักพุทธธรรมตามหลักไตรสิกขา ได้แก่ ศีล สมาธิ และปัญญา เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนามนุษย์อย่างถูกต้องและสมบูรณ์ โดยเริ่มจากการฝึกด้านพฤติกรรมผ่าน “ศีล” ซึ่งเป็นรากฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเป็นระเบียบและก่อให้เกิดความประพฤติดีงาม เมื่อปฏิบัติศีลอย่างสม่ำเสมอจะนำไปสู่การพัฒนาจิตใจด้วย “สมาธิ” ทำให้จิตมีความเข้มแข็ง สงบ และมั่นคง เกิดคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความเมตตา กรุณา ความอดทน ความเพียร และความรับผิดชอบ ส่งผลให้จิตใจผ่องใส เบิกบาน และมีความสุข อันเป็นพื้นฐานสำคัญสู่การพัฒนาปัญญาในลำดับต่อไป (นวิรัตน์ สถาพรพานิช, 2564)

การส่งเสริมระเบียบวินัยในโรงเรียนเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทในการวางแผน ดำเนินการ ติดตาม และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อให้การบริหารจัดการศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ งานด้านระเบียบวินัยนักเรียนมุ่งพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบ อันนำไปสู่การเป็นพลเมืองดีของชาติ ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวปฏิบัติในการส่งเสริมวินัยนักเรียน ได้แก่ การปฏิบัติตามระเบียบ การเคารพกฎของโรงเรียน การรู้จักกาลเทศะ และการเคารพสิทธิของผู้อื่น ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีระเบียบวินัยและเติบโตเป็นบุคคลที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2546)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด มีหน้าที่ส่งเสริม สนับสนุน กำกับ และติดตามการจัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ พร้อมทั้งพัฒนาสถานศึกษาให้ได้ตามมาตรฐานการศึกษา อันเป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 โดยมีโรงเรียนใน

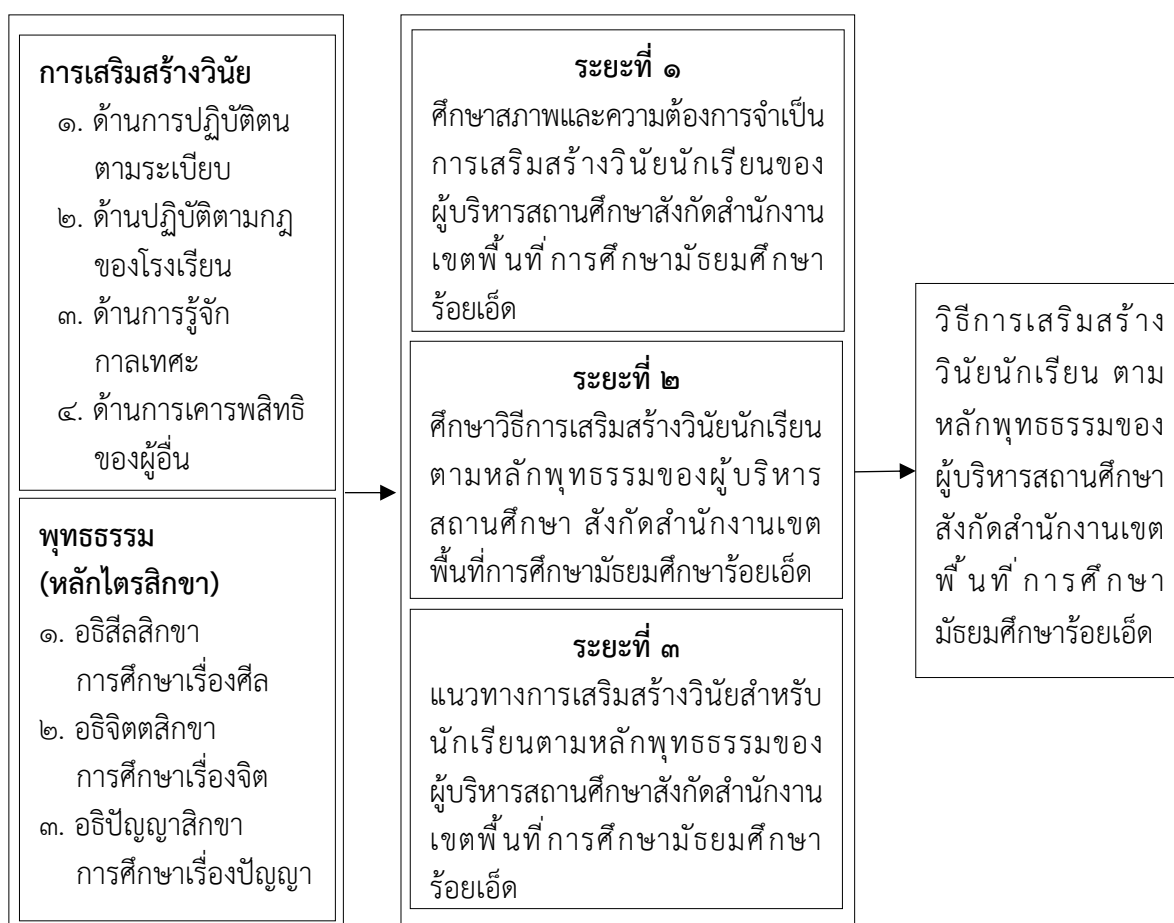
สังกัดจำนวน 60 แห่ง แบ่งการบริหารงานออกเป็น 7 สหวิทยาเขต (กนก วงษ์ตระหง่าน, 2567) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ดได้จัดกิจกรรมส่งเสริมวินัยนักเรียนอย่างหลากหลาย เช่น กิจกรรมหน้าเสาธง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมประชาธิปไตย และการเสริมสร้างพฤติกรรมเชิงบวก อย่างไรก็ตาม ยังพบนักเรียนบางส่วนขาดวินัยในตนเอง อาทิ ไม่ตั้งใจเรียน ดุดม ใช้โทรศัพท์ไม่เหมาะสม ทะเลาะวิวาท และไม่ปฏิบัติตามระเบียบ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และสังคมโดยรวม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมดังกล่าวมีทั้งด้านสิ่งแวดล้อม เช่น เพื่อนและรุ่นพี่ และด้านบุคคล ได้แก่ การควบคุมตนเอง แรงจูงใจ และความสนใจในการเรียน การแก้ไขปัญหาจึงต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยวิเคราะห์สาเหตุและบูรณาการความร่วมมือจากครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนานิสัยของผู้เรียนอย่างยั่งยืน (ศุภวรรณ ทองลาด, 2564)

จากความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะเป็นครูผู้สอนที่มีความความใกล้ชิดกับนักเรียน และสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน จึงมีความสนใจศึกษาแนวทางการเสริมสร้างวินัยตามหลักพุทธธรรมสำหรับนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด เพื่อนำข้อมูลไปเป็นแนวทางการเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียน ซึ่งแนวทางนี้จะช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนเป็นผู้มีคุณลักษณะที่ดีขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ต่อสังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
- 2) เพื่อศึกษาวิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
- 3) เพื่อเสนอแนวทางการเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด จำนวน 60 โรงเรียน รวม 2,476 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด โดยใช้สูตรของ Taro Yamane (1973) ซึ่งใช้ระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 345 คน

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ดโดยมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ 0.952

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามวิจัยไปขอความอนุเคราะห์จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด ให้ส่งต่อแบบสอบถามไปให้โรงเรียนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด จำนวน 60 โรงเรียน ในรูปแบบของ Google Form โดยกำหนดให้ส่งแบบสอบถามภายใน 2 สัปดาห์

4) การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามโดยใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้ (Statistical Package for the Social Sciences: SPSS) ตามรายละเอียด ดังนี้

4.1 ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย สถานภาพทางเพศ อายุ วุฒิการศึกษา และประสบการณ์การทำงานมาแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาร้อยละ (Percentage)

4.2 ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด เป็นมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ ของประกอบ กรรณสูตร (2542) คำนวณโดยใช้สูตร Modified priority needs index (PNImodified) เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาว่า PNImodified ที่มีค่าสูงสุด 3 ลำดับแรกขององค์ประกอบการเสริมสร้างวินัยนักเรียน (สุวิมล ว่องวานิช, 2558)

ระยะที่ 2 ศึกษาวิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด

ผู้วิจัยนำผลการศึกษาจากระยะที่ 1 สภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด มากำหนดเป็นแนวคำถาม และเป็นข้อมูลประกอบการสัมภาษณ์ มีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 9 รูป/คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการบริหาร 3 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอน จำนวน 3 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านศาสนา จำนวน 3 รูป พบว่า กลุ่มเป้าหมายได้เสนอวิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด ทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย 1.ด้านการปฏิบัติตนตามระเบียบ 2.ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน 3.ด้านการรู้จักกาลเทศะ 4.ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น

ระยะที่ 3 เสนอแนวทางการเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของแนวทางการเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการประเมิน คือกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากการเลือกแบบเจาะจง (Purpose Sampling) จำนวน 30 คน

ตอนที่ 2 ผลการประเมินด้านความเหมาะสมด้านความเป็นไปได้และด้านความเป็นประโยชน์ของ
แนวทางการเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด ตามเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย 5 ระดับของบุญชม ศรีสะอาด (2560) จาก
ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 30 คน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด

1. ผลที่ได้จากการศึกษาสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหาร
สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความคิดเห็นและดัชนี $PNI_{modified}$ ของการ
เสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด โดยภาพรวม

สภาพปัจจุบันที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นการ เสริมสร้างวินัยนักเรียนของ ผู้บริหารสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาร้อยเอ็ด	n = 345 คน							ลำดับ
	ระดับความคิดเห็น						PNI _{modified}	
	สภาพปัจจุบัน (D)			สภาพที่พึงประสงค์ (I)				
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ		
1. ด้านการปฏิบัติตนตามระเบียบ	4.09	1.09	มาก	4.63	0.81	มากที่สุด	0.132	1
2. ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน	4.22	1.01	มาก	4.65	0.80	มากที่สุด	0.101	3
3. ด้านการรู้จักกาลเทศะ	4.26	1.04	มาก	4.68	0.79	มากที่สุด	0.098	4
4. ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น	4.20	1.06	มาก	4.67	0.80	มากที่สุด	0.111	2
โดยภาพรวม	4.19	1.05	มาก	4.66	0.80	มากที่สุด	0.112	

จากตาราง 1 พบว่า สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$ S.D. = 1.05)
จำแนกตามรายชื่อ พบว่า ข้อที่มีระดับความคิดเห็นในระดับสูงสุดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อที่
3. ด้านการรู้จักกาลเทศะ ($\bar{X} = 4.26$ S.D. = 1.04) ข้อที่ 2. ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน ($\bar{X} = 4.22$
S.D. = 1.01) ข้อที่ 4. ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น ($\bar{X} = 4.20$ S.D. = 1.06) และข้อที่ 1. ด้านการปฏิบัติ
ตนตามระเบียบ ($\bar{X} = 4.09$ S.D. = 1.09)

ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของความต้องการจำเป็น การเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$ S.D. = 0.80) จำแนกตามรายชื่อ พบว่า ข้อที่มีระดับความคิดเห็นในระดับสูงสุดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ข้อที่ 3. ด้านการรู้จักกาลเทศะ ($\bar{X} = 4.68$ S.D. = 0.79) ข้อที่ 4. ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น ($\bar{X} = 4.67$ S.D. = 0.80) ข้อที่ 2. ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน ($\bar{X} = 4.65$ S.D. = 0.80) และ ข้อ 1. ด้านการปฏิบัติตนตามระเบียบ ($\bar{X} = 4.63$ S.D. = 0.81)

2. ผลที่ได้จากการศึกษาคือแนวทางการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

2.1 ด้านการปฏิบัติตนตามระเบียบ คือ ผู้บริหารควรใช้ ศีล เป็นแบบอย่างด้านความประพฤติ เช่น การแต่งกายเรียบร้อยและสุภาพ สมาธิ ฝึกสติให้นักเรียนควบคุมตนเองเมื่อต้องตัดสินใจเกี่ยวกับทรงผม และ ปัญญา อธิบายเหตุผลและคุณค่าของระเบียบทรงผม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่จากการบังคับ

2.2 ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น คือ ผู้บริหารควรใช้ ศีล ปลุกฝังความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิผู้อื่น สมาธิ ฝึกสติให้นักเรียนยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และ ปัญญา อธิบายเหตุผลและผลกระทบของการละเมิดสิทธิ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจคุณค่าของความยุติธรรมและปฏิบัติตนด้วยความตระหนัก

2.3 ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน คือ ผู้บริหารควรใช้ ศีล เป็นแบบอย่างด้านวินัยและสร้างกฎที่ชัดเจนให้ทุกคนปฏิบัติตามร่วมกัน ใช้ สมาธิ ฝึกสติให้นักเรียนรู้จักยับยั้งตนเองเมื่ออยากฝ่าฝืน เช่น การนั่งสมาธิสั้นๆ ก่อนเข้าเรียน และใช้ ปัญญา อธิบายเหตุผลของกฎ เช่น ความสะอาด ความเป็นระเบียบ และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามด้วยความตระหนัก ไม่ใช่การบังคับ

3. ผลที่ได้จากการศึกษาแนวทางการเสริมสร้างวินัยสำหรับนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับผลการประเมินด้านความเหมาะสม ของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

รายการ	ความเหมาะสม		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านปฏิบัติตนตามระเบียบ	4.57	0.77	มากที่สุด
2. ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น	4.70	0.46	มากที่สุด
3. ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน	4.73	0.45	มากที่สุด
โดยรวม	4.67	0.56	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า ผลการประเมินด้านความเหมาะสม ของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของ ผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$ S.D. = 0.56) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน อยู่ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$ S.D. = 0.45) ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$ S.D. = 0.46) และด้านปฏิบัติตามระเบียบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$ S.D. = 0.77)

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับผลการประเมินด้านความเป็นไปได้ ของ การเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

รายการ	ความเหมาะสม		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน	4.53	0.68	มากที่สุด
2. ด้านปฏิบัติตามระเบียบ	4.50	0.68	มาก
3. ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น	4.57	0.50	มากที่สุด
โดยรวม	4.53	0.62	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า ผลการประเมินด้านความเป็นไปได้ ของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของ ผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.62) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น อยู่ใน ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$ S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน อยู่ในระดับมาก ที่สุด ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.68) และด้านปฏิบัติตามระเบียบ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$ S.D. = 0.68)

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับผลการประเมินด้านความเป็นประโยชน์ ของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

รายการ	ความเหมาะสม		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านปฏิบัติตามระเบียบ	4.53	0.68	มากที่สุด
2. ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น	4.60	0.67	มากที่สุด
3. ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน	4.67	0.60	มากที่สุด
โดยรวม	4.60	0.65	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า ผลการประเมินด้านความเป็นประโยชน์ ของการเสริมสร้างวินัยนักเรียน ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$ S.D. = 0.65) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$ S.D. = 0.60) ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$ S.D. = 0.65) และด้านปฏิบัติตามระเบียบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.68)

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด และการหาแนวทางการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ดโดยการสัมภาษณ์

1. สภาพและความต้องการจำเป็นการเสริมสร้างวินัยนักเรียนของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด ในภาพรวม มีความต้องการจำเป็นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความต้องการจำเป็นเร่งด่วนที่สุด คือ ด้านการปฏิบัติตามระเบียบ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ นักเรียนบางส่วนยังขาดความตระหนักในการปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน ทั้งด้านการแต่งกาย ความประพฤติ การเข้าแถว ความสะอาด และมารยาทพื้นฐาน ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องเข้ามากำกับและเสริมสร้างวินัยอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความเคยชินและความรับผิดชอบในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวรัตน์ สถาพรพานิช (2566) ซึ่งได้วิจัยเรื่อง “แนวทางการสร้างวินัยตามหลักพุทธบริหารการศึกษาสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานนทบุรี เขต 1” พบว่า ผู้บริหารควรส่งเสริมให้นักเรียนปฏิบัติตามระเบียบด้วยการเป็นแบบอย่างที่ดี กำหนดกฎชัดเจน และสร้างกิจกรรมหรือสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความเป็นระเบียบ ทำให้นักเรียนเข้าใจเหตุผลและคุณค่าของระเบียบอย่างตระหนัก ไม่ใช่เพียงการบังคับให้ปฏิบัติ

2. ผลการศึกษาวิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด โดยการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์วิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ดังนี้ 1) ด้านการปฏิบัติตามระเบียบ 2) ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น 3) ด้านการปฏิบัติตามกฎของโรงเรียนวิชาชีพ

2.1 วิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด ด้านการปฏิบัติตามระเบียบ คือ ผู้บริหารควรเป็นแบบอย่างด้านความประพฤติด้วยศีล เช่น การแต่งกายเรียบร้อยและสุภาพ ส่งเสริมสมาธิให้นักเรียนฝึกสติในการตัดสินใจเกี่ยวกับทรงผม และใช้ปัญญาอธิบายเหตุผลและคุณค่าของระเบียบทรงผม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่เพราะถูกบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภัทรา บุญแสง (2561) ที่ได้วิจัยเรื่อง “การบริหารงานโดยใช้การเป็นแบบอย่างของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2” ผลการวิจัยพบว่า การที่ผู้บริหารปฏิบัติตามด้วยความเรียบร้อย

สุขภาพ และตรงตามมาตรฐาน จะช่วยให้นักเรียนซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมและปฏิบัติตามระเบียบทรงผมด้วยความสนใจ การเป็นแบบอย่างที่ดีจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างวินัยและความรับผิดชอบของนักเรียนต่อกฎเกณฑ์ของโรงเรียน

2.2 วิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ด้านการเคารพสิทธิของผู้อื่น คือ ผู้บริหารควรใช้ศิลปะเป็นแบบอย่างในการปลูกฝังความซื่อสัตย์และการเคารพสิทธิของผู้อื่น ใช้สมาธิฝึกสติให้นักเรียนสามารถยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และใช้ปัญญาอธิบายเหตุผลรวมถึงผลกระทบของการละเมิดสิทธิ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจคุณค่าของความยุติธรรมและปฏิบัติตนด้วยความตระหนัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลิตา จิตต์อารีย์ (2560) ที่ได้วิจัยเรื่อง “แนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานของครูตามหลักธรรมาภิบาล” ผลการวิจัยพบว่า การสร้างความรับผิดชอบและความโปร่งใส การประเมินผลครูตามหลักธรรมาภิบาลช่วยให้ครูมีแบบอย่างในการปฏิบัติอย่างยุติธรรมและซื่อสัตย์ ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการสอนให้นักเรียนเข้าใจคุณค่าของความถูกต้อง การเคารพสิทธิผู้อื่น และไม่แอบอ้างสิทธิเพื่อประโยชน์ส่วนตน ทำให้วินัยเกิดจากความเข้าใจและตระหนัก ไม่ใช่จากการบังคับหรือความกลัว

2.3 วิธีการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ด้านการปฏิบัติตามกฎของโรงเรียนวิชาชีพ คือ ผู้บริหารควรใช้ ศิลปะเป็นแบบอย่างด้านวินัยและกำหนดกฎระเบียบให้ชัดเจนสำหรับทุกคน ปลูกฝัง สมาธิ โดยฝึกให้นักเรียนมีสติและยับยั้งตนเองเมื่อมีแนวโน้มจะฝ่าฝืน เช่น การนั่งสมาธิสั้นๆ ก่อนเข้าเรียน พร้อมใช้ ปัญญา อธิบายเหตุผลของกฎ เช่น ความสะอาด ความเป็นระเบียบ และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามด้วยความตระหนัก ไม่ใช่ทำเพราะถูกบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยธิดา ศรีจินดา (2556) ที่ได้วิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการประพฤติดีกฎระเบียบของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” ผลการวิจัยพบว่า การประพฤติดีกฎระเบียบของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านวินัยและการรับรู้ถึงผลของการกระทำ การที่ผู้บริหารสถานศึกษากำกับดูแลไม่ให้นักเรียนนำอาหารเข้าห้องเรียน จึงสอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าว เพราะเป็นการสร้างกรอบกติกาที่ชัดเจน ปลูกฝังความรับผิดชอบ และส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงผลลัพธ์ของการปฏิบัติตน ทำให้เกิดวินัยและพฤติกรรมที่เหมาะสมภายในโรงเรียน

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหาร จากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเสริมสร้างวินัยนักเรียนและการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์สร้างรูปแบบเป็นองค์ประกอบของการเสริมสร้างวินัยนักเรียนตามหลักพุทธธรรมของผู้บริหาร ดังแสดงในภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 องค์ความรู้จากการวิจัย MUK MODEL
ที่มา หทัยา ผิวพิก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) ผู้บริหารควรกำหนดกฎระเบียบอย่างเหมาะสม จัดฝึกอบรมหรือกิจกรรมเสริมสร้างสติและสมาธิให้นักเรียนเข้าใจเหตุผลของกฎ รวมทั้งใช้ตนเองเป็นแบบอย่างเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตาม
- 2) ผู้บริหารควรส่งเสริมความเป็นระเบียบ เช่น การรักษาความสะอาด การแต่งกายเรียบร้อย และการจัดกิจกรรมที่ฝึกความรับผิดชอบต่อส่วนรวม พร้อมใช้รางวัลและคำชมเชยเป็นแรงจูงใจ
- 3) ผู้บริหารควรออกแบบกิจกรรมที่ฝึกนักเรียนให้เคารพสิทธิผู้อื่น รอคอย ฟังความคิดเห็น และร่วมแก้ปัญหาอย่างสันติ รวมทั้งให้คำอธิบายถึงผลกระทบของการละเมิดสิทธิ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ผู้วิจัยควรวิจัยเกี่ยวกับ ประสิทธิภาพของการใช้แนวทางการเสริมสร้างวินัยตามหลักพุทธธรรมในโรงเรียนระดับประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา
- 2) ผู้วิจัยควรวิจัยเกี่ยวกับ บทบาทและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างวินัยนักเรียน ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา
- 3) ผู้วิจัยควรวิจัยเกี่ยวกับ นวัตกรรมการสอนหรือคู่มือการปฏิบัติ สำหรับผู้บริหารและครูในการนำหลักพุทธธรรมไปประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างวินัยนักเรียนในโรงเรียนระดับประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กนก วงษ์ตระหง่าน. (2564). *ครูลาออกทนายความเอกสารไม่ไหวสะท้อนระบบการศึกษาล้มเหลว*.
ฐานเศรษฐกิจ. <https://www.thansettakij.com/politics/503355>
- ชลิดา จิตต์อารีย์. (2560). แนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานของครูตามหลักธรรมาภิบาล. *วารสาร
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 3(1), 1–10.
- นวรรตน์ สถาพรพานิช. (2564). *แนวทางการสร้างวินัยตามหลักพุทธบริหารการศึกษาสำหรับนักเรียน
ประถมศึกษาโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวรี เขต 1
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- ประกอบ วรรณสูตร. (2542). *สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ปิยธิดา ศรีจินดา. (2556). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการประพฤติดีกฎระเบียบของนักเรียน ระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 24(4), 1–17.
- ศุภวรรณ ทองลาด. (2564). *การพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียน สังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพลันธุ์ เขต 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม]*. (หมายเหตุ: หากต้นฉบับคือ ศุภวรรณ ให้เติม ร ลงไปด้วยครับ)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2546). *คู่มือการปฏิบัติงานสำหรับผู้บริหารโรงเรียน*. โรง
พิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สิริกร สีนสม. (2548). *ปัจจัยที่มีผลต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน
มัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 [วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]*.
- สุภัทรา บุญแสง. (2561). *การบริหารงานโดยใช้การเป็นแบบอย่างของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา,
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย]*.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2558). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น* (พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง). สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). Harper & Row.

ประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมและสุขภาพจิตของทหารเกณฑ์ใหม่

THE EFFECTIVENESS OF A GROUP ACTIVITY PROGRAM TO ENHANCE SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING AND MENTAL HEALTH OF THE ROYAL THAI ARMY NEW PRIVATES

หนึ่งนภา ธนะศรีรังกุล^{1*} ภูริเดช พาหุยุทธ์¹

Nuengnapha Thanasrirangkul^{1*} Phurided Pahuyut¹

¹ ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

¹ Department of Psychology, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

*Corresponding author e-mail: tnn.ninja@gmail.com

Received: 30/11/2025 | Revised: 03/02/2025 | Accepted: 22/02/2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระดับการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม และคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตของกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม และเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองหลังได้รับโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างเป็นทหารกองประจำการเสนารักษ์ ผลัด 1/2567 จังหวัดลพบุรี ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 16 คน และสุ่มอย่างง่ายจัดเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน และกลุ่มควบคุม 8 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบวัดการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม แบบทดสอบดัชนีชี้วัดสุขภาพจิตคนไทยฉบับสั้น (TMHI-15) และโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า ทหารเกณฑ์ใหม่ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มมีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม และคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทหารเกณฑ์ใหม่การที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม และทหารเกณฑ์ใหม่ที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนสุขภาพจิตไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ : การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม, สุขภาพจิต, ทหารเกณฑ์ใหม่

Abstract

This research is a quasi-experimental study aimed to compare the mean of social and emotional learning and the mean of mental health scores of the experimental group before and after participating in a group activity program, and to compare the mean of mental health scores between the control and experimental groups after receiving the program. The sample group consisted of 16 royal Thai army new privates (Batch 1/2024) in Lopburi Province, selected through purposive sampling. They were then randomly assigned into an experimental group of 8 participants and a control group of 8 participants. The research instruments included a social and emotional learning assessment, the Thai Mental Health Indicator (TMHI-15), and a group activity program. Statistical analyses used were mean, standard deviation, and t-test. The results revealed that new privates who participated in a group activity program had significantly higher mean scores in social and emotional learning and mental health after the program at the .05 level. However, there was no significant difference in mental health scores between control and experimental groups after participated in the program.

Keywords: Social and Emotional learning (SEL), Mental Health, The Royal Thai Army New Privates

บทนำ

การเกณฑ์ทหารเป็นหน้าที่ชายสัญชาติไทยที่มีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ และยังไม่ถึง 30 ปีบริบูรณ์ทุกคนเป็นกฎหมายที่บัญญัติในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย หากไม่ไปลงบัญชีทหารกองเกิน หรือไม่ไปรับหมายเรียกตามกำหนดจะมีความผิดตามพระราชบัญญัติรับราชการ พ.ศ. 2497 มาตรา 44 มีโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน ปรับไม่เกิน 300 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ (กรมการสรรพกำลังกลาโหม, 2564) เมื่อเข้ามาเป็นทหารเกณฑ์ใหม่จำเป็นต้องมีการปรับตัวในการดำเนินชีวิตจากพลเรือนมาพักในค่ายทหาร จนกระทั่งสามารถปฏิบัติตนได้ตามกฎระเบียบและวินัยทางทหารตลอดระยะเวลาการฝึกไม่ว่าจะสมัครใจหรือไม่ก็ตาม การเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงและไม่แน่นอนดังกล่าวเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดความเครียด ซึ่งพลทหารส่วนใหญ่มีระดับความเครียดน้อย ร้อยละ 66.8 (ขจรศักดิ์ อินทเนตร และปราโมทย์ วงศ์สวัสดิ์, 2563) และความเครียดจากการฝึกทหารส่งผลกระทบเพิ่มความกดดันทั้งทางกายและจิตใจจนนำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิตได้ เช่น โรคซึมเศร้า ปัญหาการปรับตัว โรคจิตเภท (วีระ อินทรโสภา, รัชชนันท์ อิศรเดช และสุรพล สุยะพรหม, 2565) ซึ่งปัญหาสุขภาพจิตที่พบได้บ่อยในทหารกองประจำการ ได้แก่ การพยายามทำร้ายตัวเอง และฆ่าตัวตาย พฤติกรรมก้าวร้าว และอาการทางจิตอย่างเฉียบพลัน โดยเฉพาะทหารใหม่มักมีปัญหาการปรับตัวเข้ากับการฝึก (Adjustment problem) ส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากภาวะบีบคั้นทางจิตใจ เช่น การ

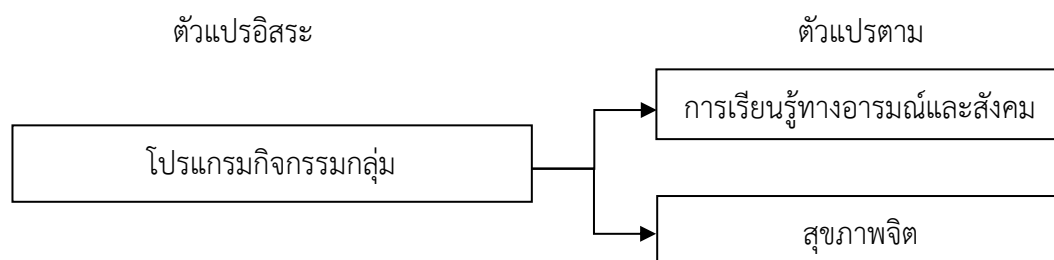
แยกจากครอบครัวมาเป็นทหาร การลาออกหรือสูญเสียอาชีพการงาน หรือบุคลิกภาพเดิมของทหารใหม่เอง เช่น เครียดง่าย ซึมเศร้า หวาดกลัว วิตกกังวล เป็นต้น (กรมแพทย์ทหารบก, 2564) ในจังหวัดลพบุรีมีทหารกองประจำการทั้งหมดกว่า 3,000 คน มีการคัดกรองสุขภาพทางจิตทั้งก่อนและหลังเข้ารับการฝึก สถิติจากกองสุขภาพจิตและฟื้นฟูสมรรถภาพทหาร โรงพยาบาลอานันทมหิดล พ.ศ. 2566 พบว่า มีพลทหารใหม่ที่มีความเสี่ยงสูงของภาวะซึมเศร้าจำนวน 36 ราย เข้ามาได้รับการรักษาจำนวน 20 ราย คิดเป็นร้อยละ 55.56 และมีการดูแลติดตามต่อเนื่องจำนวน 56 ราย จาก 84 ราย คิดเป็นร้อยละ 79.76 ตามกรอบแนวคิดขององค์การความร่วมมือเพื่อการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (The Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning [CASEL]) หมายถึง กระบวนการที่เด็กและผู้ใหญ่พัฒนาทักษะ ความรู้ และทัศนคติที่จำเป็นในการทำความเข้าใจและจัดการอารมณ์ กำหนดและบรรลุเป้าหมายเชิงบวก รู้สึกและแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สร้างและรักษาความสัมพันธ์เชิงบวก และตัดสินใจอย่างรับผิดชอบ การกระทำของตนเอง ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-awareness) การบริหารจัดการตนเอง (Self-management) การตระหนักรู้ด้านสังคม (Social awareness) ทักษะสัมพันธ์ภาพ (Relationship skill) และการรับผิดชอบในสิ่งที่ตัดสินใจ (Responsible decision-making) (Assessment Work Group, 2019) แนวคิดของ CASEL ได้รับความนิยมแพร่หลายทั่วโลก และมีการวิจัยมาอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะการวิเคราะห์ห่อหุ้ม (meta-analysis) พบว่าทักษะเหล่านี้ช่วยลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาและความทุกข์ทางจิตใจในระยะยาว ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการเรียนมหาวิทยาลัย การทำงาน การมีครอบครัว การอยู่ในสังคม (Joseph A. Durlak, Joseph L. Mahoney, and Alaina E. Boyle., 2022) มีส่วนร่วมทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้น มีอาการซึมเศร้าลดลง (Allen et al., 2021) และเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการจัดการกับปัญหาสุขภาพจิต (Taylor RD, Oberle E, Durlak JA, & Weissberg RP., 2017) โดยส่วนใหญ่แล้วตัวแปรนี้ใช้เสริมสร้างในโรงเรียนตั้งแต่เด็กอนุบาล อายุ 3 ขวบ จนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุ 18 ปี เช่น การศึกษาวิเคราะห์ห่อหุ้มในโรงเรียนโดยการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมแบบสากลส่งผลหลายด้าน ได้แก่ ความสามารถทางสังคมและอารมณ์ ทัศนคติต่อตนเอง พฤติกรรมทางสังคมดีขึ้น ลดปัญหาความประพฤติ และความทุกข์ทางอารมณ์ (Wigelsworth, M., Lendrum, A., Oldfield, J., Scott, A., ten Bokkel, I., Tate, K., & Emery, C., 2016) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาวิเคราะห์ห่อหุ้มในวัยผู้ใหญ่ คือ ครูที่สอนSELกับเด็กจำนวน 3,004 คน พบว่าโปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมส่งผลต่อความสามารถทางอารมณ์และสังคม ความผาสุก และความทุกข์ทางจิตใจของครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Oliveira et al., 2021) ช่วยลดความเครียดและความวิตกกังวล เพิ่มการรับรู้ความสามารถของตนเอง และการควบคุมอารมณ์ให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย (CASEL, 2024) แสดงให้เห็นว่า SEL สามารถฝึกฝนและพัฒนาได้ทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ จากการศึกษาวิจัยดังกล่าวโปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมเป็นโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มที่ทำร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กัน เกิดการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม ส่งผลทางบวกต่อSELและสุขภาพจิตซึ่งไม่ได้ส่งเสริมได้แค่ในโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบระยะยาวถึงการทำงาน และการมีครอบครัว ตลอดจนการอยู่ในสังคมด้วย และเนื่องจากยังไม่มีการศึกษาตัวแปรดังกล่าวในกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ (Knowledge gap) เช่น ทหารเกณฑ์ใหม่หน่วยเสนา

รักษ เป็นทหารที่มีหน้าที่ให้บริการทางการแพทย์ ซึ่งการจะช่วยเหลือดูแลผู้อื่นนั้นจำเป็นที่ผู้ดูแลควรมีสุขภาพกายและจิตใจที่ดีก่อน ตามที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นประโยชน์และความสำคัญจึงศึกษาและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างทางอารมณ์และสังคม และสุขภาพจิตที่ดีในทหารเกณฑ์ใหม่และนำข้อมูลที่ได้ เสนอต่อหน่วยงานเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดูแลจิตใจของทหารเกณฑ์ใหม่ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระดับของการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมของกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสุขภาพจิตของกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสุขภาพจิตระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ทหารเกณฑ์ใหม่ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มมีคะแนนการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม
2. ทหารเกณฑ์ใหม่ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มมีคะแนนสุขภาพจิตสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม
3. ทหารเกณฑ์ใหม่ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มมีคะแนนสุขภาพจิตสูงกว่าทหารเกณฑ์ใหม่ที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยการใช้การทดสอบก่อน-หลังการทดลอง (Pretest-posttest control group design) มีรายละเอียดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

1.1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ทหารเกณฑ์ใหม่ ปี 2567 จำนวน 85,000 คน (Thai PBS, 2567)

1.2) กลุ่มตัวอย่างเป็นทหารกองประจำการเสนารักษ์ ผลัด 1/2567 (เข้ารับราชการ 1 พ.ค. 2567) จังหวัดลพบุรี จำนวน 51 คน มีเกณฑ์คัดเลือกตามคุณสมบัติที่กำหนด คือ เป็นทหารกองประจำการเสนารักษ์ที่ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย อายุ 18-30 ปี อ่านออก เขียนและสื่อสารภาษาไทยได้ และสามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้ตลอดการดำเนินการวิจัย ซึ่งมีทหารเกณฑ์ใหม่ที่เข้าเกณฑ์คัดเลือก จำนวน 35 คน จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 16 คน จากนั้นสุ่มจัดกลุ่ม (simple random assignment) เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 8 คน

2) ตัวแปรที่ศึกษา

2.1) ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม

2.2) ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม และสุขภาพจิต

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1) แบบวัดการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว ประกอบด้วย อายุ สถานภาพของผู้เข้าร่วมวิจัย สถานภาพของบิดามารดา และการเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

ตอนที่ 2 แบบวัดการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม ผู้วิจัยสร้างแบบวัดการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Learning) จำนวน 48 ข้อ ประกอบด้วย 5 ด้าน แปลผลเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ คือ น้อยที่สุด น้อย มาก และมากที่สุด ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้วิจัยนำแบบวัดให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหาและข้อคำถาม และภาษาที่ใช้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามตัวแปรในแต่ละข้อ (Index of item objective congruence - IOC) ในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 0.96 และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.20-1.00 และตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค เท่ากับ 0.80

3.2) แบบทดสอบดัชนีชี้วัดสุขภาพจิตคนไทยฉบับสั้น (TMHI-15) แปลผลเป็น 3 ระดับ คือ สุขภาพจิตต่ำกว่าคนทั่วไป สุขภาพจิตเท่ากับคนทั่วไป และสุขภาพจิตดีกว่าคนทั่วไป

3.3) โปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทั้งหมด 7 กิจกรรม โดยมีผู้นำกิจกรรมกลุ่มที่ใช้เทคนิคการให้คำปรึกษาในการพูดคุยดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยนำโปรแกรมให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามตัวแปรในแต่ละโปรแกรม IOC = 0.96

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1) สอบถามจำนวนของทหารกองประจำการเสนาธิการ และระเบียบปฏิบัติประจำ (รปจ.) จากครูฝึกผู้ดูแลทหารใหม่ และข้อมูลสุขภาพจิตของพลทหาร จ.ลพบุรี จากหัวหน้าพยาบาลกองสุขภาพจิต และฟื้นฟูสมรรถภาพทหาร รพ.อานันทมหิดล

4.2) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยการชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย การพิทักษ์สิทธิในการยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย และสามารถยกเลิกได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบใดๆ ทั้งสิ้น ข้อมูลทุกอย่างจะถูกเก็บเป็นความลับ และสรุปผลออกมาในภาพรวม เพื่อประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเท่านั้น และขอความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ทหารกองประจำการเสนาธิการที่ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 35 คน ตอบแบบสอบถามใน Google Form ซึ่งใช้เวลาประมาณ 15 นาที (pre-test) หลังจากนั้นแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 8 คน โดยดำเนินกิจกรรมโปรแกรมทั้งหมด 7 กิจกรรม (3 ครั้ง/สัปดาห์) คือ กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ+รู้ใจ กิจกรรมที่ 2 เป้าหมายมีไว้พุ่งชน กิจกรรมที่ 3 ถ้าวินเป็นเขา กิจกรรมที่ 4 แตกต่างเหมือนกัน กิจกรรมที่ 5 คนทางนั้น กิจกรรมที่ 6 รับผิดชอบด้วยนะ และกิจกรรมที่ 7 ใจความสำคัญ และเมื่อจบกิจกรรมตามโปรแกรม 1 เดือน ให้ทั้ง 2 กลุ่มทำแบบทดสอบและแบบวัดหลังการทดลอง (post-test) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ทหารเกณฑ์ใหม่เรียนจบหลักสูตรเหล่าแพทย์และแยกย้ายไปประจำตามจุดต่างๆในหน่วยทหารตามความถนัดของแต่ละคน

4.3) รวบรวมและตรวจสอบความสมบูรณ์ทั้งหมดของแบบสอบถามเพื่อให้คะแนน และนำข้อมูลไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1) ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ศึกษา

5.2) วิเคราะห์ผลของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มโดยใช้การวิเคราะห์ paired-samples t-test

สรุปผลการวิจัย

ตาราง 1 คะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมของกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	$\bar{X}$	SD	t	p value
ก่อน	3.01	0.30	-2.445*	.044
หลัง	3.30	0.40		

* $p < .05$

จากตาราง 1 พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2 คะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมของกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	$\bar{X}$	SD	t	p value
ก่อน	45.00	2.777	-2.894*	.023
หลัง	48.63	4.719		

* $p < .05$

จากตาราง 2 พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 3 คะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตหลังเข้าร่วมโปรแกรมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	หลังเข้าร่วมโปรแกรม		t	p value
	$\bar{X}$	SD		
กลุ่มทดลอง	48.63	4.719	1.731	.127
กลุ่มควบคุม	42.13	10.274		

จากตาราง 3 พบว่า หลังจากเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลตามสมมติฐาน ดังนี้

1. จากการเปรียบเทียบระดับคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมของทหารเกณฑ์ใหม่พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมหลังได้รับโปรแกรมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 1 เนื่องจากการเข้าร่วมโปรแกรมทำให้ทหารเกณฑ์ใหม่ได้กลับมาสำรวจตนเองทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ตามองค์ประกอบ 5 ด้านของการเรียนรู้ทางอารมณ์ คือ การตระหนักรู้ในตนเอง การบริหารจัดการตนเอง การตระหนักรู้ด้านสังคม ทักษะด้านความสัมพันธ์ และการรับผิดชอบในสิ่งที่ตัดสินใจ ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่ 2 เป้าหมายมีไว้พุ่งชน ให้ความรู้ทหารเกณฑ์ใหม่เกี่ยวกับความเครียดที่สามารถเกิดขึ้นได้จากเหตุการณ์ต่างๆที่มากกระทบทั้งทางบวกและทางลบ หรือแม้กระทั่งระหว่างการทำตามเป้าหมายของตนเองที่มีความรู้สึกเครียดเกิดขึ้นได้ ผู้วิจัยให้ทหารเกณฑ์ใหม่พูดคุยแบ่งปันวิธีคลายเครียดของตนเอง และแนะนำการจัดการความเครียด ทำให้ทหารเกณฑ์ใหม่ได้ตระหนักรู้ตนเองถึงความเครียดที่เกิดขึ้น และมีทางเลือกในการผ่อนคลายความเครียด และกิจกรรมที่ 5 คนทางนั้น ผู้วิจัยชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมวิจัยแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ตัวอย่างที่สามารถเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เช่น การผิดเวลา บทสนทนาที่เกิดขึ้นช่วยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยเข้าใจตนเองและคู่สนทนามากขึ้น เช่น พ่อแม่ ทำให้เกิดความเห็นอกเห็นใจ การตระหนักรู้ตนเอง และตระหนักรู้สังคม ซึ่งผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภารัตน์ พัฒนแหวน (2553) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนา

โปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า หลังจากได้รับการสอนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ระดับของการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมของกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, งานวิจัยของ Taylor RD, Oberle E, Durlak JA, & Weissberg RP., (2017) ที่ได้ทบทวนงานวิจัยวิเคราะห์ห่อถักน ศึกษากการใช้การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมเป็นพื้นฐานในการเรียนการสอน 82 โรงเรียน ตั้งแต่อนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 97,406 คน เก็บข้อมูลเพื่อติดตามผลลัพธ์หลังการศึกษา 6 เดือน-18 ปี พบว่า SEL ทำให้ผู้เข้าร่วมวิจัยมีทักษะทางอารมณ์และสังคมดีขึ้น และงานวิจัยของ Wigelsworth, M., Lendrum, A., Oldfield, J., Scott, A., ten Bokkel, I., Tate, K., & Emery, C., (2016) ที่ได้ทบทวนงานวิจัยการวิเคราะห์ห่อถักน จำนวน 89 ฉบับ รายงานผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมแบบสากลในโรงเรียน ส่งผลในด้านความสามารถทางสังคมและอารมณ์ รวมถึงงานวิจัยของ Oliveira, Sofia & Roberto, Magda & Veiga Simão, Ana Margarida & Marques-Pinto, Alexandra., (2021) ที่ได้ทบทวนงานวิจัยการวิเคราะห์ห่อถักน จำนวน 43 ฉบับ ซึ่งเป็นการประเมินประสิทธิภาพของการศึกษาในโรงเรียนโดยใช้โปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมที่เกี่ยวข้องกับครูจำนวน 3,004 คน ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมส่งผลในกลุ่มขนาดเล็กถึงขนาดกลางต่อความสามารถทางอารมณ์และสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. จากการเปรียบเทียบระดับคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตของทหารเกณฑ์ใหม่ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตหลังได้รับโปรแกรมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2 เนื่องจากก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ทหารเกณฑ์ใหม่ส่วนใหญ่ต้องเผชิญกับปัญหาการปรับตัวจากการเปลี่ยนแปลงชีวิตพลเรือนมาพักในค่ายทหาร ทำให้เกิดความเครียด ความกดดันทั้งร่างกายและจิตใจจนนำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิต เช่น ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า และเมื่อทหารเกณฑ์ใหม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใน เช่น การรับรู้ความคิด ความรู้สึกของตนเอง ตระหนักถึงความสามารถของตนเอง รับรู้วิธีการรับมือกับปัญหาและจัดการความเครียด มีความเข้าใจในการมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของสุขภาพจิตที่หมายถึง สภาวะจิตใจที่เป็นสุขสามารถปรับตัว รับมือกับปัญหา และจัดการความเครียดได้ ตระหนักถึงความสามารถของตนเอง มีความรู้สึกดีกับตนเองและผู้อื่น มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ สามารถอยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิศาตร์นั ธิระวัฒนประสิทธิ์, จินตนา สรายุทธพิทักษ์, จักรี ออย่าเสียสัตย์ และฉัตรชนา เพริศพริ้ง (2566) ศึกษาเรื่องผลของโปรแกรมกิจกรรมทางกายโดยใช้การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะทางจิตและสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า โปรแกรมกิจกรรมทางกายโดยใช้การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์ส่งผลต่อสุขภาวะทางจิตและสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และงานวิจัยของ Ren Jin Jin, Saifon Songsiengchai, & Feiyan Yang, (2025) ศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมที่มีต่อสุขภาพจิตและความเป็นอยู่ที่ดีของนักศึกษามหาวิทยาลัย Henan ประเทศจีน โดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโทจำนวน 600 คน พบว่า SEL ส่งผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อสุขภาพจิตของ

นักศึกษายังมีนัยสำคัญ รวมถึงงานวิจัยของ Taylor RD, Oberle E, Durlak JA, & Weissberg RP., (2017) ทบทวนงานวิจัยการวิเคราะห์ห่อถักมาน ศึกษาการใช้การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมเป็นพื้นฐานในการเรียนการสอน 82 โรงเรียน ตั้งแต่อนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 97,406 คน เก็บข้อมูลเพื่อติดตามผลลัพธ์หลังการศึกษา 6 เดือน-18 ปี พบว่า SEL เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการจัดการกับปัญหาสุขภาพจิต

3. จากการเปรียบเทียบระดับคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตของทหารเกณฑ์ใหม่พบว่า หลังจากได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05 เมื่อพิจารณาจากช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลหลังเข้าร่วมโปรแกรม 1 เดือน ซึ่งเป็นข้อจำกัดของการเก็บข้อมูลวิจัยในครั้งนี้ ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่ทหารเกณฑ์ใหม่เรียนจบหลักสูตรเหล่าแพทย์ 8 สัปดาห์ มีการฝึกภาคสนามน้อยลง และผ่านการปรับตัวในช่วงแรกมาแล้ว จากการสัมภาษณ์ผู้ดูแลทหารเกณฑ์ใหม่ทีกล่าวว่า “ทหารเกณฑ์ใหม่ทุกพลัดส่วนใหญ่มีปัญหาด้านการปรับตัว และภาวะซึมเศร้าระดับปานกลางในช่วง 2-3 สัปดาห์แรก และมีแนวโน้มการปรับตัวดีขึ้นหลังช่วงเวลาดังกล่าว ” รวมถึงการได้รับมอบหมายให้ไปทำหน้าที่ประจำตามจุดต่างๆในหน่วยงานตามความชอบและความถนัดของแต่ละคน ทำให้ทหารเกณฑ์ใหม่มีสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันออกไป ส่งผลต่อคะแนนสุขภาพจิตที่มีความแตกต่างกัน สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของปรินดา ชันทอง และชัยชนะ นิมนวล (2554) เรื่องปัญหาสุขภาพจิตของพลทหารใหม่กองประจำการในสังกัดกองร้อยพลเสนารักษ์ โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า พ.ศ. 2552 ที่พบว่า การได้รับโอกาสให้ทำหน้าที่ตามความสามารถช่วยลดโอกาสการเกิดปัญหาสุขภาพจิตได้ประมาณ ร้อยละ 50

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1) จากผลการวิจัยพบว่า ทหารเกณฑ์ใหม่มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมหลังได้รับโปรแกรมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนเฉลี่ยสุขภาพจิตหลังได้รับโปรแกรมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นควรนำโปรแกรมไปใช้ในการดูแลสุขภาพจิตของทหารเกณฑ์ที่เข้ารับราชการใหม่ในช่วง 2-3 สัปดาห์แรก เนื่องจากเป็นช่วงที่ทหารเกณฑ์ใหม่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ที่ไมคุ้นเคย การทำโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มจะช่วยลดปัญหาสุขภาพจิตจากการเปลี่ยนแปลงเมื่อเข้าสู่ระบบระเบียบของทหาร และช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมที่ส่งผลต่อความผาสุก ลดภาวะซึมเศร้า และความทุกข์ทางจิตใจได้

1.2) การนำโปรแกรมไปใช้ ผู้นำกลุ่มควรมีทักษะในการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับทหารกองประจำการ สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการทำกิจกรรม และสังเกตถึงสีหน้า ท่าทาง รวมถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรมตามที่กำหนดไว้

2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวแปรอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมกับสุขภาพจิต เช่น การปรับตัว ความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า

2.2) ควรศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับประสบการณ์การเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึกกับทหารเกณฑ์ใหม่เพื่อเก็บข้อมูลการเปลี่ยนแปลงทางความคิด และความรู้สึก

2.3) การเก็บข้อมูลโดยการทำกิจกรรมกับทหารเกณฑ์ใหม่ควรทำในระยะไม่เกิน 3 เดือนแรกของการเข้ามารับราชการเป็นทหารกองประจำการ เนื่องจากทหารจากสามารถรวมตัวกันได้ง่าย และผู้วิจัยสามารถควบคุมปัจจัยแทรกซ้อนจากสิ่งแวดล้อมได้

2.4) งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะกลุ่มทหารกองประจำการเสนารักษ์ ซึ่งผลการศึกษาอาจไม่ครอบคลุมทหารเหล่าอื่นๆ ดังนั้น จึงควรศึกษาและพัฒนาโปรแกรมให้มีความเหมาะสมกับทหารเหล่าอื่นด้วย

2.5) หากทำวิจัยโปรแกรมในครั้งถัดไป ควรมีการติดตามความยั่งยืนของตัวแปรตามที่เกิดขึ้นจากการได้รับโปรแกรม เช่น ติดตาม 1 เดือน 3 เดือน และ 6 เดือน หลังเข้าร่วมโปรแกรม เพื่อนำผลมาพัฒนาหรือปรับปรุงโปรแกรมให้เหมาะสมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กรมการสรรพกำลังกลาโหม. (2564). *พระราชบัญญัติรับราชการทหาร พ.ศ. 2497*.

<https://data.go.th/dataset/f665d03d-fd67-4b25-ae3d-137e9b4d3a42/resource/0c856a6a-f9b3-479e-931b-045cb945845d/download/...-2497-.pdf>

กรมแพทย์ทหารบก. (2564). *คู่มือการดูแลสุขภาพทางจิตใจกำลังพลกองทัพบกที่ปฏิบัติราชการสนาม สำหรับหน่วยสายแพทย์*. <https://amed.rta.mi.th/main/download/upload/upload-20211118155531.pdf>

ขจรศักดิ์ อินทเนตร และ ปราโมทย์ วงศ์สวัสดิ์. (2563). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเครียดของพลทหารกองประจำการใหม่หน่วยทหารแห่งหนึ่งในจังหวัดพิษณุโลก. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 21(2), 231–240.

นิศารัตน์ ธีระวัฒนประสิทธิ์, จินตนา สรายุทธพิทักษ์, จักรี ออย่าเสียสัตย์, และ ฉัตรชนา เพรศพิรัง. (2566). ผลของโปรแกรมกิจกรรมทางกายโดยใช้การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์เพื่อส่งเสริมสุขภาพทางจิตและสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*, 15(1), 141–150.

ปริญญ์ ชันทอง และ ชัยชนะ นิมนวล. (2554). ปัญหาสุขภาพจิตของพลทหารใหม่กองประจำการในสังกัดกองร้อยพลเสนารักษ์ โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า. *จุฬาลงกรณ์เวชสาร*, 55(2), 181–192.

วีระ อินทรโสภา, ธัชชนันท์ อิศรเดช, และ สุรพล สุขะพรหม. (2565). การบูรณาการหลักพุทธธรรมเพื่อสร้างขวัญกำลังใจของทหารเกณฑ์ในมณฑลทหารบกที่ 11. *วารสารมจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 11(1), 271–279.

- สุภารัตน์ พัฒนแหว. (2553). *การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- Allen, J. P., Narr, R. K., Nagel, A. G., Costello, M. A., & Guskin, K. (2021). The Connection Project: Changing the peer environment to improve outcomes for marginalized adolescents. *Development and Psychopathology*, 33(2), 647–657.
<https://doi.org/10.1017/S0954579419001731>
- Assessment Work Group. (2019). *Student social and emotional competence assessment: The current state of the field and a vision for its future*. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2024). *Strengthen adult SEL*.
<https://schoolguide.casel.org/focus-area-2/overview/>
- Durlak, J. A., Mahoney, J. L., & Boyle, A. E. (2022). What we know, and what we need to find out about universal, school-based social and emotional learning programs for children and adolescents: A review of meta-analyses and directions for future research. *Psychological Bulletin*, 148, 765–782. <https://doi.org/10.1037/bul0000383>
- Oliveira, S., Roberto, M., Veiga Simão, A. M., & Marques-Pinto, A. (2021). A meta-analysis of the impact of social and emotional learning interventions on teachers' burnout symptoms. *Educational Psychology Review*, 33, 1143–1192.
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09612-x>
- Ren, J. J., Songsiengchai, S., & Yang, F. (2025). The impact of social-emotional learning (SEL) on the mental health and well-being of students at Henan University. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 13(2), 666–674.
- Taylor, R. D., Oberle, E., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child Development*, 88(4), 1156–1171.
<https://doi.org/10.1111/cdev.12864>
- Wigelsworth, M., Lendrum, A., Oldfield, J., Scott, A., ten Bokkel, I., Tate, K., & Emery, C. (2016). The impact of trial stage, developer involvement and international transferability on universal social and emotional learning program outcomes: A meta-analysis. *Cambridge Journal of Education*, 46(3), 347–376.
<https://doi.org/10.1080/0305764X.2016.1195791>

การพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน

THE DEVELOPMENT OF A PODCAST ON BASIC TAX KNOWLEDGE FOR THAI PEOPLE

พริยา แสงเรืองรอบ^{1*} นฤมล ศิริวงษ์¹ นิพาดา ไตรรัตน์¹

Piraya Sangruangrob^{1*} Naruemon Sirawong¹ Nipada Trairut¹

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเทศไทย

¹ Department of Educational Technology, Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Thailand

* Corresponding author e-mail: jee.piraya@gmail.com

Received: 29/12/2025 | Revised: 24/02/2026 | Accepted: 02/03/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน และ (2) ศึกษาผลการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ได้แก่ ประชาชนผู้มีหน้าที่เสียภาษีในประเทศไทย และใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ที่พบเห็นการเผยแพร่พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน โดยกำหนดระยะเวลาในการเผยแพร่ 1 เดือน จำนวน 132 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) พอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน และเอกสารประกอบการฟัง (2) แบบประเมินคุณภาพของพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน (3) แบบประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหาพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน (4) แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน พบว่า คุณภาพของ พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.89 S.D.= 0.32) โดยด้านเนื้อหา(ค่าเฉลี่ย = 4.87 S.D.= 0.35) ด้านรูปแบบการนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย = 4.87 S.D.= 0.35) ด้านความน่าสนใจ การมีส่วนร่วม (ค่าเฉลี่ย = 4.89 S.D.= 0.33) และด้านความเหมาะสมของ

การนำไปใช้ (ค่าเฉลี่ย = 5.00 S.D.= 0.00) มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และ(2) ความรู้ความเข้าใจหลังได้รับฟังพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษี พอดแคสต์การศึกษา ผลการเรียนรู้จากพอดแคสต์

Abstract

This study aimed to (1) develop a podcast titled "Basic Tax Knowledge for the Public" and (2) examine the effects of using the podcast "Basic Tax Knowledge for the Public." The sample was obtained by accidental sampling and consisted of taxpayers in Thailand who use social media and encountered the podcast during its one-month dissemination period; the sample size was 132. Research instruments included (1) the podcast "Basic Tax Knowledge for the Public" and accompanying listening materials; (2) an evaluation form for the podcast's quality; (3) a content-validity assessment form for the podcast; and (4) a test of basic tax knowledge for the public. The findings revealed that (1) the developed podcast was of the highest quality (mean = 4.89, S.D. = 0.32). Specifically, content (mean = 4.87, S.D. = 0.35), presentation format (mean = 4.87, S.D. = 0.35), interest and engagement (mean = 4.89, S.D. = 0.33), and suitability for application (mean = 5.00, S.D. = 0.00) were all rated at the highest level; and (2) participants' knowledge and understanding after listening to the podcast were significantly higher than the predetermined criterion at the .05 level.

Keywords: Basic tax knowledge, Educational podcast, Podcast learning outcomes

บทนำ

ในปัจจุบัน สื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนในแทบทุกมิติ โดยเฉพาะสื่อเสียงในรูปแบบพอดแคสต์ ซึ่งเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้ฟังสามารถเลือกช่วงเวลาและสถานที่ในการรับฟังได้อย่างอิสระ สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของการทำงานและคนรุ่นใหม่ที่มีข้อจำกัดด้านเวลา (Jobsdb, 2568) ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเป็นตอนสั้น ๆ ยังช่วยให้ผู้ฟังสามารถรับสารทีละประเด็นและจดจำข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้พอดแคสต์กลายเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในระดับนานาชาติ

รายงาน Digital 2024 ระบุว่าคนไทยใช้เวลาฟังพอดแคสต์เฉลี่ยวันละ 1 ชั่วโมง 1 นาที จัดอยู่ในอันดับที่ 7 ของโลก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของสื่อประเภทนี้ในสังคมไทย (Dataxet, 2567) อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในเชิงพฤติกรรมการรับสื่ออย่างสม่ำเสมอ พบว่าสัดส่วนผู้ฟังพอดแคสต์เป็นประจำรายสัปดาห์ยังอยู่ที่เพียงร้อยละ 22.0 ซึ่งต่ำกว่าหลายประเทศในภูมิภาค สะท้อนให้เห็นว่าพอดแคสต์ในประเทศไทยยังมีช่องว่างและโอกาสในการพัฒนาอีกมาก

จากแนวโน้มดังกล่าว อุตสาหกรรมพอดแคสต์ไทยมีทิศทางการเติบโตที่สดใส โดยเฉพาะหากสามารถพัฒนาคอนเทนต์ให้มีคุณภาพ มีความหลากหลาย และเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงของผู้ฟัง จะช่วยเพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมของผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Beamly, 2025) โดยเฉพาะในกลุ่ม Gen Y ซึ่งเป็นกลุ่มวัยทำงานที่เข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายและให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต พอดแคสต์จึงถูกใช้เป็นแหล่งเรียนรู้เสริมในประเด็นข่าวเชิงวิเคราะห์ ธุรกิจ สุขภาพ และการพัฒนาตนเองอย่างแพร่หลาย (Tonkit, 2564)

อย่างไรก็ตาม แม้พอดแคสต์จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในระดับภาพรวมของประเทศ หรือระดับมหภาค แต่ในระดับจุลภาค โดยเฉพาะในบริบทของหน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานด้านการศึกษา และองค์กรที่ทำหน้าที่ให้ความรู้แก่ประชาชน ยังพบว่าการถ่ายทอดองค์ความรู้ส่วนใหญ่ยังคงอาศัยสื่อเอกสาร การบรรยาย หรือสื่อข้อความเป็นหลัก ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของประชาชนในยุคดิจิทัล ส่งผลให้การสื่อสารเนื้อหาที่มีความซับซ้อน ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ (Nola Jones, 2024)

พอดแคสต์มีองค์ประกอบย่อยที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ฟังหลายประการ ได้แก่ การใช้ภาษาที่เป็นกันเอง น้ำเสียงและจังหวะการเล่าเรื่องที่ช่วยลดความตึงเครียดของเนื้อหาที่ซับซ้อน การจัดโครงสร้างเนื้อหาเป็นตอนสั้นที่มีประเด็นชัดเจน และความสามารถในการฟังซ้ำได้ตามความต้องการ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้มีส่วนช่วยลดอุปสรรคด้านทัศนคติ ความกลัว และความไม่มั่นใจของผู้ฟังต่อเนื้อหาที่มีความเป็นทางการสูง เช่น ความรู้ด้านภาษี (Anouk den Hamer, 2025)

งานวิจัยด้านสื่อการเรียนรู้ชี้ให้เห็นว่า สื่อเสียงที่ออกแบบให้มีการเล่าเรื่อง (Storytelling) และมีความต่อเนื่อง ช่วยสร้างความเข้าใจเชิงลึกและเพิ่มความตั้งใจในการปฏิบัติตามข้อมูลที่ได้รับมากขึ้น เมื่อเทียบกับการรับข้อมูลผ่านเอกสารหรือข้อความเพียงอย่างเดียว (Rafael Malagon Rodriguez, 2025) ซึ่งหากนำคุณลักษณะดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับการให้ความรู้ด้านภาษี จะช่วยให้ประชาชนมองเรื่องภาษีเป็นเรื่องใกล้ตัว เข้าใจได้ และไม่ซับซ้อนเกินไป อันจะนำไปสู่ทัศนคติเชิงบวกและความพร้อมในการยื่นภาษีมากขึ้น

ในบริบทของการศึกษา พอดแคสต์เพื่อการศึกษาถูกมองว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นสูง เปรียบเสมือน “ห้องเรียนแบบพกพา” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และเลือกจังหวะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง หากมีการออกแบบเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม พอดแคสต์สามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องได้ (Anouk den Hamer, 2025) นอกจากนี้ งานวิจัยด้านสื่อการเรียนรู้ยังพบว่าการใช้สื่อเสียงดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาดีขึ้น และมีการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้นอกจากการเรียนรู้จากเอกสารเพียงอย่างเดียว (Rafael Malagon Rodriguez, 2025)

เมื่อพิจารณาในระดับมหภาคของประเทศ โดยเฉพาะด้านนโยบายและการบริหารจัดการภาครัฐ ประเทศไทยยังคงเผชิญปัญหาเชิงโครงสร้างด้านการจัดเก็บภาษี ซึ่งสะท้อนถึงข้อจำกัดในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจด้านภาษีแก่ประชาชน ระบบภาษีของไทยยังคงพึ่งพาภาษีทางอ้อม โดยเฉพาะภาษีสมูลค่าเพิ่ม เป็นแหล่งรายได้หลักของรัฐ ส่งผลต่อความเป็นธรรมทางเศรษฐกิจและการมีส่วนร่วมของประชาชนในระบบภาษี (ฐานเศรษฐกิจ, 2567) ข้อมูลปีงบประมาณ 2567 ยังชี้ให้เห็นว่ารายได้จากภาษีสมูลค่าเพิ่มคิดเป็นร้อยละ 28.4 ของรายได้ภาษีทั้งหมด ขณะที่ผู้เสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาที่อยู่ในระบบมีสัดส่วนเพียงบางส่วนของประชากรทั้งหมด (ลงทุนแมน, 2567)

ในระดับจุลภาค ประชาชนวัยทำงานซึ่งเป็นฐานผู้เสียภาษีที่สำคัญของประเทศจำนวนมากยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และความมั่นใจในการยื่นภาษี โดยเฉพาะในประเด็นกฎหมายภาษี ขั้นตอนการยื่นแบบ และสิทธิประโยชน์ที่พึงได้รับ ส่งผลให้เกิดปัญหาการไม่ยื่นภาษีหรือยื่นภาษีไม่ถูกต้องอย่างต่อเนื่อง (ธีรวัฒน์ หวังจิตติธรรมา, 2567) แม้ว่ากรมสรรพากรจะมีการพัฒนาระบบดิจิทัล เช่น e-Filing และ e-Payment เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ประชาชน แต่หากขาดการสื่อสารความรู้ที่เข้าใจง่ายและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เสียภาษี ระบบดังกล่าวย่อมไม่สามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง (กรมสรรพากร, 2567)

จากมุมมองดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการออกแบบพอดแคสต์ให้มีคุณภาพ น่าติดตาม และตอบโจทย์พฤติกรรมผู้ฟัง ไม่เพียงส่งผลต่อการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมด้านการเสียภาษีของประชาชน หากพอดแคสต์สามารถถ่ายทอดความรู้ด้านภาษีอย่างเป็นขั้นตอน ใช้อย่างจากชีวิตจริง และสื่อสารด้วยน้ำเสียงที่เป็นมิตร จะช่วยลดความรู้สึกลังเลและความกังวลต่อการยื่นภาษี ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเข้าสู่ระบบภาษีของประชาชนจำนวนมาก

จากสภาพปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า หากยังคงใช้รูปแบบการสื่อสารความรู้ด้านภาษีในลักษณะเดิม ประชาชนอาจยังไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และไม่เกิดการเรียนรู้เชิงลึก ขณะที่การนำพอดแคสต์มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ด้านภาษี อาจช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลา เพิ่มความเข้าใจ และสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการยื่นภาษีได้มากขึ้น ซึ่งความแตกต่างระหว่างการใช้และไม่ใช้พอดแคสต์จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการศึกษาอย่างเป็นระบบ

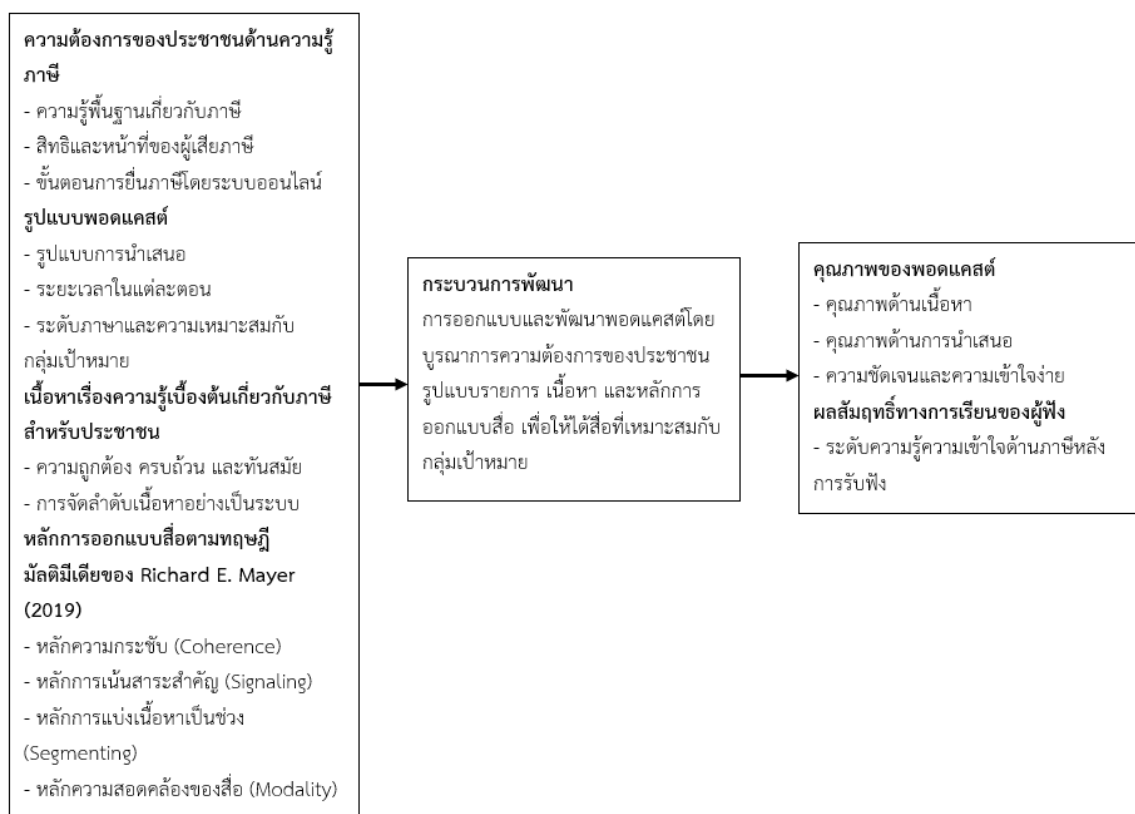
ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน และศึกษาผลการใช้พอดแคสต์ดังกล่าวต่อการเรียนรู้ของประชาชน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทสังคมดิจิทัล และสนับสนุนการขยายฐานผู้เสียภาษีอย่างยั่งยืนในระดับประเทศ

จากบริบทและสภาพปัญหาที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านภาษีที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของประชาชนในยุคดิจิทัลมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการนำพอดแคสต์มาใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ เปิดโอกาสให้ผู้ฟังสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม เพื่อให้การดำเนินการวิจัยมีความชัดเจน เป็นระบบ และเกิดความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับขอบเขตและความหมายของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยจึงกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ไว้ เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดและแนวทางในการอธิบาย วิเคราะห์ และตีความผลการวิจัยในบทต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน
2. เพื่อศึกษาผลการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดนี้พัฒนามาบนพื้นฐานของแนวคิดการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน แนวคิดการออกแบบสื่อดิจิทัล และทฤษฎีมัลติมีเดียของ Mayer (2019) โดยกำหนดให้ความต้องการของประชาชนเป็นฐานในการออกแบบเนื้อหาและรูปแบบพอดแคสต์ ควบคู่กับการประยุกต์ใช้หลักการลดภาระทางปัญญาและการจัดโครงสร้างสารอย่างเป็นระบบ

การบูรณาการองค์ประกอบดังกล่าวมุ่งให้พอดแคสต์มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและการนำเสนอ และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ความเข้าใจเรื่องภาษีของผู้ฟังอย่างมีประสิทธิภาพ

สมมติฐานการวิจัย

ในการพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้ ความรู้ความเข้าใจหลังได้รับฟังพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พอดแคสต์ (Podcast) เป็นสื่อดิจิทัลที่มีรากศัพท์มาจากการรวมคำว่า “iPod” และ “Broadcast” โดยคำดังกล่าวถูกกล่าวถึงอย่างเป็นทางการครั้งแรกโดย Ben Hammersley ในนิตยสาร The Guardian เมื่อปี ค.ศ. 2004 ซึ่งใช้เรียกลักษณะรูปแบบใหม่ที่เผยแพร่เนื้อหาเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต (ชนินทร เพ็ญสูตร, 2561) นักวิชาการได้อธิบายว่า พอดแคสต์เป็นสื่อที่ผู้ใช้สามารถสมัครรับข้อมูล (Subscribe) และดาวน์โหลดไฟล์เสียงหรือวิดีโอได้อัตโนมัติผ่านระบบพีดี โดยสามารถรับฟังหรือรับชมได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน อีกทั้งส่วนใหญ่เปิดให้เข้าถึงได้ฟรี (Mun-Young Chung และ Hyang-Sook Kim, 2016) โดยสรุป พอดแคสต์คือสื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ในรูปแบบเสียงหรือวิดีโอที่มีความยืดหยุ่น สะดวกต่อการใช้งาน สามารถนำเสนอเนื้อหาได้หลากหลาย เช่น การเล่าเรื่อง การสนทนา การวิเคราะห์ และการให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ จึงได้รับความนิยมและยอมรับอย่างแพร่หลายในสังคมดิจิทัลปัจจุบัน (ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ และ นิรุทธ์ วัฒนภาส, 2565)

ประเภทของพอดแคสต์มีความหลากหลาย ครอบคลุมทั้งด้านสาระความรู้ บันเทิง ข่าว ธุรกิจ การเงิน เทคโนโลยี ไลฟ์สไตล์ และสังคมวัฒนธรรม โดยผู้ฟังสามารถเลือกติดตามตามความสนใจ ทั้งเพื่อความเพลิดเพลินและเพื่อเสริมสร้างความรู้ (NOWHERENEAR, 2564) สอดคล้องกับข้อมูลที่ระบุว่า ผู้ฟังกว่า 36.2% เลือกฟังพอดแคสต์เพื่อแสวงหาความรู้หรือแรงบันดาลใจ รองลงมาคือประเภทบันเทิงและข่าวสาร แสดงให้เห็นว่าพอดแคสต์ทำหน้าที่ทั้งด้านความรู้และความบันเทิงควบคู่กัน (Social Listening, 2565) ในบริบทของประเทศไทย พอดแคสต์สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มเน้นคอนเทนต์เฉพาะ กลุ่มเน้นตัวพอดแคสเตอร์ และกลุ่มองค์กรหรือสื่อ ซึ่งแต่ละกลุ่มมีลักษณะการผลิตและจุดเด่นที่แตกต่างกัน (นับทอง ทองใบ, 2562) ขณะที่การจำแนกรูปแบบตามลักษณะการดำเนินรายการ พบรูปแบบที่ได้รับความนิยม เช่น แบบสัมภาษณ์แบบเดี่ยว แบบสนทนาหรือเสวนากลุ่ม แบบสารคดี แบบดราม่าเสียง แบบดัดแปลงเนื้อหา และแบบสร้างสรรค์ผสมผสาน โดยการเลือกรูปแบบควรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของรายการ (Dennis, 2025) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกพัฒนาพอดแคสต์ประเภทสาระความรู้และการศึกษาเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน เพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านภาษีให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างสะดวก และสนับสนุนการพัฒนาความรู้ทางภาษีอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

การออกแบบและการสร้างพอดแคสต์เป็นกระบวนการผลิตสื่อเสียงที่มีลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยสามารถสรุปได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิตหรือการเผยแพร่ (Post-Production) (อาลี ปรียากร, 2560) ขั้นตอนการผลิต เป็นการวางรากฐานของรายการ โดยผู้ผลิตต้องกำหนดวัตถุประสงค์ เลือกประเด็นหรือเนื้อหา ออกแบบรูปแบบรายการ ตั้งชื่อรายการ วางแผนตารางการบันทึกและเผยแพร่ รวมถึงเตรียมสคริปต์ อุปกรณ์ และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนการผลิตเป็นกระบวนการบันทึกเสียงและสร้างชิ้นงานตามแผนที่กำหนด โดยให้ความสำคัญกับคุณภาพเสียง การเลือกสถานที่ อุปกรณ์ เช่น ไมโครโฟน หูฟัง เครื่องบันทึกเสียง ตลอดจนการตัดต่อ ปรับแต่งเสียง และใส่ดนตรีหรือเสียงประกอบ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเอกลักษณ์ของรายการ (KMUTNB DIGITAL TELEVISION, ม.ป.ป.) ขั้นตอนหลังการผลิตหรือการ

- กลุ่มตัวอย่างที่ 1 จำนวน 124 คน ได้มาจากการสุ่มแบบบังเอิญจากผู้ที่ใช้แบบสอบถามออนไลน์ของผู้วิจัยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และสมัครใจตอบแบบสอบถามในช่วงเวลาที่กำหนด โดยกลุ่มตัวอย่างนี้ถูกนำข้อมูลไปใช้เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการ รวมถึงความคิดเห็น เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบในการพัฒนาพอดแคสต์

- กลุ่มตัวอย่างที่ 2 จำนวน 132 คน ได้มาจากการสุ่มแบบบังเอิญจากผู้ที่ใช้รับชมและรับฟังพอดแคสต์ของผู้วิจัยผ่านสื่อออนไลน์ และสมัครใจตอบแบบทดสอบวัดความรู้ผ่านระบบออนไลน์ในช่วงเวลาที่กำหนด โดยกลุ่มตัวอย่างนี้ถูกนำข้อมูลไปใช้เพื่อประเมินผลการใช้พอดแคสต์ในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจด้านภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

3) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน

ตัวแปรตาม คือ ผลการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน

4) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่องเกี่ยวกับภาษีที่สนใจ

1.1 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษี และพอดแคสต์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อศึกษาความสนใจของประชาชนในการรับฟังพอดแคสต์เกี่ยวกับภาษี

1.3 ออกแบบแบบสอบถามโดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยในการออกแบบแบบสอบถามผู้วิจัยคำนึงถึงหลักการออกแบบสาร (Message Design) เพื่อให้โครงสร้างแบบสอบถามมีความชัดเจน ลำดับคำถามเป็นระบบ ใช้ถ้อยคำที่เข้าใจง่าย และลดความสับสนของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่

1.3.1 ส่วนที่ 1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ และช่องความยินยอมให้ข้อมูล

1.3.2 ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย

1) เพศ

2) อายุ

1.3.3 ส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่ต้องการฟังในพอดแคสต์

1.3.4 ส่วนที่ 4 ความสนใจเกี่ยวกับพอดแคสต์

1) เสียงของผู้บรรยายในพอดแคสต์

2) ระยะเวลาในการฟังพอดแคสต์

3) รูปแบบพอดแคสต์ที่สนใจ

4) สถานที่ที่ชื่นชอบในการฟัง เช่น ในห้อง หรือ บนรถ

5) ช่องทางในการฟังพอดแคสต์

1.4 นำแบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่องเกี่ยวกับภาษีที่สนใจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน โดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติคือ มีประสบการณ์ด้านการทำสื่อการเรียน

การสอน และการสอนโดยใช้สื่อในการสอนอย่างน้อย 8 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา ของข้อคำถาม โดยพิจารณาความสอดคล้องของแต่ละข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามใน ภาพรวม ได้แก่ (1) ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้สำรวจความสนใจด้านภาษี (2) ความชัดเจนของถ้อยคำ และความเข้าใจง่ายของคำถาม และ (3) ความครอบคลุมของประเด็นความสนใจในการฟังพอดแคสต์ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพ IOC ผลการประเมินพบว่า ค่า IOC ของแบบสอบถามแต่ละข้ออยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

1.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.6 นำแบบสอบถามฯ เผยแพร่ผ่าน Google Form เพื่อรวบรวมข้อมูล เป็นระยะเวลา 1 เดือน ตั้งแต่ 13 มิถุนายน 2568 ถึง 13 กรกฎาคม 2568 และได้ผู้ตอบแบบสอบถามมาจำนวน 124 คน

2. แบบประเมินคุณภาพ IOC ของแบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่องเกี่ยวกับภาษี ที่สนใจกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

2.1 สร้างแบบประเมินคุณภาพ IOC ของแบบสอบถามฯ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ เพื่อนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence : IOC) ทั้งนี้การ ประเมินมุ่งตรวจสอบประเด็นหลัก ได้แก่ ความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย ความ เหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้สำรวจความสนใจของประชาชน และความชัดเจนของโครงสร้างข้อคำถาม โดยใช้ เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1	หมายถึง	ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
-1	หมายถึง	ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

จากนั้นนำคะแนนการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่าในสูตรดัชนีความ สอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีมีความสอดคล้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าเป็นแบบวัดมีความสอดคล้อง

2.2 นำแบบประเมินคุณภาพ IOC ของแบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่อง เกี่ยวกับภาษีที่สนใจกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ แก้ไขเบื้องต้น

2.3 ปรับปรุงแบบประเมินตามคำแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษา

2.4 นำแบบประเมินคุณภาพ IOC ของแบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่อง เกี่ยวกับภาษีที่สนใจกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบ ประเมินคุณภาพ IOC ผลการประเมินพบว่า ค่า IOC ของแบบสอบถามแต่ละข้ออยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

3. พอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน และเอกสารประกอบการฟัง ผลิตตามขั้นตอนการวิเคราะห์ ออกแบบ และจัดทำเนื้อหาเกี่ยวกับภาษี โดยอิงหลักการออกแบบสื่อตาม ทฤษฎีมูลัตมีเดียของ Mayer (Richard E. Mayer, 2019)

3.1 วิเคราะห์วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเหมาะสมของเนื้อหา ลักษณะผู้เรียน และ รูปแบบสื่อที่ใช้ในการพัฒนาพอดแคสต์ภาพประกอบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ ประชาชนที่มีหน้าที่เสียภาษีในประเทศไทยและสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้

3.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาที่นำมาใช้ในการพัฒนาพอดแคสต์ คัดเลือกจากสาระสำคัญตามกฎหมายภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา โดยพิจารณาเฉพาะเนื้อหาที่จำเป็นและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย ความหมายของรายได้พึงประเมิน ประเภทของรายได้ที่ต้องเสียภาษี และรายได้ที่ได้รับการยกเว้น อัตราภาษีก้าวหน้า สิทธิลดหย่อนภาษี การยื่นแบบแสดงรายการภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา (ภ.ง.ด. 90 และ ภ.ง.ด. 91) และขั้นตอนการยื่นภาษีผ่านระบบออนไลน์ ทั้งนี้เนื้อหาถูกจัดลำดับจากง่ายไปยาก เพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้น

3.1.3 วิเคราะห์สื่อและรูปแบบการนำเสนอ พอดแคสต์เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้สะดวก และเหมาะสมกับวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยจึงเลือกใช้พอดแคสต์ร่วมกับภาพประกอบ (Audio-Visual Podcast) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านช่องทางการรับรู้ทั้งทางเสียงและทางสายตา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Dual Channel ของทฤษฎีมัลติมีเดียของ Mayer (Richard E. Mayer, 2019)

3.2 ขั้นตอนการออกแบบมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดโครงสร้างเนื้อหา ลักษณะการนำเสนอ และองค์ประกอบสื่อให้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียของ Mayer โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิด Message Design มาใช้ร่วมกับทฤษฎีมัลติมีเดีย เพื่อออกแบบการสื่อสารให้เหมาะสมกับการรับรู้ของผู้เรียน ทั้งในด้านการจัดลำดับเนื้อหา การใช้ภาพ สี ตัวอักษร และเสียงประกอบ ดังนี้

3.2.1 ออกแบบโครงสร้างเนื้อหา พอดแคสต์ภาพประกอบถูกออกแบบเป็นหัวข้อย่อยจำนวน 20 หัวข้อ โดยแต่ละหัวข้อจะนำเสนอเนื้อหาในช่วงเวลาสั้น ๆ เพื่อไม่ให้เนื้อหามากเกินไป ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.2 ออกแบบเสียงบรรยาย โดยเสียงบรรยายถูกออกแบบให้ใช้ภาษาที่เป็นทางการ เข้าใจง่าย และมีลักษณะเป็นการบรรยายเชิงวิชาการ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเนื้อหา สอดคล้องกับหลักการสร้างความเป็นส่วนบุคคล (Personalization Principle) ของ Mayer ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย รวมทั้งมีการกำหนดระดับความดัง-เบาของเสียงพูด เสียงดนตรีประกอบ และจังหวะการเว้นช่วงให้เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละตอน เพื่อควบคุมอารมณ์การเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการรับสาร

3.2.3 ออกแบบภาพประกอบ โดยภาพประกอบถูกออกแบบให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละตอน ใช้ข้อความสั้น กระชับ และช่วยเสริมกับเสียงบรรยาย พร้อมทั้งเลือกใช้โทนสีและรูปแบบตัวอักษรที่มีความสม่ำเสมอ เพื่อช่วยแยกหัวข้อย่อยและสร้างความต่อเนื่องของสารตามหลักการออกแบบสาร (Message Design)

3.3 ขั้นตอนการพัฒนาและจัดทำพอดแคสต์ มีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 ผู้วิจัยได้จัดทำพอดแคสต์จำนวน 20 หัวข้อ โดยในแต่ละหัวข้อมาหนดประเด็นสำคัญและลำดับการนำเสนออย่างชัดเจน

3.3.2 ภาพประกอบของพอดแคสต์ถูกพัฒนาด้วยโปรแกรมออกแบบกราฟิก Canva โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของสี ตัวอักษร และสัญลักษณ์ให้มีความสม่ำเสมอทั้งชุด เพื่อสนับสนุนการประมวลผลข้อมูลทางสายตา และลดความสับสนของผู้เรียน

3.3.3 ผู้วิจัยได้บันทึกเสียงบรรยายและภาพประกอบเข้าด้วยกัน และจัดวางองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม

3.4 นำพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน พร้อมทั้ง เอกสารประกอบการฟัง นำไปเผยแพร่ลงทาง YouTube โดยใช้ชื่อว่า PODCAST ภาษาเงินได้บุคคลธรรมดา เข้าใจง่ายในไม่กี่นาที โดยแนบเอกสารประกอบการฟัง และแบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชนไว้ในคำอธิบาย และได้ส่งต่อช่องทางการเข้าถึงผ่านทางช่องทางออนไลน์ต่างๆ เป็นระยะเวลา 1 เดือน ตั้งแต่ 20 กรกฎาคม 2568 ถึง 20 สิงหาคม 2568 ในการเรียนรู้ 1 ครั้ง ผู้ฟังใช้เวลารับฟังพอดแคสต์พร้อมเอกสารประกอบโดยเฉลี่ยประมาณ 10–15 นาที

4. แบบประเมินคุณภาพของพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบและตัวชี้วัดของแบบประเมินให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.2 กำหนดโครงสร้างของแบบประเมิน โดยผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างของแบบประเมินคุณภาพพอดแคสต์ แบ่งออกเป็น 4 ด้านหลัก ได้แก่

4.2.1 ด้านเนื้อหา

4.2.2 ด้านรูปแบบการนำเสนอ

4.2.3 ด้านความน่าสนใจและการมีส่วนร่วม

4.2.4 ด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้

4.3 ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ ตั้งแต่ มากที่สุด (5) ถึง น้อยที่สุด (1) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถประเมินระดับคุณภาพของพอดแคสต์ได้อย่างละเอียด รายละเอียดของแต่ละด้านมีดังนี้

4.3.1 ด้านเนื้อหา ประกอบด้วยรายการประเมินเกี่ยวกับ

- 1) เนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ
- 2) เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อ
- 3) เนื้อหาครอบคลุมประเด็นสำคัญเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน
- 4) การลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบเข้าใจง่าย
- 5) มีการยกตัวอย่างหรืออธิบายเสริมช่วยให้เข้าใจมากขึ้น

4.3.2 ด้านรูปแบบการนำเสนอ

- 1) เสียงพูดชัดเจน น้ำเสียงเหมาะสมกับเนื้อหา
- 2) การใช้ภาษาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

- 3) การจัดช่วงเวลาในแต่ละตอนเหมาะสม (ไม่สั้นหรือยาวเกินไป)
- 4) มีจังหวะการพูดหรือการเว้นช่วงที่ทำให้น่าติดตาม
- 5) มีการสรุปเนื้อหาหรือประเด็นสำคัญอย่างชัดเจน

4.3.3 ด้านความน่าสนใจและการมีส่วนร่วม

- 1) พอดแคสต์มีความน่าสนใจ ดึงดูดให้ติดตาม
- 2) มีการกระตุ้นให้ผู้ฟังติดตามหรือมีปฏิสัมพันธ์ (เช่น คำถามชวนคิดหรือกิจกรรม)
- 3) มีการออกแบบองค์ประกอบ เช่น เพลงประกอบ หรือเสียงเอฟเฟกต์ที่เหมาะสม

4.3.4 ด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้

- 1) สามารถนำพอดแคสต์ไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้หรือประชาสัมพันธ์ได้จริง
- 2) พอดแคสต์เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (ประชาชนทั่วไป)

4.4 ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณภาพของพอดแคสต์ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องของรายการประเมินกับวัตถุประสงค์การวิจัยในประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ความเหมาะสมของเนื้อหา (2) ความชัดเจนและประสิทธิภาพของรูปแบบการนำเสนอ (3) ความน่าสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้ฟัง และ (4) ความเหมาะสมในการนำไปใช้จริง โดยผลการประเมินพบว่า พอดแคสต์มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

4.5 ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขรายการประเมินในด้านถ้อยคำ ความชัดเจน และความเหมาะสมของเนื้อหา จากนั้นจัดทำแบบประเมินคุณภาพของพอดแคสต์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินคุณภาพสื่อในขั้นตอนต่อไปของการวิจัย โดยให้มีการแก้ไขภาพประกอบให้มีความสดใส เพิ่มกราฟิกประกอบที่สื่อความหมาย และใช้โทนสีสดใสอย่างเหมาะสม เพื่อยกระดับความน่าสนใจของบทความโดยคงความเป็นทางการและความชัดเจนของเนื้อหา

5. แบบประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหาพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

5.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.2 ผู้วิจัยนำบทพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 20 หัวข้อ มาวิเคราะห์สาระสำคัญในแต่ละตอน แล้วจัดทำตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง เนื้อหาในพอดแคสต์ กับข้อคำถามของแบบทดสอบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหา

5.3 ผู้วิจัยจัดทำแบบประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหาในรูปแบบตาราง โดยกำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาบทพอดแคสต์กับข้อคำถามแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ IOC โดยแบบประเมินดังกล่าวประกอบด้วยช่องสำหรับระบุหัวข้อเนื้อหาพอดแคสต์ และข้อคำถามแบบทดสอบ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถพิจารณาได้อย่างชัดเจน

5.4 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหาที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างสาระสำคัญของเนื้อหาในพอดแคสต์แต่ละตอน กับข้อคำถามแบบทดสอบ ว่าครอบคลุมประเด็นสำคัญและสามารถวัดความรู้ได้ตรงตามเนื้อหาที่นำเสนอ โดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติคือ เป็นเจ้าหน้าที่กรมสรรพากร โดยมีประสบการณ์ทำงานอย่างน้อย 8 ปี จำนวน 3 ท่าน จากนั้นนำคะแนนการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่าในสูตรดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าเป็นแบบวัดมีความสอดคล้อง ซึ่งผลการประเมินพบว่าค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

6. แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน หลังรับฟังพอดแคสต์

6.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แนวคิดการวัดและประเมินผลทางการศึกษา

6.2 นำบทพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน ซึ่งแบ่งออกเป็น 20 หัวข้อ มาวิเคราะห์เนื้อหาสาระสำคัญ และกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ เพื่อให้ข้อคำถามแบบทดสอบสามารถวัดผลการเรียนรู้ได้ตรงตามเนื้อหาที่นำเสนอ โดยกำหนดให้ข้อคำถามแบบทดสอบทั้ง 20 ข้อ ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

6.2.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการพื้นฐานด้านภาษาเงินได้บุคคลธรรมดา

6.2.2 ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของรายได้พึงประเมิน รายได้ที่ได้รับการยกเว้น และอัตราภาษีก้าวหน้า

6.2.3 ความรู้เกี่ยวกับสิทธิลดหย่อนภาษีและการคำนวณภาษีเบื้องต้น

6.2.4 ความเข้าใจขั้นตอนและวิธีการยื่นแบบแสดงรายการภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา (ภ.ง.ด. 90 และ ภ.ง.ด. 91)

6.2.5 ความสามารถในการนำความรู้ด้านภาษีไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

ทั้งนี้ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับสาระเนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาพอดแคสต์และแบบทดสอบ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับความสำคัญของภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ประเภทของรายได้พึงประเมิน รายได้ที่ได้รับการยกเว้น อัตราภาษีก้าวหน้า สิทธิลดหย่อนภาษี การยื่นแบบแสดงรายการภาษี และการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง

6.3 สร้างข้อคำถามแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) จำนวน 20 ข้อ โดยแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว และตัวเลือกอื่นเป็นตัวลวงที่มีความเหมาะสม ทั้งนี้ข้อคำถามถูกออกแบบให้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ชัดเจน และสอดคล้องกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

6.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาพอดแคสต์ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

6.5 แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน โดยแนบไว้ในคำอธิบาย และได้ส่งต่อผ่านทางช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เป็นระยะเวลา 1 เดือน ตั้งแต่ 20 กรกฎาคม 2568 ถึง 20 สิงหาคม 2568 มีผู้ทำแบบทดสอบทั้งหมด 132 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชนเท่ากับ 17.45 คะแนน

5) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน ร่วมกับแบบทดสอบวัดความรู้และแบบประเมินที่เกี่ยวข้อง ผ่านระบบออนไลน์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การเตรียมการก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการจัดเตรียมพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพและความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จากนั้นจัดทำแบบทดสอบวัดความรู้และแบบประเมินต่าง ๆ ในรูปแบบแบบสอบถามออนไลน์ พร้อมกำหนดคำชี้แจงและลำดับขั้นตอนในการตอบแบบประเมินอย่างชัดเจน

2. การเผยแพร่พอดแคสต์และแบบสอบถามออนไลน์ โดยการเผยแพร่พอดแคสต์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้แก่ YouTube และจัดทำลิงก์แบบทดสอบออนไลน์แนบไว้ร่วมกับพอดแคสต์ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึงเนื้อหาและทำแบบทดสอบได้อย่างสะดวก โดยเปิดให้กลุ่มตัวอย่างรับชมพอดแคสต์และตอบแบบทดสอบภายในระยะเวลาที่กำหนด คือ เวลา 1 เดือน ตั้งแต่ 20 กรกฎาคม 2568 ถึง 20 สิงหาคม 2568

3. ลำดับขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดลำดับขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ ดังนี้

3.1 การทดลองรับฟังพอดแคสต์ โดย กลุ่มตัวอย่างรับฟังพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน จนจบเนื้อหา ตามคำชี้แจงที่ผู้วิจัยกำหนด เพื่อให้ได้รับความรู้และสาระสำคัญตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างครบถ้วน

3.2 ทำแบบทดสอบวัดความรู้ โดยหลังจากรับฟังพอดแคสต์แล้ว กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นด้านภาษา ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย เพื่อประเมินระดับความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างภายหลังการรับฟังพอดแคสต์

4. รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบทดสอบออนไลน์ และประมวลผลทางสถิติด้วยการใช้ t-test แบบ One-Sample t-test

5. สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผล

6) การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนน

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของ พอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน และแบบทดสอบเรื่อง แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน โดยใช้เกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC)

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 ใช้การทดสอบ t-test แบบ One-Sample t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานที่เปรียบเทียบกับคะแนนเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน ได้ผลการวิจัยแบ่งการนำเสนอ ผลออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน

ตาราง 1 แสดงผลการตอบแบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่องเกี่ยวกับภาษีที่น่าสนใจ

รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	58	46.80
2) หญิง	66	53.20
2. อายุ		
1) 20 - 30	87	70.20
2) 31 - 40	25	20.20
3) 41 - 50	7	5.60
4) 51 - 60	5	4.00
3. เนื้อหาที่เกี่ยวกับภาษีที่ต้องการฟังในพอดแคสต์ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)		
1) ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา	98	79.00
2) วิธีการยื่นแบบภาษีออนไลน์	67	54.00
3) กฎหมายเกี่ยวกับภาษี	61	49.20
4) วิธีการคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา	60	48.40
5) อื่นๆ	0	0

รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
4. ความสนใจเกี่ยวกับพอดแคสต์		
4.1. เสียงของผู้บรรยายในพอดแคสต์		
1) เสียงผู้ชาย	50	40.30
2) เสียงผู้หญิง	74	59.70
4.2. ระยะเวลาในการฟังพอดแคสต์		
1) น้อยกว่า 5 นาที	9	7.30
2) 5 – 10 นาที	59	47.60
รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
3) 10 – 15 นาที	27	21.80
4) 15 – 30 นาที	20	16.10
5) มากกว่า 30 นาที	9	7.30
6) อื่นๆ	0	0
4.3. รูปแบบพอดแคสต์ที่สนใจ		
1) มีเสียงอย่างเดียว และ มีเอกสารประกอบ	13	10.50
2) มีเสียง มีภาพประกอบ ไม่มีเอกสาร	20	16.10
3) มีเสียง มีภาพประกอบ และ มีเอกสารประกอบ	55	44.40
4) มีเสียง และ มีภาพเคลื่อนไหวประกอบ ไม่มีเอกสาร	10	8.00
5) มีเสียง มีภาพเคลื่อนไหว และ มีเอกสารประกอบ	26	21.00
4.4. สถานที่ที่ชื่นชอบในการฟัง เช่น ในห้อง หรือ บนรถ		
1) ในห้องนอน	66	53.20
2) บนรถ	18	14.50
3) อื่นๆ	40	32.30

จากตาราง 1 ผลการตอบแบบสอบถามความสนใจในการฟังพอดแคสต์เรื่องเกี่ยวกับภาษีที่สนใจ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 124 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศ หญิง ร้อยละ 53.20 ช่วงอายุ 20-30 ปี ร้อยละ 70.20 เนื้อหาที่เกี่ยวกับภาษีที่ต้องการฟังในพอดแคสต์ในเรื่อง ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ร้อยละ 79 ในส่วนของความสนใจเกี่ยวกับพอดแคสต์ เสียงของผู้บรรยายในพอดแคสต์ที่ต้องการฟังเป็นเสียงของ ผู้หญิง ร้อยละ 59.70 ระยะเวลาในการฟังพอดแคสต์จำนวน 5-10 นาที ร้อยละ 47.60 รูปแบบพอดแคสต์ที่สนใจเป็นแบบ มีเสียง มีภาพประกอบ และ มีเอกสารประกอบ ร้อยละ 44.40 สถานที่ที่ชื่นชอบในการฟังเป็น ในห้องนอน ร้อยละ 53.20 และ ช่องทางในการฟังพอดแคสต์คือ YouTube ร้อยละ 83.10

จากผลการตอบแบบสอบถามดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาพอดแคสต์ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยเลือกใช้เสียงบรรยายของผู้หญิงในการดำเนินรายการ เนื่องจากเป็นเสียงที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสนใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบสื่อเพื่อผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Design) ที่เน้นการคำนึงถึงลักษณะและความต้องการของผู้รับสารเป็นสำคัญ (ครูเชียงรายดอทเน็ต, 2566) ด้านเนื้อหา ผู้วิจัยเลือกพัฒนาเนื้อหาหลักเกี่ยวกับภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และการยื่นแบบภาษีออนไลน์ โดยจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนย่อยตามลำดับความเข้าใจจากง่ายไปยาก เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟังวัยทำงานตอนต้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดลำดับเนื้อหาตามทฤษฎีการออกแบบสาร (Message Design) ด้านรูปแบบการนำเสนอ ผู้วิจัยกำหนดความยาวของพอดแคสต์ในแต่ละตอนให้อยู่ในช่วงประมาณ 5–10 นาที และเลือกใช้รูปแบบพอดแคสต์ที่มีเสียง ภาพประกอบ และเอกสารประกอบเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและเอื้อต่อการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสื่อผสม (Multimedia Learning Theory)

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพของพอดแคสต์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหา (Content)			
1.1. เนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3. เนื้อหาครอบคลุมประเด็นสำคัญเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4. การลำดับเนื้อหา มีความเป็นระบบ เข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
1.5. มีการยกตัวอย่างหรืออธิบายเสริมที่ช่วยให้เข้าใจมากขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด
2. รูปแบบการนำเสนอ (Presentation)			
2.1. เสียงพูดชัดเจน น้ำเสียงเหมาะสมกับเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2. การใช้ภาษาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3. การจัดช่วงเวลาในแต่ละตอนเหมาะสม (ไม่ยาวหรือสั้นเกินไป)	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4. มีจังหวะการพูดหรือการเว้นช่วงที่ทำให้ติดตามง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5. มีการสรุปเนื้อหาหรือเน้นประเด็นสำคัญอย่างชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ความน่าสนใจและการมีส่วนร่วม (Engagement)			
3.1. พอดแคสต์มีความน่าสนใจ ดึงดูดให้ติดตาม	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2. มีการกระตุ้นให้ผู้ฟังติดตามหรือมีปฏิสัมพันธ์ (เช่น คำถามชวนคิด หรือกิจกรรม)	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
3.3. มีการออกแบบองค์ประกอบ เช่น เพลงประกอบ หรือเสียงเอฟเฟกต์ที่เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมของการนำไปใช้ (Applicability)			
4.1. สามารถนำพอดแคสต์ไปใช้เป็นการเรียนรู้หรือประชาสัมพันธ์ได้จริง	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2. พอดแคสต์เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย (ประชาชนทั่วไป)	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.89	0.32	มากที่สุด

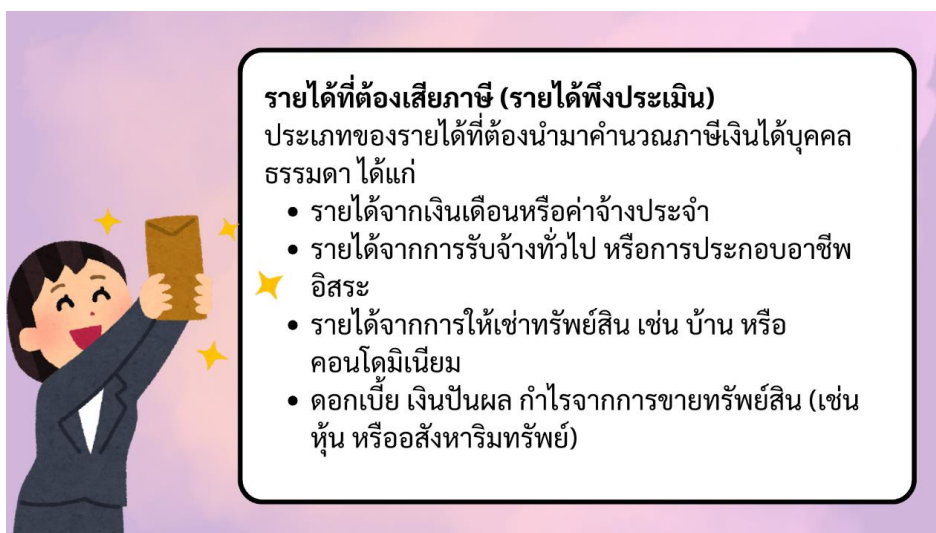
จากตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$ S.D.= 0.32) โดยด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.87$ S.D.= 0.35) ด้านรูปแบบการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.87$ S.D.= 0.35) ด้านความน่าสนใจและการมีส่วนร่วม ($\bar{X} = 4.89$ S.D.= 0.33) และด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้ ($\bar{X} = 5.00$ S.D.= 0.00) มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาพอดแคสต์โดยอาศัยข้อมูลจากแบบสอบถามความสนใจของกลุ่มเป้าหมายร่วมกับหลักการออกแบบสื่อและทฤษฎีการเรียนรู้ สามารถนำไปสู่การผลิตสื่อที่มีคุณภาพและเหมาะสมต่อการนำไปใช้จริง



ภาพประกอบ 2 หน้าปกพอดแคสต์



ภาพประกอบ 3 ภาพประกอบในการฟังพอดแคสต์



ภาพประกอบ 4 เอกสารประกอบการฟังพอดแคสต์ หากต้องการอ่านเพิ่มเติม 1



ภาพประกอบ 5 เอกสารประกอบการฟังพอดแคสต์ หากต้องการอ่านเพิ่มเติม 2



ภาพประกอบ 6 คิวอาร์โค้ด สำหรับสแกนฟังพอดแคสต์

ลิงก์สำหรับการฟังพอดแคสต์ <https://youtu.be/ICLC3jl5i9k?si=VNqCsXzUrS9r0-TW>

ตอนที่ 2 ผลการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน

การประเมินผลการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชนจะประเมินด้วยแบบทดสอบ และนำมาสรุปในรูปแบบ One-Sample t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนกับค่ากลางที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 70 แสดงผลดังตารางที่ 3

ตาราง 3 แสดงผลการทดสอบ แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน

ตัวแปร	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	ค่า p (Sig.)
คะแนนหลังฟังพอดแคสต์	132	17.45	1.863	21.303	.000

จากตาราง 3 ผลการทดสอบแบบทดสอบเรื่อง แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน โดยใช้สถิติ One-Sample t-test เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 พบว่า ผู้เข้าร่วมจำนวน 132 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชนเท่ากับ 17.45 คะแนน (S.D. = 1.863) ซึ่งสูงกว่าค่ากลางที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์คะแนนเปรียบเทียบไว้ที่ร้อยละ 70 เนื่องจากร้อยละ 70 เป็นเกณฑ์มาตรฐานที่นิยมใช้ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวัดความรู้ความเข้าใจในงานวิจัยทางการศึกษา โดยถือว่าเป็นระดับที่สะท้อนว่าผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระอยู่ในระดับที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการวัดและประเมินผลทางการศึกษาที่กำหนดให้คะแนนร้อยละ 70 เป็นเกณฑ์ผ่านขั้นต่ำ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน มีประเด็นในการอภิปราย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาสำหรับประชาชน พบว่า พอดแคสต์มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.89, S.D. = 0.32) โดยทุกด้านที่ได้รับการประเมิน ได้แก่ ด้าน

เนื้อหา ด้านรูปแบบการนำเสนอ ด้านความน่าสนใจและการมีส่วนร่วม และด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้ ล้วนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด ทั้งนี้ ด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 5.00$, $S.D. = 0.00$) สะท้อนให้เห็นว่าพอดแคสต์ที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของการวิจัย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในบริบทของประชาชนทั่วไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ (Andragogy) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนผู้ใหญ่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตจริง และสามารถนำไปใช้แก้ไขปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้ (Christopher Pappas, 2025) การที่พอดแคสต์ได้รับการประเมินด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าผู้ฟังตระหนักถึงคุณค่าและความจำเป็นของความรู้ด้านภาษี ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงปัญหาและการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ของผู้ใหญ่

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาการใช้พอดแคสต์เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนและผู้เรียนผู้ใหญ่ ซึ่งพบว่าสื่อพอดแคสต์ที่มีลักษณะเชิงปฏิบัติ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง มักได้รับการประเมินคุณภาพในระดับสูง โดยเฉพาะด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยบางฉบับที่ศึกษาสื่อดิจิทัลทั่วไป เช่น วิดีโอการสอนหรือบทเรียนออนไลน์ พบว่าผู้เรียนให้ความสำคัญกับความสวยงามและความบันเทิงมากกว่าการประยุกต์ใช้ ซึ่งแตกต่างจากผลการวิจัยครั้งนี้ที่ผู้ฟังให้ความสำคัญกับการนำความรู้ด้านภาษีไปใช้ในชีวิตจริงเป็นหลัก ความแตกต่างดังกล่าวสะท้อนถึงลักษณะเฉพาะของเนื้อหาด้านภาษีที่เกี่ยวข้องกับภาระหน้าที่ของประชาชนโดยตรง

เมื่อพิจารณาในบริบทของประเทศไทย ความรู้ด้านภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาเป็นองค์ความรู้ที่ประชาชนจำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติตามกฎหมาย แต่ในทางปฏิบัติยังพบว่าประชาชนจำนวนมากขาดความเข้าใจที่ถูกต้อง งานวิจัยด้านการพัฒนาสื่อความรู้ทางการเงินและภาษีในประเทศไทยระบุว่า การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง เช่น การยื่นแบบผ่านระบบออนไลน์ของกรมสรรพากร สามารถช่วยเพิ่มการยอมรับและการนำความรู้ไปใช้ของประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้

ในด้านคุณภาพของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ ผลการวิจัยสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้มัลติมีเดียของ Mayer ซึ่งเน้นการออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการประมวลผลข้อมูลของมนุษย์ และลดภาระทางปัญญาที่ไม่จำเป็น (Andrew DeBell, 2019) การออกแบบพอดแคสต์ในงานวิจัยนี้สอดคล้องกับหลักการย่อยของ Mayer ได้แก่ หลักการแบ่งส่วน (Segmenting Principle) โดยผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 20 หัวข้อย่อย แต่ละหัวข้อใช้ระยะเวลาไม่นาน ทำให้ผู้ฟังสามารถประมวลผลข้อมูลได้ที่ละส่วน ไม่เกิดภาระทางความคิดมากเกินไป ส่งผลให้สามารถติดตามเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่องและเข้าใจได้ง่าย

นอกจากนี้ การจัดลำดับเนื้อหาจากเรื่องพื้นฐานไปสู่เรื่องที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ยังสอดคล้องกับหลักการลำดับเนื้อหา (Pre-training Principle) ซึ่งช่วยให้ผู้ฟังมีความรู้พื้นฐานก่อนรับสาระที่มีความซับซ้อน ส่งผลให้เกิดความเข้าใจโดยรวมที่ดียิ่งขึ้น และสะท้อนผ่านคะแนนการประเมินด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยในประเด็นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ระบุว่าการแบ่งเนื้อหาเป็นช่วงสั้น ๆ และจัดลำดับจากง่ายไปยากช่วยเพิ่มความเข้าใจ และลดความซับซ้อน

ของเนื้อหา โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนผู้ใหญ่ ทั้งนี้ แตกต่างจากงานวิจัยบางฉบับที่ใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีองค์ประกอบหลากหลายเกินไป ซึ่งอาจเพิ่มภาระทางปัญญาและส่งผลกระทบต่อความเข้าใจของผู้เรียน

การเลือกใช้พอดแคสต์ซึ่งเป็นสื่อเสียงยังสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ด้วยการฟัง ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้าใจ การจดจำ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านการใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมและเป็นกันเอง (Bay Atlantic University, 2024) ผู้วิจัยเลือกใช้น้ำเสียงผู้บรรยายที่ชัดเจน เป็นมิตร และมีจังหวะการพูดที่ไม่เร่งรีบ ร่วมกับดนตรีประกอบเบา ๆ และเสียงเอฟเฟกต์ที่ใช้เฉพาะจุดสำคัญ เพื่อดึงความสนใจและเน้นสาระสำคัญโดยไม่รบกวนการรับรู้เนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับหลักการลดสิ่งรบกวน (Coherence Principle) ของ Mayer ในบริบทของสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนไทย การใช้น้ำเสียงที่เป็นกันเองและภาษาไม่เป็นทางการจนเกินไปยังช่วยลดทัศนคติด้านลบที่มองว่า “เรื่องภาษีเป็นเรื่องยาก” และเพิ่มการเข้าถึงของประชาชนได้มากขึ้น

เมื่อพิจารณาข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างจากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และอยู่ในช่วงอายุ 20–30 ปี แสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยทำงานตอนต้นให้ความสนใจต่อการเรียนรู้เรื่องภาษีผ่านสื่อพอดแคสต์เป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เริ่มมีรายได้และมีภาระหน้าที่ทางภาษีโดยตรง ความรู้ด้านภาษีจึงมีความจำเป็นและสอดคล้องกับบริบทชีวิตจริง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่พบว่ากลุ่มวัยทำงานตอนต้นเป็นกลุ่มที่เปิดรับการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลและสื่อเสียงมากที่สุด เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีและรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ขณะที่กลุ่มวัยสูงอายุอาจยังมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยี ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ที่มีความพร้อมในการใช้พอดแคสต์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้

โดยสรุป พอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพในระดับสูง การออกแบบโดยอาศัยหลักทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ ทฤษฎีการเรียนรู้มัลติมีเดีย และแนวทางการเรียนรู้ด้วยการฟัง มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยทั่วไป และสะท้อนถึงศักยภาพของพอดแคสต์ในฐานะสื่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่เหมาะสมสำหรับประชาชน

2. ผลการวิจัยพบว่าความรู้ความเข้าใจของผู้ฟังหลังได้รับฟังพอดแคสต์เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ (Andragogy) ซึ่งระบุว่าผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อเนื้อหามีความเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง สามารถนำไปใช้ได้ทันที และสอดคล้องกับบทบาทและหน้าที่ของตนเอง (Harry Cloke, 2024)

ผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการใช้พอดแคสต์เพื่อพัฒนาความรู้ของผู้เรียนผู้ใหญ่ ซึ่งพบว่าการนำเสนอเนื้อหาที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการปฏิบัติตามหน้าที่ตามกฎหมาย สามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Michael Feder, 2024) โดยเฉพาะในประเด็นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ รูปแบบของพอดแคสต์ยังเอื้อต่อการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ในผู้ใหญ่ เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้ฟังสามารถเลือกเวลา สถานที่ และจังหวะในการเรียนรู้ได้ตามความพร้อมของตนเอง (Christopher Pappas, 2025) การนำเสนอเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง เช่น การเสียภาษีและการยื่นแบบแสดงรายการภาษี ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับกรอบความรู้เดิม ส่งผลให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกและคงทนมากยิ่งขึ้น (Michael Feder, 2024)

ผลการวิจัยในประเด็นนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยที่ระบุว่า การเรียนรู้แบบกำกับตนเองผ่านสื่อเสียงสามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้ใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยบางฉบับชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนที่ขาดแรงจูงใจหรือวินัยในการเรียนรู้ด้วยตนเองอาจไม่เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจน ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ที่มีความตระหนักถึงความจำเป็นของความรู้ด้านภาษี ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง

ขณะเดียวกัน การมุ่งเน้นเนื้อหาที่สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง เช่น ความรู้เกี่ยวกับประเภทของภาษีและภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงปัญหาของผู้ใหญ่ ซึ่งเน้นการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์มากกว่าการจดจำเชิงทฤษฎี (Harry Cloke, 2024) ประกอบกับการเลือกใช้น้ำเสียงผู้บรรยายที่เป็นกันเอง การใช้ดนตรีประกอบที่ไม่รบกวนการรับรู้ และการเน้นสาระสำคัญด้วยเสียงเอฟเฟกต์เฉพาะจุด ช่วยให้ผู้ฟังเกิดสมาธิในการเรียนรู้ ลดความเบื่อหน่าย และส่งเสริมประสิทธิภาพในการรับรู้ข้อมูล ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้คะแนนความรู้หลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ยิ่งไปกว่านั้น ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่อ้างอิงจากแนวทางของหน่วยงานด้านภาษี เช่น กรมสรรพากร (2561) มีส่วนช่วยเสริมสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ผู้ฟัง ลดความสับสนในการรับรู้ข้อมูลด้านภาษี และเพิ่มความเชื่อมั่นในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จริง

ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ยึดหลักการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ และมุ่งเน้นเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงของประชาชน มีประสิทธิภาพสูงกว่าสื่อการเรียนรู้ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว และสามารถส่งเสริมความรู้ความเข้าใจด้านภาษีรวมทั้งเอื้อต่อการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

จากผลวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ หรือการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำพอดแคสต์ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษีสำหรับประชาชน เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ของหน่วยงาน เพื่อใช้เป็นสื่อเสริมในการให้ความรู้ด้านภาษีแก่ประชาชน เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงได้สะดวกและสอดคล้องกับบริบทสังคมดิจิทัล โดยหน่วยงานที่เหมาะสมในการเป็นเจ้าภาพหลัก ได้แก่ กรมสรรพากร กระทรวงการคลัง หรือหน่วยงานภาครัฐที่มีภารกิจด้านการให้ความรู้ทางการเงินและภาษีแก่ประชาชน ซึ่งสามารถนำพอดแคสต์ไปเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ทางการ สื่อสังคมออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันของหน่วยงาน

1.2 ควรใช้พอดแคสต์เป็นสื่อประกอบการอบรมด้านภาษี เพื่อช่วยเสริมความเข้าใจเนื้อหาพื้นฐานและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เข้ารับการอบรม ทั้งนี้สามารถนำไปใช้ในระดับสถาบันการศึกษา เช่น ผู้สอนรายวิชาด้านการเงิน การบัญชี หรือเศรษฐศาสตร์ รวมถึงหน่วยงานฝึกอบรมของภาครัฐและเอกชนที่จัดอบรมให้แก่ประชาชนหรือผู้ประกอบการรายย่อย เพื่อใช้เป็นสื่อปูพื้นฐานก่อนหรือหลังการอบรม

1.3 ควรนำพอดแคสต์ไปใช้เป็นสื่อหลักในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษีออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและขยายโอกาสการเข้าถึงความรู้ด้านภาษีของประชาชนอย่างทั่วถึง โดยสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของหน่วยงานภาครัฐ เช่น โครงการให้ความรู้ทางการเงินของธนาคารแห่งประเทศไทย หรือโครงการพัฒนาทักษะทางการเงินของกระทรวงการคลัง รวมถึงการนำไปต่อยอดโดย Youtuber หรือ Media Influencer ด้านการเงินและภาษี เพื่อขยายการเข้าถึงกลุ่มประชาชนในวงกว้าง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรต่อยอดการวิจัยโดยมุ่งศึกษาเชิงเปรียบเทียบลักษณะการรับรู้และการเรียนรู้ด้านภาษีของประชาชนในช่วงวัยหรือกลุ่มอาชีพที่แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดองค์ความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการด้านเนื้อหาและรูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรขยายรูปแบบการประเมินผลการเรียนรู้ โดยเพิ่มเติมการวัดผลในระยะยาวหรือการติดตามผลหลังการเรียนรู้ (follow-up study) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความคงทนของความรู้และการนำความรู้ด้านภาษีไปใช้จริงในชีวิตประจำวันของผู้ฟัง

2.3 ควรศึกษารายละเอียดเชิงลึกขององค์ประกอบพอดแคสต์ เช่น ระดับความซับซ้อนของเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่อง หรือรูปแบบการยกตัวอย่างสถานการณ์ทางภาษี รวมถึงการเปรียบเทียบกับสื่อการเรียนรู้ประเภทอื่น เพื่อค้นหารูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเนื้อหาทางภาษีในแต่ละบริบท

2.4 ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปสู่การประยุกต์ใช้พอดแคสต์กับหัวข้อความรู้ทางการเงินหรือภาษีในประเด็นเฉพาะอื่น ๆ เช่น ภาษีสำหรับผู้ประกอบการรายย่อย ภาษีดิจิทัล หรือการวางแผนภาษีเบื้องต้น เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้และสนับสนุนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านภาษีอย่างเป็นระบบในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

กรมสรรพากร. (2567). แบบแสดงรายการภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา.

<https://www.rd.go.th/65971.html>

ครูเชียงรายดอทเน็ต. (2566). รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ Learner-centered approach. <https://www.kruchiangrai.net/2023/10/04/เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ/>

ชนินทร เพ็ญสูตร. (2561). พอดแคสต์ สื่อทางเลือกใหม่: กรณีศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสหรัฐอเมริกาและไทย. *NBTC Journal*, (2), 271–289. <https://share.google/H0Da2DIVOSMD1iZtq>

- ฐานเศรษฐกิจ. (2567, 11 ธันวาคม). ผู้เชี่ยวชาญ TDRI วิเคราะห์ระบบภาษีไทย เจาะลึก 3 อุปสรรคสำคัญในการจัดเก็บภาษี พร้อมแนวทางแก้ไขด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ และการสร้างความเป็นธรรมในระบบภาษี. <https://www.thansettakij.com/business/economy/614169>
- ธีรวัฒน์ หวังจิตติธกุล. (2567, 31 พฤษภาคม). คนไทยมีความรู้เรื่อง “เสียภาษี” อยู่ในระดับต่ำ. Thai PBS Policy Watch. <https://policywatch.thaipbs.or.th/article/government-23>
- นับทอง ทองใบ. (2562). พอดแคสต์ : สื่อเสียงทางเลือกใหม่. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 14 (หน้า 885–894). มหาวิทยาลัยศรีปทุม. <https://dspace.spu.ac.th/items/ef9e8508-2542-4ded-96c8-486671d27615>
- ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ และ นิรุทธ์ วัฒนโภาส. (2565). “พอดแคสต์” แหล่งเรียนรู้ด้วยการคลิกลำตนเอง. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 20(2), 90–100. <https://share.google/7AS9b8r9ZNgRMEpyh>
- ปวรรัตน์ ระเวง. (2560). การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้ฟังรายการพอดแคสต์ [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula Digital Collections. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/1403>
- มณฑญา จันทน์สมักร และ จิรฐติ หลอมประโคน. (2566). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมรายการวิดีโอ พอดแคสต์บนแพลตฟอร์มยูทูปของผู้ชมในกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 43(1), 31–50. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/utccjournalhs/article/view/257309>
- ลงทุนแมน. (2567, 8 ธันวาคม). อธิบายปัญหา ภาษีไทย แบบเข้าใจง่ายที่สุด. <https://www.longtunman.com/55685>
- สรณ์โรจน์. (2563, 23 มิถุนายน). ทำความรู้จัก Podcast สื่อที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีคุณภาพ. Thumbsup. <https://www.thumbsup.in.th/podcast-brand-advertising>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). การติดตามและประเมินการจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย. กระทรวงศึกษาธิการ. <https://searchlib.utcc.ac.th/library/ebook/316790.pdf>
- อาลี ปรียากร. (2560). การศึกษาแนวทางการผลิตรายการกระจายเสียงเพื่อเผยแพร่ผ่านรูปแบบรายการพอดแคสต์ในประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. <https://share.google/crPaCktAhtpOLKGtp>
- Atiyyah, B. (2020). Webinars vs. podcasts: Are you making the right choice? Flow. <http://www.flowapp.com/webinars-vs-podcasts/>

Awika. (2564, 13 ตุลาคม). *คู่มือการทำพอดแคสต์ สำหรับครีเอเตอร์มือใหม่*. Kooper.

<https://kooper.co/how-to-create-a-podcast>

Bay Atlantic University. (2024, April 4). *Auditory learner: Characteristics & benefits*.

https://bau-edu.translate.goog/blog/auditory-learner/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc

Beamly. (2025, January 5). *Podcast statistics & trends in 2025*.

<https://beamly.com/podcast-statistics/>

Chung, M. Y., & Kim, H. S. (2016). College students' motivations for using podcasts. *Journal of Media Literacy Education*, 7(2), 13–28.

https://www.researchgate.net/publication/291137053_College_Students%39_Motivations_for_Using_Podcasts

Cloke, H. (2024, June 14). *What is Malcolm Knowles' adult learning theory?* Growth Engineering. <https://www.growthengineering.co.uk/adult-learning-theory/>

Dataxet. (2567, 27 ธันวาคม). *พอดคาสต์ไทยโตต่อเนื่อง สะท้อนเทรนด์คอนเทนต์ยุคใหม่*.

<https://www.dataxet.co/media-landscape/2025-th/podcast>

DeBell, A. (2019, December 11). *How to use Mayer's 12 principles of multimedia learning [Examples included]*. Water Bear Learning. <https://waterbearlearning.com/mayers-principles-multimedia-learning/>

den Hamer, A. (2025). *Podcasts in your education, how to do it*. Utrecht University.

<https://www.uu.nl/en/education/educational-development-training/knowledge-dossiers/knowledge-dossier-teaching-in-higher-education/podcasts-in-your-education-how-to-do-it>

Dennis. (2025, August 11). *8 podcast formats to consider for your show*. Castos.

<https://castos.com/podcast-format/>

Feder, M. (2024, February 12). *Adult learning theory and the principles of andragogy*.

University of Phoenix. <https://www.phoenix.edu/articles/education/adult-learning-theory-and-the-principles-of-andragogy.html>

JobsDB. (2568, 28 มีนาคม). *Podcast คืออะไร? สื่อใหม่ที่เข้ามาเปลี่ยนวิธีรับสาร ฟังง่าย ทุกที่ทุกเวลา*.

<https://th.jobsdb.com/th/career-advice/article/what-is-podcast>

Jones, N. (2024). *15 educational podcasts - history, science, language, etc*. AnyRec.

<https://www.anyrec.io/th/educational-podcasts/>

KMUTNB DIGITAL TELEVISION. (ม.ป.ป.). การผลิตสื่อ.

<http://broadcast.elec.cit.kmutnb.ac.th/kdtv/การผลิตสื่อ/>

Mayer, R. E. (2019). *12 principles of multimedia learning*. University of Hartford.

https://www.hartford.edu/faculty-staff/faculty/fcld/_files/12%20Principles%20of%20Multimedia%20Learning.pdf

NOWHERENEAR. (2564, 5 มกราคม). Podcast คืออะไร ? ทำไมถึงชื่อว่าพอดแคสต์ ? และทำไมถึงเป็นที่นิยม ? Thaiware. <https://tips.thaiware.com/1467.html>

Pappas, C. (2025, October 2). *The adult learning theory: Andragogy of Malcolm Knowles* [หลักการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่]. eLearning Industry.

Rodriguez, R. M. (2025, October 18). *How podcasting revolutionized education: Strategy, benefits and impact*. <https://shorturl.asia/Wb2k7>

Social Listening. (2565). เจาะลึกวงการ “พอดแคสต์” เสียงที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคนไทย. Sellsuki. <https://www.sellsuki.co.th/blogs/detail/344/data-research-podcast>

Tonkit. (2564, 6 กรกฎาคม). ปี 2021 คนไทยฟัง Podcast สูงเป็นอันดับ 6 ของโลก! Tonkit360. <https://tonkit360.com/84024>

ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2

RELATIONSHIP BETWEEN SKILLS OF SCHOOL ADMINISTRATORS IN THE DIGITAL AND
INNOVATIVE SCHOOLS UNDER SISAKET PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 2

นำทิพย์ ระสอน^{1*} เจริญวิทย์ สมพงษ์ธรรม¹ สิทธิพร นิยมศรีสมศักดิ์¹

Namtip Rasorn^{1*}, Charoenwit Somphongtham¹ Sitthiporn Niyomsrisomsak¹

¹ สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี ประเทศไทย

¹ Educational Administration Program, Faculty of Graduate Studies, Ratchathani University, Thailand

* Corresponding author e-mail: m6551067@rtu.ac.th

Received: 26/01/2026 | Revised: 25/02/2026 | Accepted: 14/03/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล 2. ศึกษาความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม และ 3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา ปีการศึกษา 2568 จำนวน 321 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .98 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์ของเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.25) ความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.27) มีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยเมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ทักษะการจัดการของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล (X) กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม (Y) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (rxy) เท่ากับ .77

คำสำคัญ: ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล ความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม

Abstract

The objectives of this research were 1. To study the digital-age school administrators' skills 2. To study the characteristics of innovative schools and 3. To study the relationship between digital-age administrators' skills and innovative school characteristics under the same office The sample group consisted of 321 administrators, teachers, and educational personnel in the academic year 2025, selected through stratified random sampling. The research instrument was a five- rating scale questionnaire with a reliability coefficient of .98. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and Pearson's correlation coefficient. The results revealed that the overall level of digital-age leadership skills of school administrators was at the highest level ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.25). The overall level of innovative school characteristics was also at the highest level ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.27). Moreover, there was a high positive relationship between the digital-age leadership skills of school administrators and innovative school characteristics at the .01 level of statistical significance, which supported the research hypothesis. When considering the correlation coefficient, the digital-age management skills of school administrators (X) and innovative school characteristics (Y) had a correlation coefficient (rxy) of .77, indicating a high positive relationship.

Keywords: Digital-age school administrators' skills, innovative school characteristics

บทนำ

ปัจจุบันสถานศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดและรูปแบบการดำเนินงาน เพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จและความเป็นเลิศขององค์กร การพัฒนาสถานศึกษาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาควรนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ทั้งในการบริหารจัดการและการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ เนื่องจากการศึกษาเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาของไทยยังเผชิญปัญหาความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษา และการจัดการเรียนการสอนที่ยังไม่สอดคล้องกับบริบทของยุคดิจิทัล ดังนั้น การปฏิรูประบบการศึกษาจึงควรมุ่งเน้น 3 ประการ ได้แก่ 1) การสร้างระบบความรับผิดชอบ (Accountability) โดยให้สถานศึกษามีความรับผิดชอบต่อผู้ปกครองและผู้เรียนมากขึ้น พร้อมทั้ง

เปิดโอกาสให้สถานศึกษามีอิสระในการบริหารจัดการ 2) การปรับปรุงหลักสูตร สื่อการเรียนการสอน และการพัฒนาครู ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 3) การลดความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียม จากเหตุผลดังกล่าว สถานศึกษาจึงต้องปรับแนวคิดและกลยุทธ์การบริหารให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการศึกษาและพัฒนาสู่การเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม (ขวัญชนก แสงท้าน, 2563)

ผู้บริหารสถานศึกษาถือเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการดำเนินงานของสถานศึกษาให้เป็นไปตามนโยบายและกลยุทธ์ที่กำหนดไว้ บทบาทของผู้บริหารจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการบริหารจัดการงานทั่วไปเท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยทักษะภาวะผู้นำและทักษะการบริหารที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ผู้บริหารจำเป็นต้องสามารถปรับตัวและนำแนวคิดใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการสถานศึกษา รวมทั้งใช้เทคนิคและกระบวนการบริหารที่หลากหลายเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกภายในองค์กร (อภิรักษ์ บุปผาชื่น, 2563)

สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับรูปแบบการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของยุคดิจิทัล โดยผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์บริบท ปัญหา และศักยภาพของสถานศึกษา เพื่อนำไปสู่การวางแผนและกำหนดแนวทางการพัฒนาที่เหมาะสม อันจะช่วยให้สถานศึกษาสามารถปรับตัวและพัฒนาการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุกัญญา แซ่ม้อย, 2562)

ในปัจจุบันสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 2 ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วยนวัตกรรมตามนโยบาย “ฟื้นฟู ดูแล และพลิกโฉมการศึกษา” การสนับสนุนครูให้มีความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาในปัจจุบัน ส่งผลให้รูปแบบการจัดการศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจากการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียน มาเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงร่วมมือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานเป็นทีม และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ตลอดจนสร้างคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างยั่งยืน ทั้งในด้านของ 1. เนื้อหาวิชา (Subject Matter) ยังคงความเข้มข้นไม่เปลี่ยนแปลง ที่แตกต่างคือวิธีการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ที่ถูกต้องและลึกซึ้ง ความแตกต่างในยุคดิจิทัลอยู่ที่การปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรม โครงการ และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง ส่งเสริมให้เกิดชิ้นงานหรือผลงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริง และสร้างประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และประเทศชาติอย่างเป็นรูปธรรม 2. ทักษะชีวิต (Life and Professional Skill) ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี (Collaboration Skill) รับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม มีเหตุผล และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม โดยอาศัยการคิด การตัดสินใจ การควบคุมอารมณ์ และการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม 3. ทักษะและความรักในการเรียนรู้ที่จำเป็น (Necessary skills and a love of learning) มีความรักในการเรียนรู้และความมุ่งมั่นในการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถเชื่อมโยงและบูรณาการองค์ความรู้จากหลากหลายสาขา

เพื่อนำไปต่อยอดและสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ที่มีคุณค่าเพิ่มขึ้น อีกทั้งส่งเสริมกระบวนการระดมความคิด และการทำงานร่วมกันของกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลาย ซึ่งช่วยเปิดมุมมองใหม่และก่อให้เกิดนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ และ 4. ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology Skill) ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้รับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการหาความรู้และนำข้อมูลมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้อง เหมาะสม และคำนึงถึงจริยธรรม พร้อมทั้งได้รับการสนับสนุนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทางที่สอดคล้องกับนโยบายและเป้าหมายของสถานศึกษา ทั้งนี้ การพัฒนาทักษะดังกล่าวถือเป็นประเด็นสำคัญในการบริหารการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา เพื่อให้การเรียนการสอนตอบสนองต่อการปรับเปลี่ยนไปของสังคมสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลจึงจำเป็นต้องมีการวางแผนด้านการบริหารงานบุคคลอย่างเป็นระบบ พัฒนาศักยภาพบุคลากร ควบคู่กับการสร้างขวัญและกำลังใจให้สอดคล้องกับความต้องการของทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นสถานศึกษา ครู ผู้เรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อรักษาบุคลากรที่มีคุณภาพให้อยู่กับองค์กรอย่างยั่งยืน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2, 2568)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่ายังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม ดังนี้ ทักษะความเป็นผู้บริหารยุคดิจิทัลที่เข้มแข็งช่วยให้บุคลากรสามารถใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และเกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งสามารถมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ตลอดระยะเวลากว่า 20 ปีที่ผ่านมา แนวคิดเรื่องความเป็นผู้บริหารยุคดิจิทัลได้รับการศึกษา พัฒนา และนำไปประยุกต์ใช้อย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมให้เป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Ribble & Park, 2022)

การพัฒนาผู้บริหารยุคดิจิทัลจำเป็นต้องส่งเสริมทักษะสำคัญ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การจัดการความปลอดภัยบนเครือข่าย การจัดการเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล และการมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาในยุคดิจิทัล (Kertpolsert, 2022)

สถานศึกษาที่สามารถสร้างนวัตกรรมได้อย่างต่อเนื่อง โดยไม่เพียงมุ่งเน้นผลกำไรเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการใช้ปัญญาเชิงปฏิบัติ (Practical Wisdom) ในการตัดสินใจและดำเนินงานอย่างมีคุณธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม สถานศึกษาลักษณะดังกล่าวจะให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาความรู้ภายในองค์กร รวมทั้งส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคลากร เพื่อให้เกิดการพัฒนาวัตกรรมการอย่างต่อเนื่อง ผู้บริหารสถานศึกษายังมีบทบาทสำคัญในการกำหนดวิสัยทัศน์ สร้างคุณค่า และส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างความรู้และการเรียนรู้ร่วมกันของบุคลากร ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างความรู้กับการปฏิบัติจริง อันนำไปสู่การพัฒนาแนวคิดใหม่ การแก้ไขปัญหา และการสร้างนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาองค์กรให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน (Nonaka & Takeuchi, 2020)

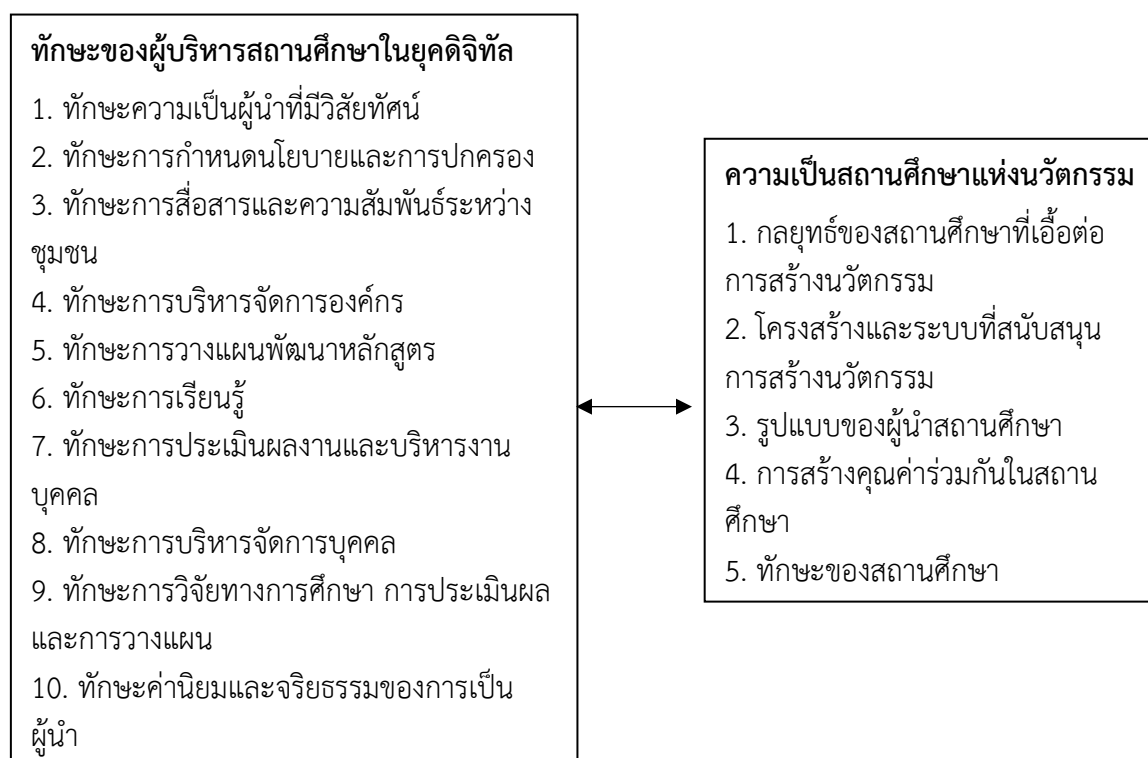
จากสภาพปัญหาและเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 2 ซึ่งผลจากการศึกษาจะเป็นผลดีต่อการเป็นข้อมูลให้ผู้บริหารสถานศึกษาพิจารณาปรับปรุงการบริหารสถานศึกษาให้เป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม พร้อมทั้งนำองค์ประกอบของการบริหาร

สถานศึกษาไปพัฒนาหรือสนับสนุนการบริหารสถานศึกษา เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนการดำเนินงานภายในสถานศึกษาเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสถานศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2
2. เพื่อศึกษาความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ปีการศึกษา 2568 มี 178 โรงเรียน จำนวน 1,971 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 162 คน ครูจำนวน 1,316 คนและบุคลากรทางการศึกษาจำนวน 493 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ปีการศึกษา 2568 โดยผู้บริหารโรงเรียน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 162 คน และครูได้มาโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ (Krejcie and Morgan, 1970) และสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ด้วยวิธีการสุ่มเป็นระดับชั้นอย่างมีสัดส่วนตามสัดส่วนของประชากรและการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับสลากโรงเรียนเป้าหมาย ได้กลุ่มตัวอย่างผู้บริหารโรงเรียน 26 คน คน ครู 215 คน และบุคลากรทางการศึกษา 80 คน รวมทั้งสิ้น 321 คน

เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check List) ได้แก่ ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน และขนาดของสถานศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามใช้แนวคิดของ Hoyle et.al (2005) ประกอบด้วย 10 ทักษะ ดังนี้ 1) ทักษะความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ 2) ทักษะด้านการกำหนดนโยบายและการปกครอง 3) ทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน 4) ทักษะการบริหารจัดการองค์กร 5) ทักษะการวางแผนพัฒนาหลักสูตร 6) ทักษะการเรียนรู้ 7) ทักษะการประเมินผลงานและบริหารงานบุคคล 8) ทักษะในการบริหารจัดการบุคคล 9) ทักษะการวิจัยทางการศึกษา การประเมินผลและการวางแผน 10) ทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำ ลักษณะแบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของ บุญชม ศรีสะอาด (2545)

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามโดยอ้างอิง Higgins (1995) ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม 2. ด้านโครงสร้างและระบบที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม 3. ด้านรูปแบบของผู้นำสถานศึกษา 4. ด้านการสร้างคุณค่าร่วมกันในสถานศึกษา และ 5. ด้านทักษะของสถานศึกษา ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) ของ บุญชม ศรีสะอาด (2545)

ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์กับข้อความ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทุกข้อเท่ากับ 1
2. นำแบบสอบถามที่แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try out) กับ กลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน คือ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และครูผู้สอนในโรงเรียนอนุบาลปรังค์ภู์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้วยการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) โดยใช้เทคนิคความสัมพันธ์ของคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-Total Correlation) มีค่าระหว่าง .44 - .92 และหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ทั้งฉบับ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของ (Cronbach) มีค่าเท่ากับ .98

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี ถึงผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 2 เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยพร้อมแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยนำสำเนาหนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัยติดต่อผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 2 เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
3. ผู้วิจัยส่งหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลงานวิจัยเข้าสู่ระบบ e-office ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2
4. โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลออนไลน์ ได้รับการตอบกลับคืนมาจำนวน 318 ฉบับ คิดเป็น 99.07%
5. นำแบบสอบถามที่รวบรวมได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ และนำไปใช้ ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทำแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS นำค่าที่ได้จากการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์เพื่อแปลความหมาย

1. วิเคราะห์ข้อมูลทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. วิเคราะห์ข้อมูลความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรมในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 2 วิเคราะห์ด้วย

การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient) โดยภาพรวมและรายด้าน

4. วิเคราะห์ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 จากแบบสอบถามด้วยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Stepwise multiple regression analysis) โดยใช้วิธี stepwise เพื่อตรวจสอบและควบคุม multicollinearity เพื่อให้ตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กันสูง ตรวจสอบสมมติฐานสำคัญของการวิเคราะห์ถดถอย (ความเป็นอิสระ, ความเป็นเชิงเส้น, ความปกติของ residuals, ความสม่ำเสมอของความแปรปรวน) ใช้เกณฑ์ทางสถิติ เช่น ค่า p-value เพื่อเพิ่มหรือลบตัวแปรอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อช่วยให้โมเดลถดถอยที่ได้มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้ทำนายประสิทธิภาพในการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.28) ทักษะการบริหารจัดการบุคคล ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.28) ทักษะการกำหนดนโยบายและการปกครอง ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.32) ทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำ ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.38) ทักษะการวางแผนพัฒนาหลักสูตร ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.41) ทักษะการบริหารจัดการองค์กร ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.44) ทักษะความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.43) ทักษะการวิจัยทางการศึกษาการประเมินผลและการวางแผน ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.44) ทักษะการประเมินผลงานและการบริหารงานบุคคล ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.43) และทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.46) ตามลำดับ แสดงผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมและรายด้าน

ภาพรวมทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. ทักษะความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์	4.49	0.43	มาก	7
2. ทักษะการกำหนดนโยบายและการปกครอง	4.69	0.32	มากที่สุด	3
3. ทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน	4.43	0.46	มาก	10
4. ทักษะการบริหารจัดการองค์กร	4.53	0.44	มากที่สุด	6
5. ทักษะการวางแผนพัฒนาหลักสูตร	4.60	0.41	มากที่สุด	5

ภาพรวมทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
6. ทักษะการเรียนรู้	4.74	0.28	มากที่สุด	1
7. ทักษะการประเมินผลงานและการบริหารงานบุคคล	4.48	0.43	มาก	9
8. ทักษะการบริหารจัดการบุคคล	4.72	0.28	มากที่สุด	2
9. ทักษะการวิจัยทางการศึกษา การประเมินผลและการวางแผน	4.49	0.44	มาก	8
10. ทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำ	4.66	0.38	มากที่สุด	4
รวม	4.58	0.25	มากที่สุด	

2. ผลการศึกษาความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.27) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การสร้างคุณค่าร่วมกันในสถานศึกษา ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.26) รองลงมา คือ ทักษะของสถานศึกษา ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.34) กลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.41) โครงสร้างและระบบที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.39) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ รูปแบบของผู้นำสถานศึกษา ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.41) ตามลำดับ แสดงผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 2 โดยภาพรวม และรายด้าน

ภาพรวมความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. กลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม	4.62	0.41	มากที่สุด	3
2. โครงสร้างและระบบที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม	4.52	0.39	มากที่สุด	4
3. รูปแบบของผู้นำสถานศึกษา	4.51	0.41	มากที่สุด	5
4. การสร้างคุณค่าร่วมกันในสถานศึกษา	4.73	0.26	มากที่สุด	1
5. ทักษะของสถานศึกษา	4.69	0.34	มากที่สุด	2
รวม	4.61	0.27	มากที่สุด	

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยเมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล (X) กับความเป็น

สถานศึกษาแห่งนวัตกรรม (Y) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r_{xy}) เท่ากับ .77 เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นรายด้านระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดสามอันดับแรก คือ ทักษะค่านิยมและจริยธรรมการเป็นผู้นำ มีความสัมพันธ์กันทางบวกกับกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม เท่ากับ .78 รองลงมา คือ ทักษะค่านิยมและจริยธรรมการเป็นผู้นำ มีความสัมพันธ์กันทางบวกกับทักษะของสถานศึกษา เท่ากับ .73 ทักษะความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์มีความสัมพันธ์กันทางบวกกับรูปแบบของผู้นำสถานศึกษา เท่ากับ .67 และด้านที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุด คือ ทักษะการเรียนรู้กับโครงสร้างและระบบที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม เท่ากับ .03 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการวิเคราะห์หาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) แสดงผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็น

สถานศึกษาแห่งนวัตกรรมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2

ตัวแปร	Y ₁	Y ₂	Y ₃	Y ₄	Y ₅	Y
X ₁	.16**	.53**	.67**	.18**	.28**	.51**
X ₂	.31**	.11	.23**	.38**	.31**	.35**
X ₃	.65**	.57**	.49**	.37**	.11	.61**
X ₄	.44**	.38**	.39**	.23**	.11*	.44**
X ₅	.17**	.23**	.38**	.38**	.47**	.42**
X ₆	.48**	.03	.10	.18**	.10	.25**
X ₇	.19**	.53**	.67**	.20**	.27**	.53**
X ₈	.52**	.16**	.31**	.66**	.54**	.56**
X ₉	.61**	.50**	.53**	.32**	.11*	.58**
X ₁₀	.78**	.34**	.55**	.58**	.73**	.65**
X	.58**	.57**	.70**	.52**	.45**	.77**

อภิปรายผล

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหารจัดการบุคคล ทักษะการกำหนดนโยบายและการปกครอง ทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำ ทักษะการวางแผนพัฒนาหลักสูตร ทักษะความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ ทักษะการประเมินผลงานและการบริหารงานบุคคล ทักษะการบริหารจัดการองค์กร ทักษะการวิจัยทางการศึกษา การประเมินผลและการวางแผน และทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน ทั้งนี้เนื่องมาจากปัจจัยต่างๆ ที่สนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อเป็นการยกระดับสถานศึกษา เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการเรียนรู้ของครู และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังที่ วิชยานนท์ ทรัพย์ถาวรธานี และคณะ (2567) กล่าวว่าผู้บริหารสถานศึกษาให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารจัดการสถานศึกษา รวมถึงการส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงาน ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการข้อมูล การติดต่อสื่อสาร และการดำเนินงานภายในสถานศึกษาให้มีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผลการวิจัยพบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม ตามความคิดเห็นของผู้บริหารและครูผู้สอนอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

สรุปได้ว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 มีทักษะที่สำคัญต่อการบริหารจัดการสถานศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้บริหารให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยี การบริหารบุคลากร การวางแผน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การบริหารจัดการสถานศึกษามีประสิทธิภาพ และสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาได้ดียิ่งขึ้น

2. ความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การสร้างคุณค่าร่วมกันในสถานศึกษา รองลงมาคือ ทักษะของสถานศึกษา โครงสร้างและระบบที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม กลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ รูปแบบของผู้นำสถานศึกษา สืบเนื่องมาจากปัจจัยต่าง ๆ ในการสร้างคุณค่าร่วมกันในสถานศึกษาเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากบุคลากรทุกฝ่าย ดังที่ (สุธรรม ธรรมทัศนานนท์, 2564) กล่าวว่า การสร้างคุณค่าร่วมกันในสถานศึกษามักจะพบอุปสรรคจากการขาดความเข้าใจที่ตรงกันของบุคลากร ซึ่งส่งผลให้ระดับภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน และยิ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (เพ็ญพิมล พลสมบัติ, 2566) กล่าวว่า สถานศึกษามีการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวสู่ความเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมที่มีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงด้านกระบวนการทางความคิดเพื่อก่อให้เกิด สิ่งใหม่ที่แตกต่างและเป็นประโยชน์ขึ้นมา ส่งผลให้สภาพที่พึงประสงค์ของความเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปได้ว่า ความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าสถานศึกษามีการพัฒนาและปรับตัวเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องผ่านความร่วมมือของบุคลากรและการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษา.

3. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยเมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล (X) กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม (Y) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r_{xy}) เท่ากับ .77 เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นรายด้านระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดสามอันดับแรก คือ ทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำมีความสัมพันธ์กันทางบวกกับกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม เท่ากับ .78 รองลงมา คือ ทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำมีความสัมพันธ์กันทางบวกกับทักษะของสถานศึกษา เท่ากับ .73 ด้านทักษะความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์มีความสัมพันธ์กันทางบวกกับรูปแบบของผู้นำสถานศึกษา เท่ากับ .67 และด้านที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุด คือ ทักษะการเรียนรู้กับโครงสร้างและระบบที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม เท่ากับ .03 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การวางแผนและการพัฒนาหลักสูตรต้องการเวลาและกระบวนการในการพัฒนา ซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาซ้ำเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ ดังที่ (อภิชัย คำอาจ และ เจริญวิทย์ สมพงษ์ธรรม, 2568) กล่าวไว้ว่า ทักษะการประเมินผลและการบริหารบุคลากรเป็นทักษะที่สำคัญที่ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกันก็มีส่วนสำคัญในการพัฒนาความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม ซึ่งผู้บริหารจำเป็นต้องมีการฝึกฝนทักษะเหล่านี้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม โดยรวม มีความสัมพันธ์กันทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อยู่ในระดับมาก (สุภาพร ศรีพรหม และพิมพ์อร สดเอี่ยม, 2567) ได้ศึกษาเรื่องทักษะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลกับความเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลยหนองบัวลำภู โดยรวม พบว่ามีความสัมพันธ์กันทางบวก อยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ .646 และแนวคิดของผลการวิจัยไปสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (นารักษ์พร แซ่หว้า และณิรดา เวชญาลักษณ์, 2567) ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของครู พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของครู โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวก อยู่ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยภาวะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาด้านการสื่อสารยุคดิจิทัลมีความสัมพันธ์สูงสุดกับการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของครูในทุกด้าน

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม โดยพบว่าทักษะของผู้บริหารในยุคดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมบรรยากาศและกระบวนการทำงานที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมภายในสถานศึกษา ผู้บริหารที่มีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร การคิดเชิงกลยุทธ์ และการบริหารจัดการ การเปลี่ยนแปลง จะสามารถสนับสนุนให้ครูและบุคลากรพัฒนาการจัดการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลสามารถเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรมได้อย่างยั่งยืน โดยการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการบริหารจัดการ การส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกัน และการสนับสนุนให้บุคลากรเกิดความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรมในการจัดการศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลด้านที่มีระดับต่ำสุด คือ ทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการเสริมสร้างศักยภาพของผู้บริหารในการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์กับชุมชนอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะดังกล่าวโดยการจัดอบรมหรือเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับเทคนิคและเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน ตลอดจนการเพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารที่หลากหลาย สะดวก และรวดเร็ว เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปสู่การพัฒนาสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

2. ความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม ผลการศึกษาพบว่า ความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรมด้านที่มีระดับต่ำสุด คือ รูปแบบของผู้นำสถานศึกษา ซึ่งบ่งชี้ถึงความท้าทายในการจัดรูปแบบการบริหารงานของผู้บริหารที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกันภายในโรงเรียน ดังนั้น สถานศึกษาควรส่งเสริมกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาและเสริมสร้างทักษะความเป็นผู้นำของผู้บริหารอย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดประชุมอย่างสม่ำเสมอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างความเข้าใจร่วมกันในแนวทางการบริหารงาน ตลอดจนการเสริมสร้างความเป็นทีมและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมอย่างยั่งยืน

3 ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล กับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูง ($r = 0.77$) ซึ่งแสดงถึงความสำคัญของทักษะผู้บริหารในการส่งเสริมความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม ดังนั้น ผู้บริหารควรเน้นการพัฒนาและฝึกฝนทักษะที่สำคัญเหล่านี้ให้ครบถ้วน เพื่อให้สามารถนำไปสู่การพัฒนาและขับเคลื่อนสถานศึกษาสู่การเป็น

องค์กรแห่งนวัตกรรมอย่างแท้จริง โดยเฉพาะทักษะค่านิยมและจริยธรรมของการเป็นผู้นำกับกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับนวัตกรรมในสถานศึกษาสูง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษากับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ
2. ควรศึกษาผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการบริหารการศึกษาในสถานศึกษา เพื่อประเมินความเหมาะสมและประสิทธิผลของการใช้งานในบริบทต่าง ๆ
3. ควรศึกษาแนวทางการเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างชุมชนและสถานศึกษาในยุคดิจิทัล เพื่อมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทรัพยากร และประสบการณ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนและการบริหารจัดการสถานศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชนและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

ข้อจำกัดการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ศึกษากลุ่มตัวอย่างเฉพาะครูและบุคลากรทางการศึกษาในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่กำหนดเท่านั้น จึงอาจไม่สามารถนำผลการวิจัยไปอ้างอิงหรือสรุปผลกับสถานศึกษาในบริบทอื่นได้ทั้งหมด
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือหลัก ซึ่งอาศัยการประเมินความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม อาจมีความคลาดเคลื่อนจากการรับรู้หรือการตีความของผู้ตอบ
3. การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลกับความเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรมเท่านั้น ไม่ได้ศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อการพัฒนาสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม เช่น นโยบายทางการศึกษา งบประมาณ หรือวัฒนธรรมองค์กร
4. การวิจัยเป็นการศึกษาในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-sectional study) จึงอาจไม่สามารถสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของทักษะผู้บริหารหรือการพัฒนาสถานศึกษาแห่งนวัตกรรมในระยะยาวได้

เอกสารอ้างอิง

- ขวัญชนก แสงท้านง. (2563). รูปแบบการพัฒนาสถานศึกษาสู่องค์กรแห่งนวัตกรรมสำหรับสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 5(7), 153–168.
- นารายณ์ แซ่หว้า และ นิรดา เวชญาลักษณ์. (2567). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3. *วารสารราชพฤกษ์*, 22(2), 98–113.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. สุวีริยาสาส์น.
- พิเชษฐ์ ประสานชีพ. (2568). ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม. *วารสารการบริหารการศึกษาและนวัตกรรมการศึกษา*, 5(2), 98–107.

- เพ็ญพิมล พลสมบัติ. (2566). แนวทางการพัฒนาความเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3. *วารสารพุทธปรัชญาวิวัฒน์*, 7(2), 658–672.
- ลลิตา ไสยสัตย์ และ ศศิธรา แพงไทย. (2568). ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 3. *Journal of Integration Social Sciences and Development*, 5(1), 63–76.
- วิษยานนท์ ทรัพย์ถาวรธานี, ศิกานต์ เพียรธัญญกรณ์ และ บดินทร์ นารถโคษา. (2567). ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารงานสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม. *วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 12(48), 300–310.
- สุกัญญา แฉ่มชัย. (2562). *การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธรรม ธรรมทัศนานนท์. (2564). *การบริหารสู่องค์กรแห่งนวัตกรรมการศึกษา*. ตักสิลาการพิมพ์.
- สุภาพร ศรีพรหม และ พิมพ์อร สดเอี่ยม. (2567). ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อความเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลยหนองบัวลำภู. *วารสารมณีเชษฐาราม*, 7(5), 816–832.
- อภิชัย คำอาจ และ เจริญวิทย์ สมพงษ์ธรรม. (2568). ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับโรงเรียนแห่งนวัตกรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาโยธธ เขต 1. *วารสารมหาจุฬาลงกรณ*, 16(1), 183–197.
- อภีรักษ์ บุปผาชื่น. (2563). ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม การขับเคลื่อนองค์กรสู่ความเป็นเลิศ. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 4(3), 205–216.
- Kertpolser, Y. (2022). Developing learning skills for digital citizenship. *Journal of Digital Communications*, 6(1), 353–379.
- Kor, H., Erbay, H., & Engin, M. (2016). Technology leadership of education administrators and innovative technologies in education: A case study of Çorum city. *Universal Journal of Educational Research*, 4(12A), 140–150.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2016.041318>
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.
<https://doi.org/10.1177/001316447003000308>

- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (2020). *The wise company: How companies create continuous innovation*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1017/beq.2021.9>
- Ribble, M., & Park, M. (2022). *The digital citizenship handbook for school leaders: Fostering positive interactions online*. International Society for Technology in Education.
- Weng, C. H., & Tang, Y. (2014). The relationship between technology leadership strategies and effectiveness of school administration: An empirical study. *Computers and Education*, 76(1), 91–107. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.03.010>

ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAME ACTIVITIES ON BASIC COMPUTER SCIENCE LEARNING SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN

สุพัตรา พฤษสุพรรณ^{1*} กัญจนา ศิลปภักยาน¹

Supattra Prueksuwan^{1*} Kanjana Silpakityan¹

¹ สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,
ประเทศไทย

¹ Program in Early Childhood Education, Curriculum and Instruction Sub-Program, School of Education,
Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand

* Corresponding author e-mail: miracel2009@hotmail.com

Received: 04/12/2025 | Revised: 03/04/2025 | Accepted: 10/04/2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย - หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ จังหวัดตาก จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) คู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา 2) เกมการศึกษา และ 3) แบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สูงขึ้นอย่างชัดเจน เมื่อเปรียบเทียบ

ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ทั้งในภาพรวมและในแต่ละด้าน ได้แก่ การเรียงลำดับ การใช้ตัวแทนแบบรูป และการแก้ปัญหา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมเกมการศึกษา ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ การศึกษาปฐมวัย

Abstract

This research aimed to compare the basic computer science learning skills of preschool children before and after educational game activities. The sample consisted of 25 male and female early childhood children aged 5-6 years, who were studying in Kindergarten 3 during the second semester of the 2024 academic year at Chumchon Ban Phop Phra School, Tak Province. Cluster sampling was used to select the sample. The research instruments consisted of 1) a manual for implementing educational game activities, 2) educational games, and 3) a practical assessment form for basic computer science learning skills for preschool children. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The research findings indicated that the early childhood children who participated in the educational game activities had significantly higher basic computer science learning skills when comparing the scores before and after the activities, both overall and in each sub-skill: sequencing, representation, pattern recognition, and problem-solving at the .05 level of statistical significance.

Keywords: Educational game activities, Basic computer science learning skills , Preschool children education

บทนำ

ปัจจุบันโลกได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อโลกได้ก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 ที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการดำเนินชีวิตประจำวัน ดังนั้นในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมให้เจริญก้าวหน้าจำเป็นต้องเพิ่มศักยภาพคน โดยการยกระดับคุณภาพการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ในทุกระดับการศึกษา ตั้งแต่ระดับปฐมวัย ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาให้เป็นไปอย่างทั่วถึง โดยการเรียนรู้ต้องเป็นไปเพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะใหม่ สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและเท่าทันโลก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563 ข) ซึ่งทักษะ ความรู้ และทัศนคติในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับพลเมืองในการเผชิญกับโลกดิจิทัลที่ยั่งยืนและสังคมอย่างมีจริยธรรมและมนุษยธรรม (González-Pérez and Ramírez-Montoya, 2022) กระทรวงศึกษาธิการ (2563) จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ทันต่อสภาพการเปลี่ยนแปลงที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ให้ความสำคัญกับการสอนเทคโนโลยีในสถานศึกษา โดยเฉพาะการสอนวิทยาการคำนวณที่เป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชิง

คำนวณ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการขับเคลื่อนในสถานศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาล เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะของคนไทย 4.0 สามารถสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีให้กับประเทศ ตอบสนองวิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

วิทยาการคอมพิวเตอร์เป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอนวิทยาการคำนวณ ซึ่งอยู่ในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วยวิทยาการคอมพิวเตอร์ (Computer Science) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) และ การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2561 ก) ซึ่งการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ การใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การบูรณาการกับวิชาอื่น การเขียนโปรแกรม การคาดการณ์ผลลัพธ์ การตรวจหาข้อผิดพลาด และการพัฒนาแอปพลิเคชันหรือพัฒนาโครงงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

การเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ในระดับปฐมวัย จัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีขอบเขตสำคัญที่เน้นการปูพื้นฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อให้เด็กมีทักษะการคิดที่เป็นระบบ โดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณมาแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การที่เด็กจะเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ได้ดี จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้พื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ 4 ทักษะ ซึ่งได้แก่ 1) การเรียงลำดับ หมายถึง ความสามารถทางปัญญาที่สร้างทักษะในการจัดเรียงวัตถุ หรือการกระทำตามลำดับที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นไปตามการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอน (Su and Yang, 2023) 2) การใช้ตัวแทน หมายถึง การนำเสนอความคิดโดยใช้สัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรม ซึ่งอาจแสดงด้วยตัวเลข ข้อความ สัญลักษณ์ ภาพ กระดานเรื่องราว หรือกราฟ เป็นต้น (Angevine, 2017) 3) แบบรูป หมายถึง แบบรูปของสิ่งต่างๆ หรือชุดของสิ่งต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กันในลักษณะของรูปร่าง ขนาด สี ท่าทางหรือเสียง อย่างใดอย่างหนึ่ง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2563 ข) และ 4) การแก้ปัญหา หมายถึง การที่เด็กสามารถแก้ไขปัญหามาก่อนด้วยวิธีการเดิมและวิธีการใหม่ได้ และตั้งคำถามที่ช่วยสร้างความชัดเจนของปัญหาที่จะนำไปสู่วิธีการแก้ปัญหาที่ดีได้ (สิรินภา กิจเกื้อกูล, 2565) เมื่อเด็กมีพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ทั้ง 4 ทักษะแล้วจึงจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงคำนวณและการเขียนโค้ดซึ่งเป็นแนวคิดและทักษะของวิทยาการคอมพิวเตอร์ต่อไป เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดเชิงคำนวณ อันเป็นการเตรียมความพร้อมผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

รายงานการศึกษาสภาวะการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ปี 2563 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563 ก) พบว่า พัฒนาการที่เป็นปัญหาใหญ่ที่สุดในการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการสมวัย คือ พัฒนาการด้านสติปัญญา ซึ่งจากการสำรวจทุกๆ 5 ปี พบว่าในรอบปี 2559 เด็กไทยมีระดับสติปัญญาเฉลี่ย (IQ) เท่ากับ 98.23 ถือเป็นระดับสติปัญญาที่อยู่ในเกณฑ์ปกติแต่ค่อนข้างต่ำต่ำกว่าค่ากลางของมาตรฐานสากล (IQ=100) สภาวะการนี้ยังทวีความรุนแรงขึ้นจากสถานการณ์โควิด-19 ที่ก่อให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) ซึ่งจากการศึกษาภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) ในเด็กปฐมวัยจากสถานการณ์โควิด โดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2565 ได้ทำการศึกษาเด็กปฐมวัย อายุ 3-5 ปี จำนวน 1,163 ราย จาก

การให้ข้อมูลของครูหรือผู้ดูแลเด็ก พบว่าภาวะการถดถอยที่วิกฤติมากที่สุดของเด็กปฐมวัยไทย คือ การมีสมาธิจดจ่อ และการคิดแยกแยะ ซึ่งเป็นพื้นฐานของ Critical Thinking อันเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2565 อ้างถึงใน ปราภนา หาญเมธี, 2566) นอกจากปัจจัยภายนอกแล้ว สาเหตุเชิงลึกส่วนหนึ่งมาจากบริบทการเลี้ยงดูภายในครอบครัวที่มีความพร้อมสูงแต่มักเป็นการเลี้ยงดูในลักษณะ "ปกป้องและทำให้ทุกอย่าง" จนเด็กขาดโอกาสในการทำกิจกรรมประจำวันด้วยตนเอง ส่งผลให้เด็กขาดการฝึกทักษะการสื่อสาร ขาดความริเริ่มลงมือทำ และที่สำคัญที่สุดคือไม่ได้ฝึกฝนการแก้ปัญหาด้วยตนเอง อีกทั้งที่โรงเรียนเด็กถูกเร่งให้อ่านออกเขียนได้ บวกลบเลข ถูกให้ท่องจำและทำสิ่งต่างๆเกินวัย ด้วยคาดหวังให้เด็กเป็นคนเก่ง แต่แท้จริงแล้วการเป็นคนเก่งเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้เด็กประสบความสำเร็จในชีวิตและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข หากสถานการณ์เหล่านี้ไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง เด็กปฐมวัยรุ่นนี้ย่อมไม่สามารถเติบโตไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในโลกยุคใหม่ได้ (ชนิพรรณ จาติเสถียร, กันตวรรณ มีสมสาร, อภริติ ไชยกาล, 2560) นอกจากนี้ จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กปฐมวัยโรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ ปีการศึกษา 2566 พบว่า เด็กปฐมวัยจำนวนมากขาดโอกาสในการฝึกทักษะการคิดเชิงระบบ เนื่องจากการดำเนินชีวิตประจำวันที่ขาดกิจกรรมกระตุ้นการแก้ปัญหา ประกอบกับการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมตามวัยในสภาพแวดล้อมปัจจุบัน ส่งผลให้เด็กมีภาวะสมาธิสั้นและขาดทักษะการคิดรวบยอดที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น แม้ผลสำรวจ IQ เด็กไทยจะอยู่ในเกณฑ์ปกติแต่ค่อนข้างต่ำ แต่สิ่งที่น่ากังวลยิ่งกว่าคือภาวะ Learning Loss ที่ทำให้ทักษะการคิดแยกแยะถดถอยลงอย่างวิกฤติ ประกอบกับการเลี้ยงดูที่ลดทอนโอกาสในการแก้ปัญหาของเด็กด้วยเหตุนี้ การนำทักษะพื้นฐานวิทยาการคอมพิวเตอร์มาปลูกฝังจึงไม่ใช่แค่เรื่องเทคโนโลยี แต่คือการสร้างฐานการคิดใหม่ ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ทั้ง 4 ทักษะเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังให้เด็กปฐมวัยในการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านสติปัญญาสมวัย หากเด็กปฐมวัยได้รับการปลูกฝังทักษะเหล่านี้้อย่างเหมาะสม จะไม่เพียงช่วยแก้ปัญหาวิกฤติพัฒนาการที่กล่าวมาข้างต้นเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้เด็กมีคุณลักษณะพึงประสงค์สอดคล้องตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยเฉพาะมาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ตัวบ่งชี้ที่ 9.2 อ่าน เขียนภาพ และสัญลักษณ์ได้ และมาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ที่ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด และตัวบ่งชี้ที่ 10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เป็นต้น ซึ่งเหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี (กมลวรรณ อังศรีสุพร, 2561) เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก คือ จัดให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นสิ่งที่เป็นรูปธรรม เกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะการคิดในด้านต่างๆ อันเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับขั้นที่สูงขึ้น ซึ่งมุ่งให้เด็กได้ใช้ทักษะการคิดในการสังเกต และการคิดวิเคราะห์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยเด็กจะซึมซับสิ่งที่เรียนรู้ในเกมได้ยาวนานกว่าวิธีการ

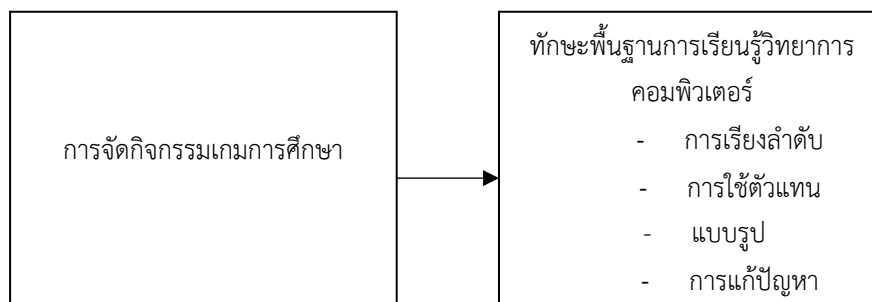
เรียนทั่วไป เด็กจะได้รับทักษะการคิด และการตัดสินใจมากขึ้น (Mohamed and Shaaban, 2021) และช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นพื้นฐานการศึกษา ทำให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ (หน่วยพัฒนาครุศาสตรปัญหา, 2564) ซึ่งถือได้ว่าเกมการศึกษาช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยเด็กจะซึมซับสิ่งที่เรียนรู้ในเกมได้ยาวนานกว่าวิธีการเรียนทั่วไป เด็กจะได้ฝึกทักษะการคิด และการตัดสินใจมากขึ้นโดยเกมการศึกษาจะดึงดูดความสนใจของเด็กมากกว่ากิจกรรมในห้องเรียนทั่วไป การเล่นเกมการศึกษาเป็นส่วนสำคัญและเป็นธรรมชาติของการเติบโตและการเรียนรู้ของเด็ก ทำให้เด็กได้ทดลองค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม อีกทั้งเกมการศึกษาสามารถเปลี่ยนบทบาทของครู จากบทบาทของผู้สอนที่เป็นทางการมาเป็นบทบาทของการเป็นผู้จัดการหรือผู้จัดกิจกรรมที่ทำให้เด็กสนุกได้ (Mohamed and Shaaban, 2021) ซึ่งถือได้ว่าเกมการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเด็ก เป็นตัวขับเคลื่อนการเรียนรู้ที่สำคัญทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว ซึ่งเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เด็กจะได้เรียนรู้ผ่านการค้นพบ การทดลองที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จากการได้ลงมือกระทำผ่านเกมการศึกษา เป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งจะส่งผลในระยะยาวไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ และจะติดตัวเด็กไปเมื่อเด็กโตขึ้น (Lucas, 2017)

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย ในประเทศไทย จากการสืบค้นข้อมูลคลังปัญญาและฐานข้อมูลมหาวิทยาลัย เช่น คลังปัญญาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (CUIR), ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, NU Digital Repository (ม.นเรศวร) และระบบคลังข้อมูลงานวิจัยไทย เช่น Thai Digital Collection (TDC), Research Gateway Common Service สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.), ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital วช., TNRR (Thai National Research Repository) และ ThaiEdResearch และจากวารสารและงานวิจัยออนไลน์ ThaiJO (Thai Journals Online) พบว่า ได้มีการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ทักษะการคิดเชิงเหตุผล และเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับในต่างประเทศ จากการสืบค้นข้อมูลจาก Google Scholar, NSTDA Online Database และฐานข้อมูลอื่น ๆ ของสถาบันต่าง ๆ พบว่า ได้มีการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็ก และเพื่อพัฒนาความสามารถด้านสติปัญญา แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่ได้มีการนำเกมการศึกษามาพัฒนาทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อนำไปต่อยอดการเรียนรู้การคิดเชิงคำนวณและการเขียนโค้ดแบบไม่ใช้คอมพิวเตอร์ได้ ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์กับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาแก่เด็กปฐมวัยในการใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการพัฒนาความสามารถด้านอื่นๆ ที่ดียิ่งขึ้นแก่เด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เป็นรายด้าน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนทดลองและหลังทดลอง (OneGroup Pretest-Posttest Design) เพื่อให้สามารถติดตามผลการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคลได้อย่างต่อเนื่อง และประเมินความก้าวหน้าของกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ จังหวัดตาก มี 4 ห้องเรียน จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ จังหวัดตากจำนวน 25 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม โดยเด็กแต่ละห้องเป็นเด็กความสามารถ

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ การเรียงลำดับ การใช้ตัวแทน แบบรูป และการแก้ปัญหา

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 คู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีลำดับขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมการศึกษา หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และแนวการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา รวมถึงทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการเขียนคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

2) ดำเนินการเขียนคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งมีหัวข้อประกอบไปด้วย หลักการและเหตุผล จุดมุ่งหมาย เนื้อหา วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา แนวทางการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา กำหนดการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา วิธีการดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษา บทบาทครูในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บทบาทเด็กในการปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษา และตารางการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

3) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาด้านการใช้ภาษา และความเหมาะสมในการนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย

4) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม โดยมีผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

4.1) ดร.ชนาสร นิ่มนวล อาจารย์ประจำสาขาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

4.2) ดร.ดุชนี อุปการ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเอก การศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

4.3) นางสรพมลคล จันทร์ดั่ง ครูชำนาญการพิเศษ สอนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนวัดอรัญญิการาม จังหวัดอุดรดิตถ์

5) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วมาหาค่าเฉลี่ย ได้คะแนนเฉลี่ยความเหมาะสม 4.21 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก และนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

6) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ จังหวัดตาก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา เวลา แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

7) นำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ จังหวัดตาก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

3.2 เกมการศึกษา มีลำดับขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย การประเมินผลพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

2) ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา การจัดทำเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัย และสอดคล้องกับเนื้อหาสาระตามหน่วยการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 และกิจกรรมที่สามารถนำมาฝึกทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย

3) กำหนดรูปแบบเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ฝึกทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย 4 ทักษะ ได้แก่ การเรียงลำดับ การใช้ตัวแทน แบบรูป และการแก้ปัญหา จำนวน 16 เกม แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ เกมเรียงลำดับภาพ เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมต่อเติมแบบรูป เกมพื้นฐานการบวก และเกมภาพตัดต่อ

4) นำเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาการใช้ภาษา และความเหมาะสมในการนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย

5) นำเกมการศึกษาที่ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

5.1) ดร.ชนาสร นิมนวล อาจารย์ประจำสาขาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

5.2) ดร.ศุภฎี อุปการ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเอก การศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

5.3) นางสาวพรพลล จันทรังค์ ครูชำนาญการพิเศษ สอนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนวัดอรุณญาราม จังหวัดอุดรดิตถ์

6) ปรับปรุงแก้ไขเกมการศึกษาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7) นำเกมการศึกษาปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ จังหวัดตาก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา เวลา และเกณฑ์การให้คะแนน จากการทดลองดังกล่าวปรากฏว่าเนื้อหา เวลา และเกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม

8) นำเกมการศึกษาไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

3.3 แบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย มีลำดับขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย และตัวอย่างแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวกับการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้น

2) สร้างแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง จำนวน 20 ข้อ โดยแยกเป็น 4 ทักษะ ทักษะละ 5 ข้อ

3) เกณฑ์การให้คะแนน ปรับมาจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2565) แบ่งเป็น 4 ทักษะ โดยมีระดับคะแนน 0 – 2 คะแนน ทั้งนี้ขอยกตัวอย่างทักษะการเรียงลำดับ ดังนี้

การเรียงลำดับ ใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ข้อที่ 1 และข้อที่ 2 มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ

2 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเอง 3 - 4 ชิ้น

1 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเองได้น้อย 1 - 2 ชิ้น

0 คะแนน หมายถึง เด็กไม่สามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเองได้ หรือเรียงผิด

ข้อที่ 3 และข้อที่ 4 มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ

2 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเอง 4 - 5 ชิ้น

1 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเองได้น้อย 1 - 3 ชิ้น

0 คะแนน หมายถึง เด็กไม่สามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเองได้ หรือเรียงผิด

ข้อที่ 5 มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ

2 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเอง 5 - 6 ชิ้น

1 คะแนน หมายถึง เด็กสามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเองได้น้อย 1 - 4 ชิ้น

0 คะแนน หมายถึง เด็กไม่สามารถเรียงลำดับได้ด้วยตนเองได้ หรือเรียงผิด

4) นำแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัยที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาด้านการใช้ภาษา และความเหมาะสมในการนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย

5) นำแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

6) ปรับปรุงแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7) นำแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัยที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (try-out) กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพบพระ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากการทดลองดังกล่าวปรากฏว่าแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัยมีความเหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

8) นำแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัยที่วิเคราะห์หาคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ ไปใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการควบคุมตัวแปร

4.1 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลองซึ่งผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยตนเองโดยใช้เกณฑ์การประเมินผลแบบ Rubric Score ที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงจากผู้เชี่ยวชาญ โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest) โดยใช้แบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย แบ่งเป็น 4 ทักษะ ทักษะละ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 20 ข้อ 40 คะแนน โดยทดสอบเป็นรายบุคคลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน ประเมินวันละ 1 ทักษะ ใช้เวลา 4 วัน 4 ทักษะ

2) ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้คู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ทั้ง 4 ทักษะ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที โดยสัปดาห์ที่ 1 เป็นการส่งเสริมทักษะการเรียงลำดับ ใช้เกมการเรียงลำดับ สัปดาห์ที่ 2 เป็นการส่งเสริมทักษะการใช้ตัวแทน ใช้เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ สัปดาห์ที่ 3 เป็นการส่งเสริมทักษะแบบรูป ใช้เกมต่อเติมแบบรูป สัปดาห์ที่ 4 เป็นการส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ใช้เกมเกมพื้นฐานการบวก และเกมภาพตัดต่อ และสัปดาห์ที่ 5 เป็นการส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ทั้ง 4 ทักษะ โดยให้เด็กได้เล่นเกมทบทวนเกมการศึกษาทั้ง 16 เกมที่ผ่านมา โดยจัดกิจกรรมการช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เวลา 14.15 – 14.45 น. รวม 25 ครั้ง

3) ทดสอบหลังการจัดกิจกรรม (Posttest) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังดำเนินการทดลอง โดยให้เด็กทำแบบประเมินเชิงปฏิบัติการทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัยชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนการทดลอง พร้อมนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งก่อนและหลังการทดลองไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

4.2 การควบคุมตัวแปร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนเพื่อความเที่ยงตรงภายใน ดังนี้

1. กำหนดการทดลองเป็นเวลา 5 สัปดาห์ เพื่อลดผลกระทบจากพัฒนาการตามธรรมชาติที่อาจเกิดขึ้นหากใช้เวลานานเกินไป

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมโดยครูประจำชั้นในสภาพแวดล้อมที่เด็กคุ้นเคย เพื่อให้พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ

3. ใช้แบบประเมินที่มีเกณฑ์การให้คะแนนที่เป็นรูปธรรม และผ่านการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อลดความคลาดเคลื่อนในการวัดผล

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์คะแนนทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยการหาค่า t-test แบบ Dependent Sample

สรุปผลการวิจัย

ผู้ศึกษาขอเสนอผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยเป็นรายด้านและภาพรวมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา นำเสนอในตารางที่ 1 และตารางที่ 2 ดังนี้

ตาราง 1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นรายด้าน

ทักษะพื้นฐานวิทยาการคอมพิวเตอร์	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		η^2	t	P
	M	SD	M	SD			
1. การเรียงลำดับ	7.68	1.95	9.48	0.81	1.80	6.11*	0.0000
2. การใช้ตัวแทน	8.96	0.87	9.84	0.37	0.88	4.99*	0.0000
3. แบบรูป	7.60	1.50	9.28	0.72	1.68	5.74*	0.0000
4. การแก้ปัญหา	6.28	1.43	8.04	1.08	1.76	7.56*	0.0000

* $p < .05$

จากตารางที่ 1 แสดงคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยรายด้าน ได้แก่ ด้านการเรียงลำดับ ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.95 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.81 การใช้ตัวแทน ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.87 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 แบบรูป ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 และการแก้ปัญหา ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.43 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.08 เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองมาเปรียบเทียบกันพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ.05

ตาราง 2 การเปรียบเทียบคะแนนทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในภาพรวม

ระยะทดลอง	n	M	SD	t	P
ก่อนการทดลอง	25	30.52	3.44	11.83*	0.0000
หลังการทดลอง	25	36.64	1.57		

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 30.52 คะแนน และ 36.64 คะแนน ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกม

การศึกษามีทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

อภิปรายผล

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสามารถส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยได้ ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1. เกมการศึกษา เป็นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยจำนวน 4 ทักษะ ได้แก่ การเรียงลำดับ การใช้ตัวแทน แบบรูป และการแก้ปัญหา ซึ่งผลการเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเด็กปฐมวัยมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เป็นไปตามสมมติฐานของการศึกษา ทั้งนี้มีผลมาจากเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วยเกมการศึกษา 5 ประเภท ได้แก่ 1) เกมเรียงลำดับภาพ 2) เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ 3) เกมต่อเติมแบบรูป 4) เกมพื้นฐานการบวก และ 5) เกมภาพตัดต่อ โดยเกมแต่ละเกมออกแบบมาเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย ทั้ง 4 ทักษะ ดังนี้

1.1 ทักษะการเรียงลำดับ ผู้วิจัยเลือกใช้เกมเรียงลำดับภาพ เนื่องจากเกมเรียงลำดับภาพเป็นเกมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียงลำดับได้อย่างชัดเจน การพัฒนาที่เด่นชัดในทักษะการเรียงลำดับ วิเคราะห์ได้ว่าเกิดจากกระบวนการที่เด็กได้ฝึกการใช้ตรรกะเชิงลำดับ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของอัลกอริทึม กลไกทางจิตวิทยาที่เกิดขึ้นคือการที่เด็กก้าวข้ามการรับรู้เชิงภาพส่วนตัวไปสู่การจัดระเบียบทางความคิดที่เป็นระบบมากขึ้น การจัดเรียงลำดับจากเล็กไปใหญ่หรือเหตุการณ์ก่อนหลัง บังคับให้สมองส่วนหน้าได้ฝึกการเปรียบเทียบเชิงมิติและลำดับเวลา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ที่ระบุว่าเด็กในวัยนี้เริ่มมีพัฒนาการด้านการจัดลำดับ เมื่อได้รับแรงกระตุ้นจากวัตถุรูปธรรม ช่วยให้เด็กเข้าใจว่าความต่อเนื่องของขั้นตอนมีผลต่อผลลัพธ์ที่ถูกต้อง สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561) ที่อธิบายว่า เกมเรียงลำดับภาพเป็นเกมที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกความสามารถในการจำแนก สังเกตความเหมือนกันหรือต่างกันของภาพต่างๆ เรียนรู้รูปเรขาคณิต ซึ่งล้วนเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับต่อไป

1.2 ทักษะการใช้ตัวแทน ผู้วิจัยเลือกใช้เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ โดยเกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์เป็นเกมที่ให้เด็กหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพของสิ่งต่างๆ กับสัญลักษณ์ เช่น สี ลูกศร ตัวเลข เป็นต้น ซึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกใช้ตัวแทนอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการจับคู่และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์ที่แทนสิ่งต่างๆ ซึ่งส่งเสริมทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและการแก้ปัญหาในระดับพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่าเด็กมีคะแนนทักษะการใช้ตัวแทนในระดับสูงมาตั้งแต่ต้น สะท้อนให้เห็นถึงกลไกการเรียนรู้ผ่านสัญลักษณ์วิทยาเชิงภาพ ซึ่งเด็กปฐมวัยในยุคดิจิทัลมีความคุ้นเคยกับสัญลักษณ์รอบตัวอยู่แล้ว การที่เด็กสามารถเชื่อมโยงภาพจริงเข้ากับสัญลักษณ์ เช่น สี หรือ ลูกศร ได้นั้น เป็นกระบวนการเปลี่ยนผ่าน

จากการคิดเชิงรูปธรรมไปสู่การคิดเชิงนามธรรมในระดับเริ่มต้น การใช้ตัวแทนช่วยลดภาระทางปัญญาในการจดจำข้อมูลที่ซับซ้อนให้เหลือเพียงสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจการเขียนโปรแกรมและการใช้ตัวแปรแทนค่าข้อมูลในอนาคต สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561) ที่อธิบายไว้ว่า เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์จะช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้ภาษา และช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ตัวแทนโดยให้เด็กฝึกสังเกตและจดจำความสัมพันธ์ระหว่างภาพที่เป็นสิ่งของหรือเหตุการณ์กับสัญลักษณ์ที่แทนสิ่งเหล่านั้น เช่น ตัวอักษร ตัวเลข รูปเรขาคณิต หรือสีต่างๆ ซึ่งเด็กจะต้องจับคู่ภาพกับสัญลักษณ์ที่ถูกต้อง การเล่นเกมนี้ช่วยให้เด็กเข้าใจแนวคิดของการใช้ตัวแทน (representation) ว่าสัญลักษณ์หนึ่งสามารถแทนสิ่งของหรือความหมายได้จริง และฝึกให้เด็กใช้สัญลักษณ์แทนข้อมูลหรือวัตถุต่างๆ ในการคิดและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

1.3 ทักษะแบบรูป ผู้วิจัยเลือกใช้เกมต่อเติมแบบรูป โดยเกมต่อเติมแบบรูปเป็นเกมที่ให้เด็กสังเกตรายละเอียดของภาพหรือรูปทรงที่มีอยู่ เพื่อหาว่าส่วนใดขาดหายไปและต้องเติมอย่างไรให้สมบูรณ์ ซึ่งลักษณะของภาพมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน และลักษณะของแบบรูปเป็นแบบรูปทำซ้ำ เป็นรูปภาพของสิ่งต่างๆ เช่น สัตว์ ดอกไม้ รองเท้า เป็นต้น โดยมีชุดแบบรูปที่เป็นตัวอย่างให้เด็กอย่างน้อย 2 ชุด ช่วยให้เด็กฝึกการสังเกตและใช้จินตนาการในการเติมส่วนที่ขาดหายไปของภาพหรือรูปทรงต่างๆ ซึ่งถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมให้ทำรูปแบบทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้เด็กสามารถสร้างรูปแบบด้วยความคิดของตนเองได้ ซึ่งความสำเร็จในการพัฒนาทักษะแบบรูปเกิดจากการรับรู้ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง โดยเกมต่อเติมแบบรูปช่วยกระตุ้นให้เด็กมองหากฎ หรือเงื่อนไขที่ซ่อนอยู่ในชุดข้อมูล ซึ่งเป็นหัวใจของการคิดเชิงคำนวณ ในเชิงจิตวิทยาการเรียนรู้ การที่เด็กต้องคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นถัดไปจากชุดข้อมูลเดิม เป็นการฝึกกระบวนการพยากรณ์และการสรุปอ้างอิง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Loka and Diana (2022) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถทางปัญญาของเด็กปฐมวัยได้ โดยผ่านการเล่น 3 วิธี ได้แก่ การเลียนแบบ การทำซ้ำ และการใช้ความหมาย ซึ่งเกิดจากการทำซ้ำช่วยให้เด็กสร้างรูปแบบทางความคิดที่เป็นระเบียบ และสามารถขยายผลไปสู่การแก้ปัญหาที่ซับซ้อนขึ้นได้โดยอัตโนมัติ

1.4 ทักษะการแก้ปัญหา ผู้วิจัยเลือกใช้เกมพื้นฐานการบวก และเกมภาพตัดต่อ เนื่องจากเกมการศึกษา 2 ประเภทนี้ เป็นเกมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจน ซึ่งการที่คะแนนทักษะการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น วิเคราะห์ได้ว่าเกิดจากการฝึกกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ และการลองผิดลองถูกอย่างมีเป้าหมายในเชิงจิตวิทยาการเล่นเกมภาพตัดต่อหรือเกมการบวกเป็นการสร้างสถานการณ์ที่เด็กต้องเผชิญกับความขัดแย้งทางปัญญา เมื่อผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามที่คิด กระตุ้นให้เกิดกระบวนการปรับแก้ ส่งผลให้เด็กมีแรงจูงใจในการคิดแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น เมื่อเจอปัญหาหรืออุปสรรคในเกม จะเกิดความพยายามหาทางแก้ไขจนสำเร็จ สอดคล้องกับธันวา วัฒนะ, สรวงพร กุศลส่ง และพิชญภา ตรีวงศ์ (2565) ที่กล่าวว่า เกมพื้นฐานการบวกช่วยส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาโดยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การทำงานร่วมกัน และความเข้าใจในกระบวนการคำนวณอย่างเป็นระบบผ่านกิจกรรมที่สนุกและเหมาะสมกับวัย

2. วิธีการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบกลุ่ม แบบความสามารถเข้ามาอยู่ในกลุ่มเดียวกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยกันเล่นเกมการศึกษาจนสำเร็จ วิธีการดังกล่าวเป็นวิธีที่เน้นให้เด็กทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน โดยใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ทักษะ เช่น *ทักษะการแก้ปัญหา* ผู้วิจัยให้เด็กร่วมมือกันในการแก้ปัญหาผ่านเกมการศึกษา ทำให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระดมสมอง และเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของเพื่อน ซึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้กลยุทธ์การแก้ปัญหาที่หลากหลายจากเพื่อนในกลุ่ม สามารถทดลองวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ นอกจากนั้นลักษณะของเกมการศึกษาที่มีความสนุกสนานและเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมยังช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความมั่นใจในการลองผิดลองถูกและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปิยนันท์ พูลโสภณ (2564) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบร่วมมือช่วยส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยทำให้เด็กได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเล่นเกม ซึ่งช่วยเพิ่มทักษะการคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเด็กจะได้ฝึกการสังเกต คิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ในเกม ทำให้ทักษะการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นจากพื้นฐานเดิมอย่างชัดเจน *ทักษะการเรียงลำดับ* ผู้วิจัยให้เด็กได้ร่วมกันวางแผนและจัดลำดับขั้นตอนในเกมการศึกษา ให้เด็กได้สังเกตการเรียงลำดับที่เพื่อนทำ แลกเปลี่ยนแนวคิด และแก้ไขข้อผิดพลาดร่วมกัน ซึ่งเป็นการส่งเสริมความเข้าใจและฝึกฝนทักษะการเรียงลำดับให้แข็งแกร่งขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือนี้ช่วยให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์ สามารถอธิบายเหตุผลในการจัดลำดับให้เพื่อนฟัง และได้รับข้อเสนอแนะในการปรับปรุงลำดับให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น *ด้านทักษะแบบรูป* ผู้วิจัยให้เด็กร่วมกันสังเกตและวิเคราะห์แบบรูปในเกมการศึกษาทำให้เกิดการเรียนรู้แบบรูปหลายมุมมอง เมื่อเด็กแต่ละคนมีความเข้าใจและมุมมองที่แตกต่างกันเกี่ยวกับแบบรูป การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มช่วยให้เด็กเห็นรายละเอียดที่อาจมองข้ามไป และเรียนรู้วิธีการมองแบบรูปในมิติใหม่ๆ กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการสังเกตและการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง การที่เด็กได้ทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อค้นหาหรือสร้างแบบรูป ทำให้เกิดการอภิปราย แลกเปลี่ยนแนวคิด และการตรวจสอบซึ่งกันและกัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการมองเห็นและทำความเข้าใจแบบรูปที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น สอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2563 ข) ที่ได้ระบุแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านแบบรูป โดยส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกการสื่อสาร และการตัดสินใจผ่านการลงมือปฏิบัติร่วมกันในเกมสังเกตลักษณะการจัดเรียงว่าเป็นอย่างไร และอธิบายเกี่ยวกับแบบรูป เช่น มีอะไรหายไป ให้เด็กจัดเรียงต่อและให้เหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงเรียงเช่นนี้ อธิบายและให้เหตุผลในการแสดงแบบรูป และสร้างแบบรูป เชื่อมโยงแบบรูปในการเล่นหรือการทำกิจกรรมต่างๆ และด้าน*ทักษะการใช้ตัวแทน* ผู้วิจัยให้เด็กร่วมมือกันในกลุ่มเพื่อจับคู่หรือเชื่อมโยงภาพกับสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทน โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมวิเคราะห์หาเหตุผลและอธิบายการเลือกของตนเอง เด็กได้ฝึกการสื่อสารความคิดของตนเองให้เพื่อนเข้าใจผ่านการใช้ตัวแทนต่างๆ นอกจากนี้การได้รับข้อเสนอแนะจากเพื่อนยังช่วยให้เด็กปรับปรุงวิธีการใช้ตัวแทนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. บทบาทของครูส่งผลต่อทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็ก

3.1 การสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมที่เป็นอิสระและสนุกสนาน เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมคิดแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบอย่างมีส่วนร่วมในกลุ่มกับเพื่อน ในบรรยากาศที่เป็นอิสระและสนุกสนาน แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและเป็นกันเอง เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและส่งเสริมให้เด็กกล้าที่จะมีส่วนร่วม กระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2562) ที่ระบุว่า การส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย ครูควรให้เด็กเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน และสิ่งแวดล้อมให้ได้มากที่สุด ซึ่งเห็นได้ชัดว่าจากพฤติกรรมของเด็กในช่วงระหว่างการทดลอง พบว่าในช่วงแรกของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กยังไม่คุ้นชินกับเกมการศึกษา เพราะเป็นเกมใหม่ที่เด็กยังไม่เคยเล่น เด็กจึงแสดงความกังวล ประหม่า กล้าๆ กลัวๆ ในการเล่นเกม เพราะกลัวจะทำผิดจึงไม่กล้าที่จะมีส่วนร่วมในการเล่นกับเพื่อน เมื่อมีเด็กบางคนในกลุ่มทำผิดก็จะโดนเพื่อนในกลุ่มตำหนิ และมีบางกลุ่มเกิดการทะเลาะกันภายในกลุ่ม ทำให้การเล่นเกมการศึกษาไม่ประสบความสำเร็จ เมื่อผู้วิจัยเห็นเช่นนั้นจึงปรับเปลี่ยนบรรยากาศโดยการพูดคุยให้กำลังใจเด็ก และชื่นชมความพยายาม ด้วยน้ำเสียงที่เป็นมิตร มีอารมณ์ขัน ใช้คำพูดที่เข้าใจง่ายซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นธรรมชาติ และเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการสำรวจและทดลองอย่างอิสระ อนุญาตให้เด็กได้หยิบจับ พลิกดู ลองวางคู่กันในรูปแบบที่ตนเองคิด โดยหลีกเลี่ยงการจับเวลาหรือการแข่งขันที่มากเกินไป เมื่อเด็กมีอิสระในการเล่นเด็กจึงกล้าที่จะทดลองในรูปแบบต่างๆ และเมื่อเด็กเกิดความสุขสนุกสนานจึงเรียนรู้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ และกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นหรือลองผิดลองถูก การลดความกดดันทำให้เด็กไม่กลัวที่จะเดาหรือลองจับคู่ ซึ่งส่งผลให้ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กถูกพัฒนาขึ้นได้ ซึ่งการที่ผู้วิจัยปรับบทบาทมาเป็นผู้สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและให้กำลังใจ เป็นการสร้างความปลอดภัยทางจิตวิทยา ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการทำงานของสมองส่วนหน้า การลดความกลัวต่อความผิดพลาดช่วยให้เด็กเกิดภาวะสั่นไหวในการเรียนรู้ เมื่อเด็กไม่รู้สึกลูกประเมินหรือกดดันจากเวลา สมองจะเปิดรับการสำรวจและการคิดที่ยืดหยุ่นมากขึ้น

3.2 การสังเกตเด็กและให้คำแนะนำในการเล่นเกมการศึกษา การสังเกตเด็กขณะเล่นเกมการศึกษา ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าเด็กคนใดต้องการความช่วยเหลือในการเล่นเกมการศึกษา ซึ่งสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมของเด็ก เช่น มีท่าทางสับสน ไม่มั่นใจ มองหาครู เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าเด็กต้องการความช่วยเหลือจากผู้วิจัย ในการพัฒนาทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัย การเป็นนักสังเกตการณ์ที่ดีจะทำให้ครูสามารถช่วยเหลือเด็กได้ตรงกับความต้องการที่แท้จริง ซึ่งบทบาทของครูในการเป็นนักสังเกตการณ์ที่ตอบสนองช่วยให้เด็กได้รับการชี้แนะในจังหวะที่เหมาะสม ซึ่งเป็นปัจจัยกระตุ้นให้เด็กเกิดความพยายามและเปลี่ยนความกังวลให้เป็นความกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้านได้ สอดคล้องกับ Cojocariu and Boghian (2014) ที่อธิบายว่า ขณะที่เด็กเล่นเกมการศึกษาครูควรสังเกตพฤติกรรมและพัฒนาการเด็กในขณะที่เด็กเล่น พร้อมทั้งจดบันทึกการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็ก นอกจากนี้ ขนิษฐา บุญนา (2566) กล่าวว่า การสังเกตพฤติกรรมขณะเด็กเล่นหรือทำกิจกรรม จะเห็นกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาของเด็ก

ซึ่งเป็นการส่งเสริมทักษะพื้นฐานที่สำคัญในชีวิต ช่วยให้ครูเข้าใจพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กในแต่ละด้าน ทำให้สามารถติดตามความก้าวหน้าหรือพบปัญหาได้อย่างรวดเร็ว

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมทักษะการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีนัยสำคัญ ผ่านการฝึกฝนทักษะการเรียงลำดับ การใช้ตัวแทน แบบรูป และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของกระบวนการคิดเชิงคำนวณและอัลกอริทึม โดยใช้เกมรูปธรรมที่สนุกสนาน ช่วยเปลี่ยนผ่านการคิดจากเชิงรูปธรรมไปสู่เชิงนามธรรมในระดับเริ่มต้น การเรียนรู้แบบกลุ่มละความสามารถยังช่วยกระตุ้นการแลกเปลี่ยนกลยุทธ์และการสื่อสารเหตุผลร่วมกัน ขณะที่บทบาทของครูในการสร้างบรรยากาศที่อิสระและปลอดภัยช่วยลดความวิตกกังวล ทำให้เด็กกล้าลองผิดลองถูกและเกิดความสนใจในการเรียนรู้ จนสามารถพัฒนาคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมให้สูงขึ้นกว่าเดิมได้อย่างเป็นระบบเป็นไปตามสมมติฐาน ผลการศึกษาครั้งนี้ได้สร้างข้อค้นพบเชิงประจักษ์ใหม่ที่ว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มละความสามารถ เป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนทักษะการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์ มากกว่าเพียงแค่การใช้สื่อเกมการศึกษาเพียงลำพัง องค์ความรู้นี้ช่วยเปลี่ยนมุมมองจากการสอน Coding ที่เน้นทักษะรายบุคคล ไปสู่การพัฒนาทักษะเชิงระบบผ่านกระบวนการทางสังคม ซึ่งเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็กปฐมวัย แม้ผลการวิจัยจะชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการที่ชัดเจน แต่ยังมีข้อจำกัดในด้านเครื่องมือวัดผล โดยเฉพาะทักษะการใช้ตัวแทนที่คะแนนพื้นฐานของเด็กอยู่ในระดับสูง ทำให้การวัดการเปลี่ยนแปลงเชิงลึกทำได้จำกัด นอกจากนี้ ผลการวิจัยได้มาจากการทดลองในระยะสั้นซึ่งอาจยังไม่สามารถสะท้อนความคงทนของทักษะในระยะยาวได้ ข้อจำกัดเหล่านี้จึงเป็นแนวทางสำคัญสำหรับการศึกษาในอนาคตที่ควรเพิ่มความท้าทายของแบบประเมินและขยายระยะเวลาดิตตามผล

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) ครูควรทำความเข้าใจวิธีการเล่นเกมการศึกษาอย่างละเอียด เพื่อให้สามารถอธิบายและตอบคำถามเด็กได้อย่างมั่นใจ และควรฝึกซ้อมเล่นเกมใหม่ที่ยังไม่เคยใช้ เพื่อให้คุ้นเคยกับวิธีการเล่น

1.2) ครูควรฝึกใช้คำถามที่เด็กเข้าใจง่าย และสร้างบรรยากาศการประเมินที่อบอุ่นชวนให้เด็ก สนทนา และมีส่วนร่วมในการประเมิน รวมทั้งให้เด็กรู้สึกปลอดภัย ถ้าที่จะแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม

2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรเพิ่มระดับความยากและสถานการณ์จำลองในเครื่องมือประเมินให้มีความท้าทายมากขึ้น เพื่อให้สามารถวัดระดับทักษะพื้นฐานวิทยาการคอมพิวเตอร์ของเด็กที่มีศักยภาพสูงได้อย่างแม่นยำและชัดเจน

2.2) ควรมีการศึกษาติดตามผลความคงทนของทักษะ ในระยะยาวภายหลังการทดลอง เพื่อยืนยันว่า เด็กยังสามารถประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณได้อย่างต่อเนื่องในระดับขั้นที่สูงขึ้น

2.3) ควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการจัดกิจกรรมแบบกลุ่มร่วมมือกับการเรียนรู้รายบุคคล เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อกระบวนการแก้ปัญหาเชิงตรรกะในเด็กปฐมวัยให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ อังศรีสุพร. (2561). *การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา* [เอกสารประกอบการอบรม]. เรื่องการจัด
ประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันเกษม.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). *การส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านโค้ดดิ้งสู่สังคม
ดิจิทัลในอนาคต. หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้าน
โค้ดดิ้งสู่สังคมดิจิทัลในอนาคต. ม.ป.ท.*
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *การจัดประสบการณ์เรียนรู้วิทยาการคำนวณระดับอนุบาล. หลักสูตรอบรม
การจัดประสบการณ์เรียนรู้วิทยาการคำนวณระดับอนุบาล. ม.ป.ท.*
- ชนิพรรณ จาติเสถียร, กันตวรรณ มีสมสาร และ อภิรดี ไชยกาล. (2560). *การพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม
วิกฤตปฐมวัยและแนวทางแก้ไข. พลัสเพรส.*
- ธันวา วัฒนนะ, สรวงพร กุศลสง และ พิชญญา ตรีวงษ์. (2565). *การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเกม
การศึกษาพื้นฐานการบวกเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย [วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.*
- ปิยนันท์ พูลโสภ. (2564). *การจัดประสบการณ์เกมการศึกษาแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมทักษะการ
แก้ปัญหา ของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
สุรินทร์. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 36(3), 126–136. (หมายเหตุ: เลขหน้าอ้างอิงตาม
ฐานข้อมูลวารสาร)*
- ปรารณา หาญเมธี. (2566). *ภาวะการเรียนรู้ถดถอยในเด็กปฐมวัย. <https://ecd-covidrecovery.rlg-ef.com>*
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). *คู่มือการใช้หลักสูตรรายวิชาพื้นฐาน
วิทยาศาสตร์ สาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา.
กระทรวงศึกษาธิการ.*
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). *กรอบการเรียนรู้และแนวทางการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์ ในระดับปฐมวัย
ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. โกโภพรีน (ไทยแลนด์).*
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *คู่มือครูเกมการศึกษาประกอบการจัด
ประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5 ขวบ) ภาคเรียนที่ 1 หน่วยที่ 1-8. สำนักบริหารงานการศึกษา
ภาคบังคับ.*
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563ก). *รายงานการศึกษาสภาพการณ์การจัดการศึกษาสำหรับเด็ก
ปฐมวัยในประเทศไทย. พรักหวานกราฟฟิค.*

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563ข). *ถอดบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้การสอน CODING และการสร้างสรรค์นวัตกรรม : การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของคนไทย 4.0 ตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ*. 21 เซ็นจูรี่.
- สิรินภา กิจเกื้อกูล. (2565). *การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- หน่วยพัฒนาครูครุศาสตร์ปัญญา. (2564). *เอกสารประกอบการอบรมเรื่องสนุกกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย*. สถาบันครูพัฒนา สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- Angevine, C. (2017, December 6). *Advancing computational thinking across K-12 education*. Digital Promise. <http://digitalpromise.org/2017/12/06/advancing-computational-thinking-across-k-12-education/>
- Cojocariu, V. M., & Boghian, I. (2014). Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 142, 640–646. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.679>
- González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st century skills frameworks: Systematic review. *Sustainability*, 14(3), Article 1493. <https://doi.org/10.3390/su14031493>
- Loka, N., & Diana, R. R. (2022). Improving cognitive ability through educational games in early childhood. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-05>
- Lucas, F. M. M. (2017). The game as an early childhood learning resource for intercultural education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 908–913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>
- Mohamed, A. M. A., & Shaaban, T. S. K. (2021). The effects of educational games on vocabulary learning of early childhood students with learning disabilities: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(3), 159–167. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.3.18>
- Su, J., & Yang, W. (2023). A systematic review of integrating computational thinking in early childhood education. *Computers and Education Open*, 4, Article 100122. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100122>

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

THE DEVELOPMENT OF A CHINESE LEARNING MANAGEMENT MODEL BASED ON
ACTIVITY-BASED LEARNING AND THE SQ6R METHOD TO ENHANCE READING
COMPREHENSION AND ANALYTICAL THINKING SKILLS OF EIGHT GRADE STUDENTS

ณัฐนันท์ เจียรประดิษฐ์¹ เฉิน ยี่ เมิ่ง² จาตุรงค์ ผลประเสริฐ^{3*} มาเรียม นิลพันธุ์⁴

Nattanan Jienpradith¹ Chenyi Meng² Jaturong Phonprasert^{3*} Maream Nilapun⁴

¹ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ประเทศไทย

² สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย

³ ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย

⁴ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย

¹ Foreign Languages Department, The demonstration school of Silpakorn University (Secondary), Thailand

² Teaching Chinese Language, Faculty of Education Silpakorn University, Thailand

³ Department of Chemistry, Faculty of Science Silpakorn University, Thailand

⁴ Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

* Corresponding author e-mail: phonprasert_j@su.ac.th

Received: 21/10/2025 | Revised: 30/04/2026 | Accepted: 05/05/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องเรียนพิเศษไตรภาษาที่เลือกเรียนวิชาภาษาจีน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 21 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้และคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอน ปัจจัยสนับสนุน การวัดและประเมินผล โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีชื่อว่า 7R Model มีความเหมาะสมครบถ้วนในการนำรูปแบบไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบพบว่า 2.1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบมีทักษะการอ่านจับใจความหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบมีการคิดเชิงวิเคราะห์หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R ทักษะการอ่านจับใจความ การคิดเชิงวิเคราะห์

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop a Chinese language learning management model based on the concepts of Activity-Based Learning and the SQ6R method to enhance reading comprehension and analytical thinking skills of Eight Grade students; 2) To examine the effectiveness of the Chinese language learning management model based on the concepts of Activity-Based Learning and the SQ6R method. The target group consisted of 21 Eight Grade students enrolled in the trilingual special program who studied Chinese at the Demonstration School of Silpakorn University (Secondary Division) during the first semester of the 2025 academic year. The sample was selected using purposive sampling. The research instruments included: the developed learning management model and its user manual, a pre- and post-test on reading comprehension and analytical thinking skills, and a student satisfaction questionnaire. The research findings revealed that: 1) The developed learning management model, named the 7R Model, consisted of five components: principles, objectives, procedures, supporting factors, and assessment and evaluation. The model was found to be appropriate and complete for implementation with the target group. The effectiveness of the model was as follows:

2.1) The Eight Grade students' post-test scores in reading comprehension were significantly higher than their pre-test scores. 2.2) The Eight Grade students' post-test scores in analytical thinking were significantly higher than their pre-test scores. 2.3) The students' satisfaction with the implementation of the model was at a high level.

Keywords: Develop of Chinese Learning Management Model, Activity-Based Learning and the SQ6R method, Reading Comprehension Skills, Analytical Thinking Skills

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ภาษาจีนได้ก้าวขึ้นมาเป็นภาษาที่มีความสำคัญระดับโลก ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ส่งผลให้จำนวนผู้เรียนภาษาจีนในประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ปัญหาสำคัญที่ยังคงเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนไทยคือ “ทักษะการอ่านจับใจความ” ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการต่อยอดองค์ความรู้ จากสภาพปัญหาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มักใช้วิธีการเรียนรู้แบบท่องจำและการแปลความหมายแบบตรงตัว (Word-by-word translation) ทำให้ขาดความเข้าใจในบริบทและสาระสำคัญที่แท้จริง ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ หรือวิเคราะห์เจตนาของผู้เขียนได้ ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน (HSK) ซึ่งต้องอาศัยทักษะการคิดขั้นสูงควบคู่ไปกับการอ่าน

นอกเหนือจากทักษะทางภาษาแล้ว “การคิดเชิงวิเคราะห์” นับเป็นกระบวนการทางปัญญาที่สำคัญในการแยกแยะองค์ประกอบของข้อมูล หาความสัมพันธ์ และประเมินความสมเหตุสมผล ซึ่งเป็นพื้นฐานของการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ แต่รูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบันยังขาดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนกระบวนการคิดเหล่านี้อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนขาดความเชื่อมั่นและแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพื่อให้การแก้ปัญหาดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) มาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ โดยแนวคิดนี้เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) (Dewey, 1938) ซึ่งจะช่วยให้เปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารฝ่ายเดียว (Passive Learner) ให้กลายเป็นผู้กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ (Active Learner) ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง หรือการจำลองสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนที่ต้องการความท้าทายและการมีปฏิสัมพันธ์

อย่างไรก็ตาม แม้การจัดการกิจกรรม ABL จะช่วยกระตุ้นความสนใจและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้ดี แต่ลำพังเพียงการจัดกิจกรรมเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการพัฒนาทักษะการอ่านที่ซับซ้อน เนื่องจากการทำกิจกรรมที่สนุกสนานนั้นยังขาด “ยุทธวิธี” หรือขั้นตอนการอ่านที่เป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนยังคงไม่สามารถจับใจความสำคัญเชิงลึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้นำ เทคนิคการอ่านแบบ SQ6R เข้ามาผสมผสาน ซึ่งเป็นกลวิธีการอ่านที่พัฒนาต่อยอดมาจาก SQ3R (Robinson, 1961) เพื่อส่งเสริมทักษะเมตาคอกนิชัน (Metacognition) (Flavell, 1979) โดยกลวิธี SQ6R จะเข้ามาช่วยสร้างกระบวนการอ่าน

เชิงลึกที่เป็นระบบ และเพิ่มขึ้นตอนที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน เช่น การบันทึก (Record) เพื่อเก็บใจความสำคัญ และการสะท้อนคิด (Reflect) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเรื่องที่อ่านกับประสบการณ์เดิม ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การสำรวจ (Survey) 2. การตั้งคำถาม (Question) 3. การอ่าน (Read) 4. การบันทึก (Record) 5. การจดจำ (Recite) 6. การทบทวน (Review) 7. การสะท้อน (Reflect) และ 8. การแปลงข้อความ (Reshape)

ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ “7R Model” ที่ผสมผสาน ABL และ SQ6R เข้าด้วยกัน จึงมิใช่เพียงการนำเสนอวิธีการมาวางเรียงต่อกัน แต่เป็นการหลอมรวมจุดเด่น โดยใช้ ABL เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ร่วมกับ SQ6R ที่เป็นเครื่องมือและยุทธวิธีในการอ่านอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ครบวงจร ตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ การฝึกปฏิบัติทักษะการอ่านเชิงลึก ไปจนถึงการสะท้อนคิดและสร้างองค์ความรู้ใหม่ อันจะนำไปสู่การยกระดับทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีนัยสำคัญ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

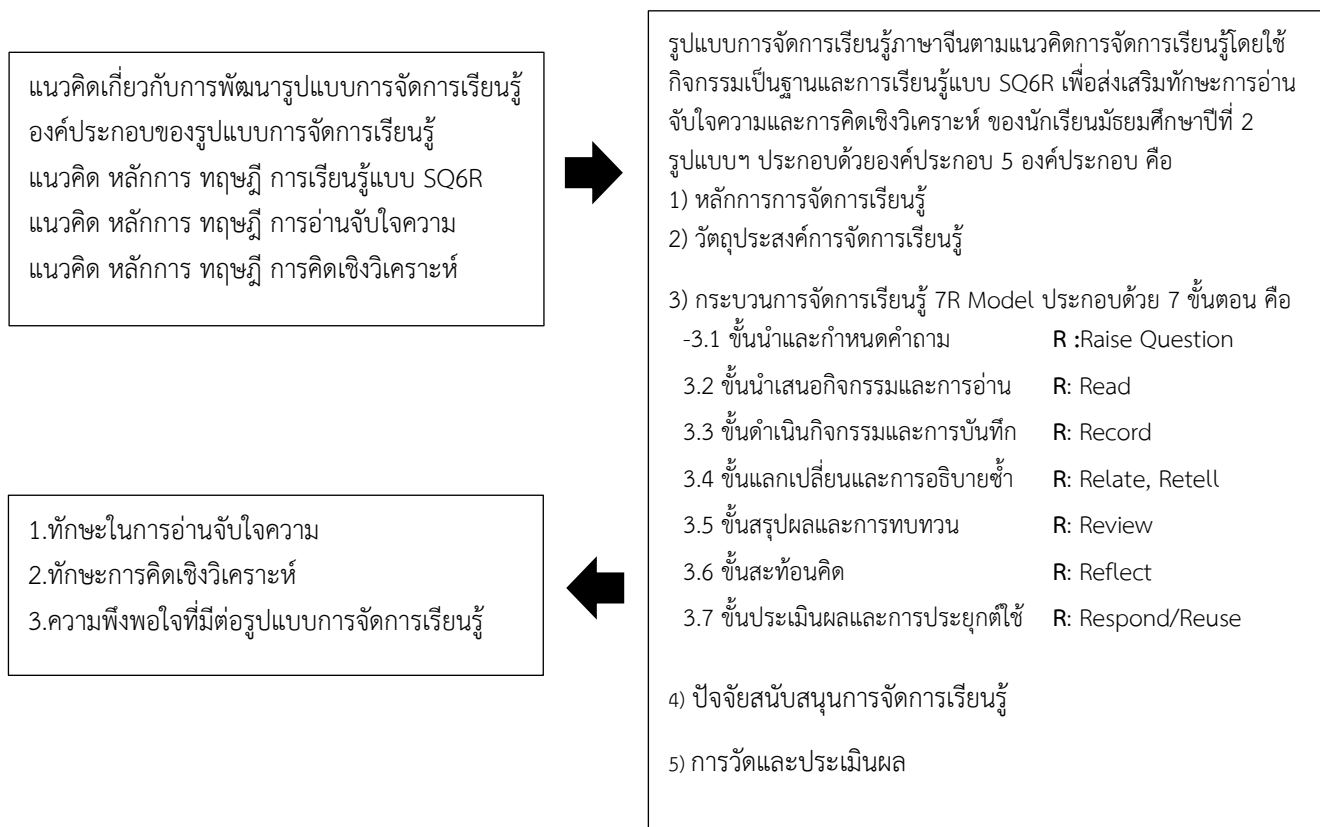
2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ

2.2 เพื่อเปรียบเทียบการคิดเชิงวิเคราะห์ความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์หลังการใช้รูปแบบฯ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนารูปแบบ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน 7R Model เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ หลังการใช้รูปแบบมีทักษะการอ่านจับใจความมากกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน 7R Model เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ หลังการใช้รูปแบบมีการคิดเชิงวิเคราะห์มากกว่าก่อนเรียน

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

1) กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ห้องเรียนพิเศษไตรภาษาที่เลือกเรียนวิชาภาษาจีน โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 21 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2) ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นกิจกรรมเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2.2 ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ใน 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ SQ6R 3. ด้านผลที่ได้รับจากการเรียนรู้

3) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบวิเคราะห์เอกสาร

- ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น ห้องเรียนพิเศษไตรภาษา (Trilingual Program) โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) พุทธศักราช 2566 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

- ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R

3.2 แบบสัมภาษณ์

ศึกษาความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 1 คน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 1 คน อาจารย์ที่สอนภาษาจีน จำนวน 2 คน อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่ทำงานด้านการสอนภาษาจีนที่จบการศึกษาปริญญาเอกที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาจีน จำนวน 1 คน

3.3 แบบสอบถามความต้องการของผู้เรียน แบบ rating scale 5 ระดับ

สอบถามความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ห้องเรียนพิเศษไตรภาษาที่เลือกเรียนวิชาภาษาจีน โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 21 คน เพื่อนำข้อมูล

เก็บรวบรวมได้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และเอกสารประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน

4) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน (7R Model)

เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) ร่วมกับเทคนิคการอ่านแบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน (Raise Question, Read, Record, Recite, Review, Reflect, Respond/Reuse) 4) ปัจจัยสนับสนุน และ 5) การวัดและประเมินผล ผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผลการประเมินพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.98$, $SD = 0.04$) และคู่มือการใช้รูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$)

4.2 แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plans)

แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบ (จุดประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ สื่อ และการวัดผล) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยมีผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$)

4.3 แบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ (Achievement Test)

เป็นแบบทดสอบปรนัย (Multiple Choice) โดยอ้างอิงจากข้อสอบวัดระดับภาษาจีน (HSK) ระดับ 2 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ทักษะการอ่านจับใจความ: วัดความสามารถในการอ่านประโยคและพิจารณาความถูกต้องของความหมาย โดยให้ผู้เรียนพิจารณาว่าประโยคสรุปมีความหมายสอดคล้องกับข้อความที่กำหนดให้หรือไม่

ตอนที่ 2 ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์: วัดความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์และการตีความ ประกอบด้วย 3 ส่วนย่อย ได้แก่ (1) การจับคู่รูปภาพกับประโยค (2) การเลือกคำศัพท์เติมในช่องว่าง และ (3) การพิจารณาประโยคที่มีความถูกต้องสอดคล้องกัน

ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยความสอดคล้องในระดับมากที่สุด ($M = 5.00$, $SD = 0.00$)

4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Questionnaire)

เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (มากที่สุด ถึง น้อยที่สุด) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ 7R Model โดยการค่าเฉลี่ย

(M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เพื่อตรวจสอบระดับความพึงพอใจที่มีต่อการร่วมกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้การสอน ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (เช่น ความหลากหลายของกิจกรรมการมีส่วนร่วม)
2. ด้านสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 7R Model (เช่น ความน่าสนใจของสื่อ การเชื่อมโยงกับการคิดวิเคราะห์)
3. ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ (เช่น ความเข้าใจเนื้อหา ความมั่นใจในการสอบ) ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยความสอดคล้อง ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) แสดงว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

5) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลอง One Group Pretest - Posttest Design ในการเก็บข้อมูลการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของกลุ่มเป้าหมาย และแบบแผนการทดลอง One-Shot Case Study วิจัยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ 1) หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น ห้องเรียนพิเศษไตรภาษา (Trilingual Program) โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) พุทธศักราช 2566 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และคำอธิบายรายวิชา จ 22201 ภาษาจีนระดับต้น 3 (Beginning Chinese III) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นกิจกรรมเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบ SQ6R 2) ศึกษาบุคคล ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาจำนวน 1 คน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 1 คน อาจารย์ผู้สอนภาษาจีนจำนวน 2 คน สอบถามผู้เรียนในความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของคณาจารย์ และแบบสอบถามความต้องการของผู้เรียน วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Content Analysis) วิเคราะห์แบบสอบถามความต้องการของผู้เรียน ได้ค่าเฉลี่ย ($M = 4.12$ และ $SD = 0.92$) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและการพัฒนา (Design and Development) (D and D) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ 1) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการศึกษาในขั้นที่ 1 2) สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) ยกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4) ตรวจสอบคุณภาพความ ความสอดคล้องของรูปแบบ

คู่มือการใช้รูปแบบ และเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน 5) สร้างรูปแบบและเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 6) ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และ 7) แก้ไขปรับปรุงรูปแบบเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน 7R Model เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 และคู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์ความสอดคล้องแบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ด้วยแบบประเมินมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้ผลเป็นค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 ซึ่งแสดงว่ามีความเหมาะสมในเกณฑ์ที่ยอมรับได้โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.50-5.00 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.50-4.49 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.50-3.49 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.50-2.49 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00-1.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การนำไปใช้ (Implementation : I) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็น นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องเรียนพิเศษไตรภาษาที่เลือกเรียนภาษาจีน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

แบบแผนการทดลอง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน (The One-Group Pretest –Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 144) ดังนี้แบบแผนการทดลองเพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T_1	X	T_2

T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการเรียน

X หมายถึง การเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังการเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่า T-Test Dependent

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นเวลา 8 ชั่วโมง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีขั้นตอนดังนี้

1. อธิบายรายละเอียดในการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ทราบ เกี่ยวกับหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การประเมินผลกิจกรรม
2. ทดสอบทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบที่เป็นทั้งรูปแบบอัตนัยและปรนัย จำนวน 30 ข้อ
3. ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้โดยใช้แบบทดสอบที่เป็นทั้งรูปแบบอัตนัยและปรนัย จำนวน 30 ข้อ
4. ทดสอบทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์หลังเรียน เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินผลและปรับปรุง (Evaluation : E)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยปรับปรุงรายละเอียดรูปแบบการเรียนรู้ คู่มือรูปแบบการเรียนรู้ เอกสารประกอบรูปแบบการเรียนรู้ เสนออาจารย์ที่ปรึกษา และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6) การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์คุณภาพของรูปแบบและเครื่องมือโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-Test Dependent)
3. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรียกว่า 7R Model ประกอบด้วยองค์ประกอบของรูปแบบ 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Based Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ร่วมกับการเรียนรู้แบบ SQ6R ที่เป็นกลวิธีในการอ่าน ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านการอ่านการจับใจความได้

อย่างเป็นระบบ จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีการ กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การอภิปราย และการสื่อสารทางภาษาอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้มุ่งเน้นผลลัพธ์ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการนำทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ไปใช้ในการสอบวัดระดับภาษาจีน (HSK) 2) วัดดูประสงค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้น ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำและกำหนดคำถาม (Raise Question) ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอกิจกรรมและการอ่าน (Read) ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินกิจกรรมและการบันทึก (Record) ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนและการอธิบายซ้ำ (Recite) ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลและการทบทวน (Review) ขั้นที่ 6 ขั้นสะท้อนคิด (Reflect) และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและการประยุกต์ใช้ (Respond/Reuse) 4) วัดประเมินผล 4.1) ทดสอบทักษะในการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4.2) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และ 5) ปัจจัยในการสนับสนุน 5.1) ด้านผู้สอน ที่สามารถออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับขั้นตอน SQ6R และมีทักษะการกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน 5.2) ด้านผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมและ 5.3) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้มีการใช้สื่อหลากหลายและมีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน จัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R มีความเหมาะสมครบถ้วน ในการนำรูปแบบไปใช้ คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้เรียนมีต่อรูปแบบฯ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ได้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีสรุปผลดังนี้

ข้อที่ 2.1 หลังการเรียนตามของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R (7R Model) ของกลุ่มเป้าหมายคะแนนทดสอบทักษะการอ่านจับใจความหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t-test	sig
ทดสอบก่อนเรียน	21	15	9.29	2.05	3.55*	0.002
ทดสอบหลังเรียน	21	15	10.48	1.54		

*มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากตาราง 1 การเปรียบเทียบผลคะแนนทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนหลังเรียน ($M = 12.33, SD = 2.46$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 10.79, SD = 3.19$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อที่ 2.2 หลังการเรียนตามของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R (7R Model) ของกลุ่มเป้าหมายคะแนนทดสอบการคิดเชิงวิเคราะห์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t-test	Sig
ทดสอบก่อนเรียน	21	15	10.57	3.71	2.04*	.05
ทดสอบหลังเรียน	21	15	11.62	2.56		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R (7R Model) คะแนนการทดสอบการคิดเชิงวิเคราะห์หลังเรียน ($M = 11.62, SD = 2.56$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 10.57, SD = 3.71$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อที่ 2.3 หลังการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R (7R Model) พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 21 คน ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก ($M = 4.12, SD = 0.92$)

ตาราง 3 แสดงผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	N	M	SD	ระดับคุณภาพ
1. ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	21	4.23	0.91	มาก
2. ด้านสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ 7R Model	21	4.11	0.91	มาก

รายการประเมิน	N	M	SD	ระดับ คุณภาพ
3. ด้านกระบวนการเรียนรู้	21	4.04	0.80	มาก
4. ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้	21	4.00	0.91	มาก
รวม		4.12	0.92	มาก

ค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้นำมาแปลความหมายได้ ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550)

- 4.50 – 5.00 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 3.50 – 4.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก
- 2.50 – 3.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
- 1.50 – 2.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับน้อย
- 1.00 – 1.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 21 คน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (7R Model) มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.98$, $SD = 0.88$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยในด้านการกระบวนการเรียนรู้ได้รับคะแนนความพึงพอใจเป็นอันดับสูงสุด ($M = 4.05$, $SD = 0.74$) อันดับรองลงมา คือ ด้านสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ 7R Model ($M = 3.97$, $SD = 0.89$) อันดับ 3 ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ($M = 3.95$, $SD = 1.01$) และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ ($M = 3.95$, $SD = 0.83$)

อภิปรายผล

ผลการศึกษาวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเชิงเนื้อหา และมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมและครอบคลุมความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นได้พัฒนาและดำเนินการตามขั้นตอนของวิธีการเชิงระบบใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน ดำเนินการวิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐาน หลักสูตรสถานศึกษา วิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับการพัฒนา รูปแบบการ

จัดการเรียนรู้ เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน - จับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน (7R Model) ได้รับการพัฒนามาจากกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ Anderson (1997); Remler (2011); Freiberg and Driscoll (2005); Joyce & Weil (2009); Arend (2011); ทิศนา ขัมมณี (2562) ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือมีหลักการแนวคิด และทฤษฎีของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อ้างอิงจากทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีการสอนที่หลากหลาย มีวัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำหน้าที่เป็นจุดหมายปลายทางที่ชี้ชัดว่าผู้เรียนควรบรรลุ ผลลัพธ์การเรียนรู้อะไรบ้าง ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณค่า/เจตคติที่พึงประสงค์ มีขั้นตอนของรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นลำดับการดำเนินงานที่ผู้สอนนำไปประยุกต์ใช้จริงในห้องเรียน มีปัจจัยที่สนับสนุน การจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเงื่อนไขที่เอื้อต่อความสำเร็จของการนำรูปแบบไปใช้ในสถานการณ์จริงและ มีการประเมินผล ทำหน้าที่ตรวจสอบความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ว่าบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ จากการวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542) ได้ให้หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ เรียนรู้ ผ่านกลุ่ม ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง และเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าคำตอบเพียงอย่างเดียว โดยที่ กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความได้นั้นจำเป็นต้องใช้เทคนิคกลวิธีในการอ่าน ซึ่งรูปแบบการอ่านจับใจความเทคนิค SQ6R ซึ่งสอดคล้องกับ Al Odwan (2012); Cantrell (1999) ที่กล่าวว่า มีงานวิจัยจำนวนมากสนับสนุนว่าสามารถพัฒนาทักษะการอ่านเชิงลึกและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการบูรณาการทักษะการจดบันทึก (Note-taking) และการคิด ไตร่ตรอง (Reflective thinking) ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน จึงเกิดเป็น SQ4R, SQ5R และท้ายที่สุด SQ6R ในรูปแบบ SQ6R ได้เติมขั้นตอนสำคัญเข้าไป ได้แก่ Record (บันทึก): เพิ่มกระบวนการจดบันทึกใจความสำคัญเป็นขั้นเฉพาะ Reflect (สะท้อนคิด): เพิ่มการไตร่ตรองและ เชื่อมโยงเรื่องที่อ่านกับประสบการณ์ และ Revisit (ทบทวนซ้ำ): เน้นการทบทวนเนื้อหาอีกครั้งเพื่อเสริม ความมั่นคงในการเรียนรู้การนำเทคนิค SQ6R มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จะช่วย ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านการปฏิบัติกิจกรรม เกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่าง เป็นระบบและลึกซึ้ง ผ่านการสำรวจ อ่าน จดบันทึก และทบทวนอย่างเป็นขั้นตอน พัฒนาทักษะการคิด อย่างเป็นระบบ และทักษะการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ สอดคล้องกับนักวิชาการ Purnomo et al. (2022); Prastowo et al. (2023) ที่ได้กล่าวว่า เทคนิคการอ่านแบบ SQ6R มีประโยชน์ในการพัฒนาและส่งเสริม ทักษะการอ่านเชิงลึกและจับใจความสำคัญ SQ6R ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสอ่านด้วยความเข้าใจมากกว่า การอ่านอย่างผิวเผิน โดยขั้นตอนต่าง ๆ เช่น Survey, Question และ Read ทำให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะ

โครงสร้าง บริบท และรายละเอียดสำคัญของเนื้อหาได้ชัดเจน ส่งผลให้การจับใจความหลักและรอง ตลอดจนการตีความเนื้อหาทำได้ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และคิดอย่างเป็นระบบแต่ละขั้นตอน ทักษะการอ่านจับใจความผู้วิจัยสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี พบว่างานวิจัยจำนวนมากชี้ว่า เทคนิคการสอนแบบเน้นกระบวนการและกลยุทธ์ เช่น เทคนิค SQ3R/SQ6R, การอ่านอย่างมีจุดมุ่งหมาย (purposeful reading) และ Collaborative learning (เรียนรู้ร่วมกัน) ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ (Duke & Pearson, 2002; Purnomo et al., 2022; Prastowo et al., 2023) องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ (1) การเข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างภาษา (2) การเชื่อมโยงข้อมูลเดิมกับข้อมูลใหม่ (3) การวิเคราะห์และสรุปใจความหลัก (4) การประเมิน วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็น

เมื่อได้วิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีแล้วผู้วิจัยจึงดำเนินการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยกำหนดองค์ประกอบ ของรูปแบบการเรียนรู้ไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ชี้นำและกำหนดคำถาม (Raise Question) ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยการยกสถานการณ์คำถาม หรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนภาษาจีน เช่น การให้ดูภาพ หรือหัวข้อสำคัญของบทอ่าน แล้วให้นักเรียนตั้งคำถามที่ตนเองอยากรู้ เป็นการกำหนดกรอบความคิดและจุดมุ่งหมายก่อนเข้าสู่การเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอกิจกรรมและการอ่าน (Read) ผู้สอนนำเสนอกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นพร้อมกับบทอ่านหรือตัวอย่างข้อความภาษาจีน นักเรียนอ่านเนื้อหาอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยเน้นการค้นหาคำตอบของคำถามที่ตั้งไว้ในขั้นที่ 1 กระบวนการอ่านนี้เป็นการอ่านเชิงวิเคราะห์ ไม่ใช่เพียงการอ่านผ่าน ขั้นที่ 3 ชี้นำดำเนินกิจกรรมและการบันทึก (Record) นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมตามที่ผู้สอนกำหนด เช่น การหาคำศัพท์สำคัญ การเชื่อมโยงประโยค การจับใจความแล้วบันทึกข้อมูลที่ได้จากการอ่าน อาจอยู่ในรูปแบบโน้ต สรุปข้อความ ตาราง หรือแผนผังความคิด เพื่อเก็บรวบรวมสาระสำคัญของบทเรียนขั้นที่ 4 ชี้นำแลกเปลี่ยนและการอธิบายซ้ำ (Relate/Retell) ผู้เรียนถ่ายทอดสิ่งที่เข้าใจออกมาในรูปแบบการเล่า การอธิบาย หรือการอภิปรายกลุ่ม โดยใช้ภาษาของตนเองเพื่อยืนยันความเข้าใจและตรวจสอบความถูกต้อง กิจกรรมอาจรวมถึงการตอบคำถามหน้าชั้น การจับคู่คำตอบ หรือการอภิปรายร่วมกับเพื่อนขั้นที่ 5 ชี้นำสรุปผลและการทบทวน (Review) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียน โดยจัดกิจกรรมทบทวน เช่น การทำแบบฝึกหัดสรุปใจความ การเล่นเกมเชื่อมโยงคำศัพท์ หรือการตอบคำถามแบบ Quiz เพื่อย้ำความเข้าใจ และช่วยให้นักเรียนแก้ไขข้อบกพร่องจากขั้นตอนก่อนหน้าขั้นที่ 6 ชี้นำสะท้อนคิด (Reflect) นักเรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น เขียน Reflection สั้น ๆ อภิปรายร่วมกัน หรือบอกจุดที่ตนเองยังไม่เข้าใจ การสะท้อนคิดนี้ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม และขั้นที่ 7 ชี้นำประเมินผลและการประยุกต์ใช้ (Respond/Reuse) ผู้สอนทำการประเมินผลทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และกระบวนการ เช่น การใช้แบบทดสอบ การสอบถามความคิดเห็นเพื่อยืนยันผลการเรียนรู้และกำหนดแนวทางพัฒนาต่อไป ผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เช่น การตั้งคำถาม การนำเสนอ การสะท้อนคิด และการประเมินผล และจัดให้มีการประเมินก่อนเรียน (Diagnostic Assessment) เป็นการประเมินเพื่อหาความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ส่วนการประเมินหลังเรียน (Summative Assessment) เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียน 4) การวัดและประเมินผล และ 5) ปัจจัยสนับสนุน

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 (7R Model) มีผลการศึกษาดังนี้

2.1 ทักษะในการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบการเรียนการสอน 7R Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดกิจกรรมเป็นฐานที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สำรวจ ตั้งคำถาม ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้นที่ช่วยกันคิด ช่วยกันลงมือทำ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งสอดคล้องกับ Horsburgh (2014) ได้อธิบายว่าการเรียนรู้ของเด็กจะเกิดขึ้นได้อย่างมีความหมายหากเด็กได้มีโอกาสสำรวจ ทดลอง และลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง โดยการจัดสภาพแวดล้อมและการใช้สื่อที่เหมาะสมจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่สนุกและยั่งยืนจะส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีทางการเรียนรู้ในทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับ National Reading Panel (2000); Pressley (2000) ที่ได้อธิบายถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการอ่านจับใจความ ได้แก่ (1) การเข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างภาษา (2) การเชื่อมโยงข้อมูลเดิมกับข้อมูลใหม่ (3) การวิเคราะห์และสรุปใจความหลัก (4) การประเมิน วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็น และ Durkin (1993) กล่าวว่า การอ่านจับใจความที่ดีต้องประกอบด้วยทักษะระดับพื้นฐาน (literal comprehension) ทักษะการตีความ (interpretive comprehension) และทักษะวิพากษ์ (critical comprehension)

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (7R Model) นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยมี ระดับความพึงพอใจในทุกด้าน ทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งอาจเป็นเพราะว่าโดยในด้านด้านกระบวนการเรียนรู้ได้รับคะแนนความพึงพอใจเป็นอันดับสูงสุดอันดับรองลงมาคือ ด้านสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ 7R Model อันดับ 3 ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งในเชิงปัจเจกและการทำงานกลุ่ม เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะจากประสบการณ์ตรง ตลอดจนพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา ความสัมพันธ์ทางสังคม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีความหมายและยั่งยืนจนทำให้ผู้เรียนเกิดความความพึงพอใจทางกระบวนการเรียนรู้อันนำมาสู่ความสำเร็จทางการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับ Horsburgh (2014) อธิบายว่าการเรียนรู้ของเด็กจะเกิดขึ้นได้อย่างมีความหมายหากเด็กได้มีโอกาสสำรวจ ทดลอง และลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง โดยการจัดสภาพแวดล้อมและการใช้สื่อที่เหมาะสมจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่สนุกและยั่งยืนและสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542) ได้ให้หลักการสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยเน้นการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ เพื่อเสริมความกระตือรือร้นและความสุขในการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ และ 7 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้

1.1 การนำการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนต้องมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาความรู้ภาษาจีนในด้านกลวิธีการอ่านจับใจความและการออกแบบกิจกรรมการสอนที่หลากหลายจะนำไปใช้จัดการเรียนรู้รวมไปถึงจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ ในการทำกิจกรรม

1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนานี้ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือความรู้ด้านภาษาจีนให้เหมาะสมกับระดับความรู้และความสนใจของนักเรียน โดยอาจเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกเนื้อหาที่นักเรียนต้องการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับในรายวิชาอื่น

1.3 ผู้สอนที่นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ควรทำความเข้าใจและปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากผู้สอนเป็นผู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ รวมไปถึงการสื่อสารการทำงานร่วมกันเป็นทีมจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและการเรียนรู้แบบ SQ6R ที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านในภาษาจีน เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในทักษะภาษาหรือในรายวิชาอื่นที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกเรื่อง บทความที่นักเรียนสนใจ ผู้สอนสามารถให้นักเรียนสืบค้นบทความ เนื้อเรื่องที่ผู้เรียนสนใจรายบุคคล เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และนำประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับมาแบ่งปันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัย เพื่อติดตามพัฒนาการความสามารถในทักษะการอ่านจับใจความและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเป็นระยะ เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงของความรู้ ความเข้าใจ ในทักษะด้านการอ่านจับใจความและการคิดเชิงวิเคราะห์ เพื่อจะได้ปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้ให้ตรงกับพัฒนาการและความต้องการของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

ทิตินา แคมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 27). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 8). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*.
<https://www.moe.go.th/พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ-พ.ศ-2542/>
- Al Odwan, T. A. A.-H. (2012). The effect of the directed reading thinking activity through cooperative learning on English secondary stage students' reading comprehension in Jordan. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(16), 143-151.
- Anderson, A. (1997). Learning strategies in physical education: Self-talk, imagery, and goal-setting. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 68(5), 30-35.
<https://doi.org/10.1080/07303084.1997.10604941>
- Arend, M. (2011). There's a hippo on my stoep: Constructions of language teaching and English second language learning in the New National Senior Certificate. *Per Linguam*, 27(1), 1-10. <https://doi.org/10.5785/27-1-11>
- Cantrell, R. (1999). Employee engagement and organizational commitment: The journal of burnout: Cases of Thailand and Indonesia. *International Journal of Evaluation and Business Communication*, 36(3), 285-298.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Collier Books.
- Duke, N. K., & Pearson, P. D. (2002). Effective practices for developing reading comprehension. In A. E. Farstrup & S. J. Samuels (Eds.), *What research has to say about reading instruction* (3rd ed., pp. 205-242). International Reading Association.
- Durkin, K. (1993). *Developmental social psychology: From infancy to old age*. Blackwell.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906-911.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10>
- Freiberg, H. J., & Driscoll, A. (2005). *Universal teaching strategies* (4th ed.). Pearson/Allyn & Bacon.
- Horsburgh, J. S. (2014). Managing a community shared vocabulary for hydrologic observations. *Environmental Modelling & Software*, 52, 1-12.
<https://doi.org/10.1016/j.envsoft.2013.10.015>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Allyn & Bacon.
- National Institute of Child Health and Human Development. (2000). *Report of the National Reading Panel: Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction* (NIH Publication No. 00-4769). U.S. Government Printing Office.
- Prastowo, S., Kurniawan, A., & Hidayat, R. (2023). Teachers' work life, mental health, and job [ระบุข้อบกพร่องความฉับต็มหากมีต่อ]. [ระบุชื่อวารสาร].

- Pressley, M. (2000). What should comprehension instruction be the instruction of? In M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson, & R. Barr (Eds.), *Handbook of reading research* (Vol. 3, pp. 545–560). Erlbaum.
- Purnomo, T., Prastowo, T., & Aldiono, M. (2022). Profile of problem-solving ability in junior high school students on global warming lesson material. *IJORE: International Journal of Recent Educational Research*, 4(3), 355–364.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i3.314>
- Remler, D. K., & Van Ryzin, G. G. (2011). *Research methods in practice: Strategies for description and causation*. SAGE Publications.
- Robinson, F. P. (1961). *Effective study*. Harper & Brothers.

การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก

THE DEVELOPMENT OF GRAMMAR SKILLS ON ADVERBS OF FREQUENCY USING ENGLISH
BOARD GAMES FOR GRADE 6 STUDENTS AT PRATHOMTHAWITHAPHISEK SCHOOL

สุชาติ คุ่มสุทธิ^{1*} บุญดี รุ่งเรืองมนิรัตน์¹

Suchart Kumsuth^{1*} Boondee Ruangraungmaneerat¹

^{1*} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ประเทศไทย

^{1*} Faculty of Education, Thonburi Rajabhat University, Thailand

*Corresponding author E-mail: suchart.k@dru.ac.th

Received: 04/12/2025 | Revised: 17/04/2026 | Accepted: 01/05/2026

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้อง โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก โดยใช้วิธีเก็บข้อมูลจากประชากรทั้งหมด และเพื่อการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครื่องมือในการเก็บข้อมูล 1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก 2. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ 3. แบบสอบถามทดสอบวัดความรู้เรื่อง Adverb of frequency และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ dependent t-test ผลการวิจัย พบว่า 1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ

84.56 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 89.12 บอร์ดเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.56/89.12 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ คำกริยาวิเศษณ์บอกความถี่ บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ ประถมศึกษา

Abstract

Research on the development of grammar skills on Adverbs of Frequency using English board games for Grade 6 students at Prathomthawithaphisek School. The objective was to find out the effectiveness of English board games for the grade six students according to the 80/80 criterion. The study employed total population sampling involving 34 Grade 6 student from one classroom. The research instruments employed for collecting data included 1. English learning management plan using board games to develop grammar skills on Adverb of frequency for grade six students. 2. The English knowledge test of Adverb of Frequency. The data were analyzed by dependent t-test. The research results revealed that 1. The result of process efficiency analysis (E1) is equal to 84.56 and result efficiency (E2) is equal to 89.12. The English board game to develop Grammar skills on Adverb of frequency of Grade 6 students had efficiency equaling to 84.56/89.12. It was higher than the specified criteria. 2. The results of the comparison of academic achievement between pre-test and post-test scores of students who studied using English board games indicated that post-test scores ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) were higher than pre-test scores ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) at the significant level of 0.05.

Keywords: Grammar Skills, Adverbs of Frequency, English Board Game, primary education

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ และการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นแตกต่างจากการเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องมีโอกาสนำความรู้ทักษะไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษที่ได้เรียนไปใช้กับเจ้าของภาษา ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ และฝึกฝนทักษะการใช้หลักไวยากรณ์ให้เกิดความชำนาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาทักษะไวยากรณ์นั้นนักเรียนไทยจำนวน

ไม่น้อยเริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่เด็ก แต่ปัญหาคือไม่สามารถใช้ไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง ทำให้ขาดความเชื่อมั่น ท้อแท้และส่งผลต่อความก้าวหน้าในอาชีพ การงาน หรือการเรียนในระดับสูง ทั้งนี้ กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงจัดให้ มีหลักสูตรภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อบ่มเพาะเยาวชนนำความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษไปพัฒนาตนเองแสวงหาความรู้และประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็น สาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นคือภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาการแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561, น. 3) โดยให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนได้ พัฒนาทักษะโดยเฉพาะด้านโครงสร้างทางไวยากรณ์ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้เล็งเห็นความจำเป็นในการเรียนภาษาอังกฤษ และจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษา โดยมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการสอนภาษาอังกฤษ ดังนั้น การเน้นให้นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ได้จึงจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนทักษะไวยากรณ์ ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่ช่วย ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศโดยใช้ได้อย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

คำกริยาวิเศษณ์บอกความถี่ (Adverb of Frequency: AOF) เป็นหัวข้อไวยากรณ์ที่มีความสำคัญ ในการสร้างประโยค Simple Present Tense เพื่ออธิบายกิจวัตรประจำวันหรือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำๆ (Grant, 2021, p.167) อย่างไรก็ตาม Adverb of Frequency นำเสนอความซับซ้อนเชิงโครงสร้างที่ ทำลายสำหรับผู้เรียนในระดับประถม เนื่องจากกฎการวางตำแหน่งของ Adverb of Frequency ไม่ตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับชนิดของกริยาในประโยคนั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนจะต้องสามารถแยกแยะ และ ประยุกต์ใช้กฎการวางตำแหน่งสองข้อหลักได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว หนึ่งคือ Adverb of Frequency จะวางอยู่ข้างหน้ากริยาหลัก (เช่น I usually come to class) และสองคือ Adverb of Frequency จะวางอยู่ข้างหลัง Verb to Be (เช่น They are often late for school) ความท้าทายหลัก สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาคือการแยกแยะระหว่างสองกฎนี้และประยุกต์ใช้ในการสร้าง 3 ประโยคโดย อัตโนมัติ หากขาดการฝึกฝนที่เพียงพอและขาดการได้รับผลป้อนกลับที่ทันเวลาที่ นักเรียนมักจะนำกฎใดกฎหนึ่ง ไปใช้ผิดบริบท การฝึกฝนจึงต้องเน้นที่การทำซ้ำ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (automatization) ของ ผู้เล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาความสับสนของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน ประถมวิจิตรวิเทศที่มีความสับสนและยังใช้หลักไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of Frequency ไม่ถูกต้อง อีกทั้ง ผลการเรียนรู้หลังของนักเรียนระดับชั้นดังกล่าวที่ผ่านมายังค่อนข้างต่ำในปีการศึกษาที่ผ่านมา

แม้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเปลี่ยนไปจากที่เคยให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยการท่องจำไวยากรณ์ต่างๆ มาสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีกิจกรรมที่สนุกสนาน (Lugosi, 2020, p. 403) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและครูผู้สอนมากขึ้น แต่การพัฒนาความสามารถ ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จะเห็นได้จากในปี 2567 พบว่า นักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ได้คะแนนเฉลี่ยปี 2567 ที่ 36.52 ซึ่งลดลงจากปี 2566 ที่มีคะแนน เฉลี่ยอยู่ที่ 47.50 (ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก, 23 มี.ค. 2567) จากการศึกษาสาเหตุ ของปัญหา พบว่าเกิดจากการที่นักเรียน ไม่สามารถใช้ไวยากรณ์ได้ถูกต้อง ทำให้เกิดความเครียดและความเบื่อในเวลาเรียน

แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่พัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of Frequency มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม จากงานวิจัยของ Yong Mel Fung (2016) ซึ่งศึกษาผลกระทบของการใช้บอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และมีทักษะไวยากรณ์ในระดับต่ำ ยืนยันถึงประสิทธิภาพของวิธีการดังกล่าว โดยการศึกษาเน้นดำเนินการกับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนรัฐแห่งหนึ่งในเมืองโบโกตา ประเทศโคลอมเบีย พบว่าการใช้บอร์ด เกมช่วยส่งเสริมทักษะไวยากรณ์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ซึ่งเป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่า บอร์ดเกม (Board Game) ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้ตัวดึงดูดที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณใน การวางแผนและคิดแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสดึงดูดทักษะไวยากรณ์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประชันหน้ากันในวงสนทนา ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด

จากความสำคัญและความเป็นมาที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก เพราะบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่นักเรียนสนใจ และเป็นที่นิยมใน เรื่องของการ์ดเกมที่กำลังเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาให้ความสนใจดังกล่าว

ปัญหาของการวิจัย

1. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก มี ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. การใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษส่งผลต่อการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Adverb of frequency ก่อนและหลังเรียนใช้ บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

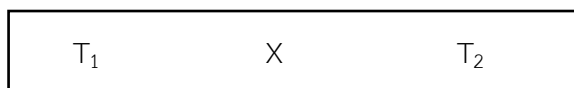
วิธีการวิจัย

ประชากร

ผู้เข้าร่วมวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวิธาภิเศก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนทั้งหมดในห้องเรียน

แผนแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (pre - experimental Research) แบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน (The One-Group Pretest - Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)



T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 3 ชนิด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ เรื่อง Adverb of Frequency สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอนในด้านของความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ โดยใช้มาตราประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการประเมินผล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96, S.D. = 0.03) ซึ่งคุณภาพโดยรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีระดับคะแนนในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย 4.96 เมื่อพิจารณาแยกตามด้านต่าง ๆ พบว่า ทุกด้านได้รับคะแนนในระดับมากที่สุดโดยเฉพาะด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.91 ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.88 ด้านสาระสำคัญ มีค่าเฉลี่ย 4.85 และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.82 ตามลำดับ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Adverb of Frequency เป็นแบบทดสอบ ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาที่สอน

3. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ เรื่อง Adverb of Frequency สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการประเมินคุณภาพและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ด้วยวิธีการใช้มาตราประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการประเมินผล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพบอร์ดเกมภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.92, S.D. = 0.10) และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดเท่ากับ 84.56/89.12

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก

1.1 ศึกษาหลักสูตร สารการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นหลักในการหาเนื้อหาที่จะสอน ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดของผู้เรียน

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ โดยเลือกใช้ ทักษะไวยากรณ์ (Grammar) เรื่อง Adverb of frequency

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการสอน โดยเลือก ทักษะทางไวยากรณ์ (Grammar) เรื่อง Adverb of frequency

1.4 สร้างแผนการจัดการการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในการสอน ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ตามหัวข้อดังนี้ 1) สารการเรียนรู้ 2) สารสำคัญ 3) มาตรฐานการเรียนรู้ 4) ตัวชี้วัด 5) จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) เนื้อหาสาระ 7) ภาระงาน 8) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ 9) สื่อการเรียนการสอน 10) กิจกรรมการเรียนรู้

1.5 นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษเพื่อตรวจสอบและทำการ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Adverb of Frequency มีขั้นตอนในการ สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร วิชาภาษาต่างประเทศ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง แบบทดสอบ

2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Adverb of Frequency โดยเป็น ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Adverb of Frequency ที่สร้าง เสร็จแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 ซึ่งถือว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม โดยมีค่าความยากง่ายของข้อสอบอยู่ ระหว่าง 0.47-0.79 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20-0.95 ข้อ จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ค่าความ เชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method: KR-20) พบว่า ข้อสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นสูง

2.5 ปรับแก้แบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มทดลอง

3. ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม

3.1 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาตามหลักการออกแบบและเนื้อหาวิชา ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษา ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ วิเคราะห์คำศัพท์จากหลักสูตรและ

บทเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดย นำกลวิธีการรู้คิด (cognitive strategy) ในการฝึกปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

3.1.2 สร้างบอร์ดเกมและคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง Adverb of Frequency เรื่อง Adverb of Frequency โดยบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นเป็นบอร์ดเกมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จากบทเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากคลังคำศัพท์จากบทเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ แล้วนำมาออกแบบด้วยกระบวนการแนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) คือ ทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มตัวอย่าง ระบุปัญหา ระดมความคิด สร้างเป็นต้นแบบ นำไปทดสอบ แล้วพัฒนาแก้ไขให้ได้เกมที่มีประสิทธิภาพ โดยเกมที่ออกแบบเป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง Adverb of Frequency ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 ชั่วโมง โดยอาศัยการสะกดคำศัพท์เพื่อที่จะสามารถส่งเสริม การเรียนรู้ คำ ความหมายคำศัพท์ การสืบค้นข้อมูล นอกจากนี้ยังมีเงื่อนไขจากการพิเศษที่จะช่วยให้สามารถบรรลุเกมและสร้างความท้าทายในการเล่น

3.2 ขั้นตอนการใช้งานเกมบอร์ดเกม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ชี้นำเสนอเกม หมายถึง ขั้นชี้แจงวิธีการเล่นเกมและกติกาการเล่น โดย ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมให้เข้าใจ ทดลองเล่นก่อน เพื่อให้เห็นถึงประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นเพื่อเป็นการเตรียมการป้องกันและแก้ไขปัญหาล่วงหน้า ซึ่งในการนำเสนอเกมควรจัดลำดับขั้นตอนการเล่น และชี้แจงรายละเอียดกติกาการเล่นอย่างชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจมีการให้ผู้เรียนได้ขอมเล่นเกมก่อนโดยการสาธิตก็ได้

3.2.2 ขั้นเล่นเกม หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนจะเล่นตามกติกา โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และอาจต้องมีการควบคุมเวลาในการเล่น ขณะที่ผู้เรียนเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามพฤติกรรมจดบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นเกม หรืออาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกต และจดบันทึก หรือควบคุมกติกาการเล่น และผู้สอนควรตรวจสอบสภาพแวดล้อมของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่นเกม เช่น การจัดโต๊ะเรียน เก้าอี้ ไม่เช่นนั้นอาจทำให้เกิดการติดขัด และเสียเวลาในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม

3.2.3 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม หมายถึง ขั้นที่ผู้สอนมีการใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้หรือสาระที่นักเรียนได้รับ และต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม

บอร์ดเกมนี้ช่วยให้นักเรียนฝึกใช้โครงสร้างไวยากรณ์จริง ผ่านสถานการณ์ในเกม ทำให้จำได้แม่นยำกว่าการท่องจำ และการเล่นเกมทำให้ผู้เล่นต้องทำซ้ำๆ ทำให้จดจำทักษะไวยากรณ์ คำศัพท์ได้โดยไม่รู้สึกลำบาก เพราะการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ลดความกลัวผิด ทำให้ผู้เรียนกล้าใช้ภาษาอังกฤษและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านกลไกของการเล่นเกม

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพบอร์ดเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพ E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 แสดงการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

ผลการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	μ	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	34	20	365	10.74	84.56
หลังเรียน		20	606	16.91	89.12

ประสิทธิภาพของ(E₁/ E₂) มีค่าเท่ากับ 84.56/89.12

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 84.56 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 89.12 บอร์ดเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมวิทยาสรรค์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.56/89.12 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 ซึ่งบ่งชี้ว่าสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบทดสอบก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

การทดสอบ	N	μ	S.D.	Sig
ก่อนเรียน (Pretest)	34	10.74	0.38	.001
หลังเรียน (Posttest)	34	16.91	0.47	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียน และ คะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\mu = 16.91$, SD = 0.47) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\mu = 10.74$, SD = 0.38) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 84.56/89.12 มีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมวิทยาสรรค์ได้ผ่านกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบ โดยมีการประเมินและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญสนับสนุนประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของรพีสา กันสุข (2564) ได้ศึกษา

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้หลักไวยากรณ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้หลักไวยากรณ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษจากกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังคงสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ได้มีการดำเนินการรายงานผลวิจัยของ เกศินี อาจอินทร์ (2567, น.17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้บอร์ดเกมยังมีส่วนช่วยเพิ่มสมาธิในการเรียน และส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต และการหาเหตุผลด้วยลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกม ซึ่งมีวิธีการเล่นที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเล่นคนเดียวและการเล่นแบบกลุ่ม จึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนในเวลาเดียวกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม การใช้บอร์ดเกมในลักษณะการแข่งขันยังช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และถือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาและไวยากรณ์ ซึ่งข้อมูลที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุกิตต์ ต้นตวงศ์กานต์ (2566) พบว่า 1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม Catch the Thief ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด 2) หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมดังกล่าว นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และยังคงสอดคล้องกับทศนา แคมมณี (2560) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ในลักษณะที่สนุกสนานแต่ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ในระหว่างการทำกิจกรรมผู้เรียนจะได้รับการชี้แจงอธิบายลักษณะของเกมวิธีการเล่นและการสาธิตการเล่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง และสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลังจากนั้นผู้เรียนจะได้ร่วมทำกิจกรรมในกลุ่มโดยการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในกลุ่มให้ชัดเจนมีการทำงานร่วมกับผู้อื่นการเคารพกฎกติกา และการยอมรับผลลัพธ์จากการแพ้ชนะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยฝึกฝนทักษะความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันอย่างมีเหตุผลแสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ และส่งเสริมประสิทธิภาพนักเรียนจากการได้ลงมือทำและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำจะทำให้เกิดการจดจำและความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเพียงแค่การรับข้อมูลจากการบรรยาย หรือการอ่านหนังสือเนื่องจากนักเรียนมีโอกาสทดลองและรับผลลัพธ์จากการตัดสินใจของตนเองซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติจริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนเริ่มกิจกรรมควรใช้เวลาในการอธิบายกติกาและขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกมอย่างละเอียดชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเข้าใจตรงกันและสามารถร่วมสนุกได้อย่างเต็มที่ และควรให้เวลานักเรียนในการทำความเข้าใจภารกิจที่จะปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอน
2. ก่อนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น
3. ควรใช้บอร์ดเกมเพื่อฝึกตำแหน่ง adverb of frequency ซ้ำหลาย ๆ รอบ ให้เกิดความเข้าใจในไวยากรณ์
4. ควรให้ feedback ทันทีเมื่อผู้เรียนวางคำผิดตำแหน่ง เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องในทันที

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดการสอนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ ร่วมกับเทคนิคการสอนรูปแบบอื่นๆ เช่น การจัดการสอนแบบเกมเป็นฐาน การจัดการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาและค้นคว้า เกม/กิจกรรมในรูปแบบอื่นๆ เพื่อเพิ่มทักษะทางภาษาอื่น ๆ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนทางการศึกษา อีกทั้งควรมีการพัฒนาและปรับปรุงสื่อบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ทันสมัย และมีการใช้ AI ในขั้นตอนการออกแบบอย่างหลากหลายในปัจจุบันและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในบริบทของสถานศึกษาขนาดใหญ่ผ่านสื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ
3. การเรียนรู้ทักษะไวยากรณ์โดยใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีส่วนร่วมสูงเวลาในการดำเนินกิจกรรมจึงอาจมีความยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานการณ์ในขณะนั้น เช่น ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลควรคำนึงถึงความเหมาะสมไม่ควรเป็นช่วงเวลาคาบเรียนสุดท้าย เพราะอาจมีการใช้เวลาไปบ้างในการปฏิบัติกิจกรรม ผู้วิจัยควรมีแผนหรือวิธีการกระตุ้นผู้เรียนให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนด
4. ควรมีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมสำหรับครูในด้านการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินกระบวนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
5. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในบริบทที่หลากหลายเช่นการใช้ในระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันหรือการนำไปใช้ในวิชาเรียนที่มีความหลากหลายเพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ได้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (ฉบับปรับปรุง 2560). โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *คู่มือฝึกอบรมวิทยากร การปรับกระบวนการทัศน์และพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา*.
- เกศิณี อาจอินทร์. (2567). *การพัฒนาทักษะ Grammar เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Thailand lesson study incorporated Open Approach) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ*.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ฝ่ายงานวิชาการโรงเรียนประถมพิธิธาภิเศก. (2567). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET). โรงเรียนประถมพิธิธาภิเศก*.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. ไทยวัฒนาพานิช*.
- รพิสา กันสุข. (2564ก). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*.
- รพิสา กันสุข. (2564ข). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]*.
- Fung, Y. M. (2016). *Effects of board game on grammar ability of low-proficiency ESL learners*. University Putra Malaysia.
- Grant, N. (2021). *Making the most of your textbook*. Longman.
- Lugosi, E. (2020). *Active learning strategies with positive effects on students' achievements in undergraduate mathematics education*. The University of Arizona.

ผลของการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และความคิดเห็นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

EFFECT OF USING AN INSTRUCTIONAL PROCESS BASED ON MIA AND QUESTIONING TECHNIQUES TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION SKILLS, ATTITUDES TOWARDS LEARNING ENGLISH, AND OPINIONS FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS

นัยนา ถาวรายุศม์ ^{1*}

Naiyana Tharvarayus ^{1*}

¹ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ประเทศไทย

¹ Srinakharinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary), Thailand

* Corresponding author e-mail: nai5.2.22na@gmail.com

ได้รับทุนสนับสนุนจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

Received: 09/12/2025 | Revised: 16/04/2026 | Accepted: 07/05/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม 2) ศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อย่างกล่าว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 120 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน รวม 24 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อน-หลังการเรียนรู้ด้วย MIA ร่วมกับการใช้คำถาม 3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่ใช้ประเมินหลังการเรียนรู้ และ 4) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent Samples) สำหรับการเปรียบเทียบ ก่อนและหลังเรียน การใช้สถิติ One-Way Repeated Measures ANOVA สำหรับกลุ่มตัวอย่างเดียวที่วัดซ้ำ และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลัง การจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย เพิ่มขึ้นจาก 15.68 คะแนน เป็น 23.95 คะแนน เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการ จัดการเรียนรู้อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.39) และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการ จัดการเรียนรู้ โดยรู้สึกสนุกและเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น ชอบการทำงานกลุ่ม และรู้สึกว่าการอ่าน ภาษาอังกฤษของตนเองพัฒนาขึ้น

คำสำคัญ: การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ วิธีสอนแบบ MIA เทคนิคการใช้คำถาม เจตคติต่อการ เรียนภาษาอังกฤษ

Abstract

This research aimed to 1) compare the English reading comprehension skills of Grade 3 students before and after learning through the MIA teaching method combined with questioning techniques, 2) examine students' attitudes towards learning English after the intervention, and 3) explore students' opinions on the learning experience. The sample consisted of 120 Grade 3 students in the first semester of the 2023 academic year, selected through stratified random sampling. The research instruments included 1) 8 lesson plans for a total of 24 hours, 2) pre-post tests of reading comprehension using MIA combined with questioning, 3) an attitude towards learning English questionnaire administered after the intervention, and 4) a student opinion interview form. Data were analyzed using mean, standard deviation, t-test (Dependent Samples) for pre-post comparison, One-Way Repeated Measures ANOVA for single-group repeated measurements, and content analysis. The results revealed that students' English reading comprehension skills after the intervention were significantly higher than before at the .05 level, with mean scores increasing from 15.68 to 23.95, students' attitudes towards learning English after the intervention were at a good level ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.39), and most students expressed positive opinions about the learning experience, reporting that they found the lessons enjoyable and easier to understand, appreciated group work, and felt their English reading skills had improved.

Keywords: English reading comprehension, MIA teaching method, Questioning techniques, Attitudes towards learning English

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่โลกมีความเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษได้ทวีความสำคัญขึ้นอย่างมากในฐานะภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างประเทศ (Crystal, 2012; Graddol, 2006) การอ่านถือเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Anderson, 2015; Grabe, 2009) ทักษะการอ่านไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการรับสารเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการทางปัญญาที่ซับซ้อนซึ่งเกี่ยวข้องกับการถอดรหัส การตีความ การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูล โดยเฉพาะการอ่านเพื่อความเข้าใจที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา (Duke & Pearson, 2008; Snow, 2010) ผู้เรียนที่มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่ดีจะสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการอ่านภาษาอังกฤษอย่างกว้างขวาง แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยยังคงอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจและยังไม่สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแห่งชาติ ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยในวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 อย่างต่อเนื่องในหลายปีที่ผ่านมา (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) นอกจากนี้รายงานผลการประเมิน PISA ของประเทศไทยยังระบุอย่างชัดเจนว่าทักษะการอ่านของนักเรียนไทยยังคงมีคะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศ OECD ซึ่งเป็นข้อบ่งชี้ถึงวิกฤตด้านความเข้าใจในการอ่าน (PISA Thailand, 2565) ผลการจัดอันดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของประเทศไทยจากดัชนีชี้วัด EF English Proficiency Index ยังคงจัดประเทศไทยอยู่ในระดับต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชีย (EF Education First, 2023) สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศ เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง สาเหตุสำคัญอาจเกิดจากหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอและไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม (วิสาข์ จิตวิตร์, 2561; Noom-ura, 2013) การสอนแบบเดิมที่เน้นการท่องจำและการแปลคำต่อคำยังคงเป็นวิธีการหลักในห้องเรียนจำนวนมาก ซึ่งไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเนื้อหาที่อ่าน นอกจากนี้ ยังพบว่ามีการขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและทันสมัย รวมทั้งการขาดแนวทางการสอนที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนไทย (Keyuravong, 2010) เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างเป็นระบบ วิธีการสอนที่เน้นการบูรณาการทักษะทางภาษาและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายจึงได้รับความสนใจจากนักการศึกษาและผู้สอนมากขึ้น หนึ่งในแนวทางที่มีศักยภาพคือวิธีการสอนแบบบูรณาการของเมอร์ด็อก (Murdoch's Integrated Approach: MIA) แนวคิดวิธีสอนแบบ MIA เป็นกระบวนการที่ถูกออกแบบมาเพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำโดยตรง โดยเปลี่ยนจุดเน้นมาที่การทำความเข้าใจบริบทอย่างเป็นลำดับขั้น เริ่มจากการกระตุ้นความรู้เดิม การเชื่อมโยงคำศัพท์กับเนื้อเรื่อง และการถ่ายโอนข้อมูลไปสู่การนำไปใช้จริง กระบวนการนี้ช่วยลดความจำเจในการเรียนและกระตุ้นกระบวนการคิดขั้นสูงของผู้เรียนได้อย่างเป็น

รูปธรรม ทำให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่แปลความหมายได้ แต่ยังเข้าใจโครงสร้างและความมุ่งหมายของข้อความ ซึ่งได้รับความสนใจและมีงานวิจัยรองรับประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนอย่างหลากหลาย (Murdoch, 1986; วินัยนา สารสิทธิยศ, 2561) หลักฐานเชิงประจักษ์จากงานวิจัยในบริบทของประเทศไทยได้ชี้ให้เห็นถึงประสิทธิผลของวิธีการสอนแบบ MIA อย่างชัดเจน งานวิจัยของ สุภัทรา วงศ์วิเศษ (2559) และ อัจฉรา วงศ์โสธร (2560) แสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบ MIA ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอีกด้วย เทคนิคการใช้คำถามก็เป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์การสอนที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน (Fisher & Frey, 2014; Marzano, 2017; สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2563) การตั้งคำถามที่มีคุณภาพและหลากหลายระดับความสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าข้อมูลที่ได้จากการอ่าน นอกจากทักษะการอ่านแล้ว เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษและความคิดเห็นของนักเรียนยังเป็นตัวแปรตามที่สำคัญซึ่งมีความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ เจตคติในบริบทนี้หมายถึงความรู้สึกนึกคิดและความเชื่อของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งส่งผลโดยตรงต่อแรงจูงใจและพฤติกรรมการแสดงออก ส่วนความคิดเห็นคือการสะท้อนมุมมองจากการได้รับประสบการณ์ตรงในชั้นเรียน ผู้เรียนที่มีเจตคติเชิงบวกและมีความคิดเห็นที่ดีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ ย่อมมีแรงขับเคลื่อนภายในที่จะพยายามทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน เปิดรับเทคนิคใหม่ๆ และมีความอดทนในการฝึกฝนทักษะการอ่านให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าจะมีงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบ MIA และเทคนิคการใช้คำถามแยกต่างหากกัน แต่การบูรณาการทั้งสองวิธีการเข้าด้วยกันเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพซึ่งกันและกัน ยังไม่ได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวางและเป็นระบบในบริบทของนักเรียนไทยระดับประถมศึกษา (ทิศนา แคมมณี, 2565) ช่องว่างของงานวิจัยนี้มีความสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาว่าวัยประถมศึกษาเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการวางรากฐานทักษะการอ่านและการพัฒนาทัศนคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งหวังที่จะศึกษาผลของการบูรณาการวิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม
2. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในระหว่างการทำทดลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีการบูรณาการการวัดซ้ำระหว่างการทำทดลองเพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งสิ้น 240 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 120 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นชั้น (Strata) และสุ่มห้องเรียนมา 4 ห้องจากทั้งหมด 8 ห้อง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การเลือกห้องเรียนโดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเดิม เพื่อให้ได้ห้องเรียนที่มีนักเรียนความสามารถ ทั้งกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน กระจายตัวอย่างสม่ำเสมอ อันจะทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนที่ดีและสะท้อนความหลากหลายของประชากรได้อย่างแท้จริง การดำเนินการนี้จะใช้กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวเป็นกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (Single Group) ตลอดกระบวนการวิจัย การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie และ Morgan (1970) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม จำนวน 8 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง ในการคัดเลือกบทอ่านสำหรับนำมาใช้ในแผนการสอนทั้ง 8 สัปดาห์ ผู้วิจัยพิจารณาจากความสอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลาง ความน่าสนใจของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันซึ่งเหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และระดับความยากง่ายของคำศัพท์ และไวยากรณ์ตามแนวเกณฑ์ CEFR ในระดับ A1 ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 7 ขั้นตอนตามแนวคิดของ Murdoch (1986) ได้แก่

ขั้นที่ 1 การถามนำก่อนการอ่าน

ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจคำศัพท์

ขั้นที่ 3 การอ่านเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 4 การทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 5 การถ่ายโอนข้อมูล

ขั้นที่ 6 การทำแบบฝึกหัดต่อขึ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท

ขั้นที่ 7 การประเมินผลและแก้ไข

แบบทดสอบการอ่านเพื่อทำความเข้าใจก่อน-หลังการเรียนรู้ด้วย MIA ร่วมกับการใช้คำถาม เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .89 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .20-.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป โดยวัดความสามารถในการอ่านเพื่อทำความเข้าใจ 4 ด้าน ตามกรอบแนวคิดของ Barrett (1976) ซึ่งอธิบายองค์ประกอบไว้ดังนี้ การระบุใจความสำคัญ (Main Idea) หมายถึงความสามารถในการจับประเด็นหลักและแก่นของเรื่อง จำนวน 8 ข้อ การหารายละเอียด (Details) หมายถึงความสามารถในการค้นหาข้อมูลและข้อเท็จจริงเฉพาะเจาะจง จำนวน 8 ข้อ การสรุปความ (Inference) หมายถึงความสามารถในการประมวลข้อมูลและเชื่อมโยงบริบทเพื่อหาข้อสรุป จำนวน 7 ข้อ และการตีความ (Interpretation) หมายถึงความสามารถในการทำความเข้าใจความหมายแฝงหรือเจตนาของผู้เขียน จำนวน 7 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ Likert (1932) จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .92 วัดเจตคติใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) จำนวน 7 ข้อ ด้านความรู้สึก (Affective Component) จำนวน 7 ข้อ และด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) จำนวน 6 ข้อ

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียน เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ประกอบด้วยคำถามปลายเปิด 5 ประเด็น ได้แก่ ความรู้สึกต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม ขั้นตอนการสอนที่ชอบมากที่สุด ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้คำถามของครู การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รวมทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนแบบ MIA และเทคนิคการใช้คำถาม จากนั้นจึงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผนและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนห้าท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ในทุกรายการ หลังจากปรับปรุงแก้ไขจึงนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

สำหรับแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อทำความเข้าใจ ผู้วิจัยได้สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามองค์ประกอบของทำความเข้าใจในการอ่านตามแนวคิดของ Barrett (1976) โดยสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบสี่ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดียวกันตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นนำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ผลการวิเคราะห์

พบว่าข้อสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.32-0.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.84 และได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 ผู้วิจัยจึงคัดเลือกข้อสอบเพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริงจำนวน 30 ข้อ

ในทำนองเดียวกัน แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้รับการพัฒนาโดยกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของเจตคติครอบคลุมสามองค์ประกอบ แบบวัดที่สร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้และวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.31-0.76 และได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 ผู้วิจัยจึงคัดเลือกข้อความจำนวน 20 ข้อ เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวัดเจตคติของกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้ ขั้นแรก ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อน-หลังการเรียนรู้ ขั้นที่สอง ดำเนินการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่มตามแผนที่พัฒนาขึ้นเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ โดยบูรณาการการใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามเข้าไปในกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เริ่มจากการใช้คำถามกระตุ้นในชั้นถมนำก่อนอ่าน การสอนเพื่อทำความเข้าใจคำศัพท์ การให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องพร้อมทั้งครูตั้งคำถามระดับต่าง ๆ เพื่อทดสอบความเข้าใจเนื้อเรื่อง จากนั้นให้นักเรียนถ่ายโอนข้อมูลจากเรื่องที่อ่านไปสู่รูปแบบอื่น ทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยค และประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ในระหว่างการทำทดลองสัปดาห์ที่ 2, 4, 6 และ 8 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดซ้ำ (Repeated Measures) เพื่อติดตามพัฒนาการ โดยใช้ข้อสอบคู่ขนานที่มีโครงสร้างและระดับความยากง่ายเทียบเท่ากับแบบทดสอบฉบับหลักเพื่อหลีกเลี่ยงความคลาดเคลื่อนจากการจำข้อสอบ ขั้นที่สาม เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม และให้ผู้เรียนประเมินเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยแบบวัดเจตคติ ขั้นสุดท้าย ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview) กับนักเรียนตัวแทนจากกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 10 คน รวม 30 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นเชิงลึก

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยใช้สถิติหลายวิธี ได้แก่ ค่าความถี่และร้อยละสำหรับข้อมูลพื้นฐาน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสำหรับคะแนนทักษะและเจตคติ การทดสอบค่าทีแบบ Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลอง การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One-Way Repeated Measures ANOVA) สำหรับกลุ่มตัวอย่างเดียวที่วัดซ้ำ เพื่อศึกษาพัฒนาการระหว่างการทำทดลอง และการวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับข้อมูลจากการสัมภาษณ์

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "ผลของการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3" มีผลการวิจัยนำเสนอเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ก่อนการวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที (T-Test) ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติ (Assumptions) พบว่าข้อมูลคะแนนความสามารถในการอ่านมีการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution) จากผลการทดสอบความสอดคล้องด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov และข้อมูลมีความเป็นอิสระต่อกัน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การทดสอบค่าทีแบบ Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	M	SD	t	df	p	Cohen's d
ก่อนเรียน	120	30	15.68	3.42	38.692	119	< .001*	2.62
หลังเรียน	120	30	23.95	2.87				

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้ (M = 23.95, SD = 2.87) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ (M = 15.68, SD = 3.42) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 38.692$, $df = 119$, $p < .001$) และมีขนาดอิทธิพล (Effect Size) อยู่ในระดับสูงมาก (Cohen's $d = 2.62$) ตามเกณฑ์ของ Cohen (1988) เมื่อพิจารณาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจำแนกตามองค์ประกอบ ปรากฏผลดังตารางที่ 2

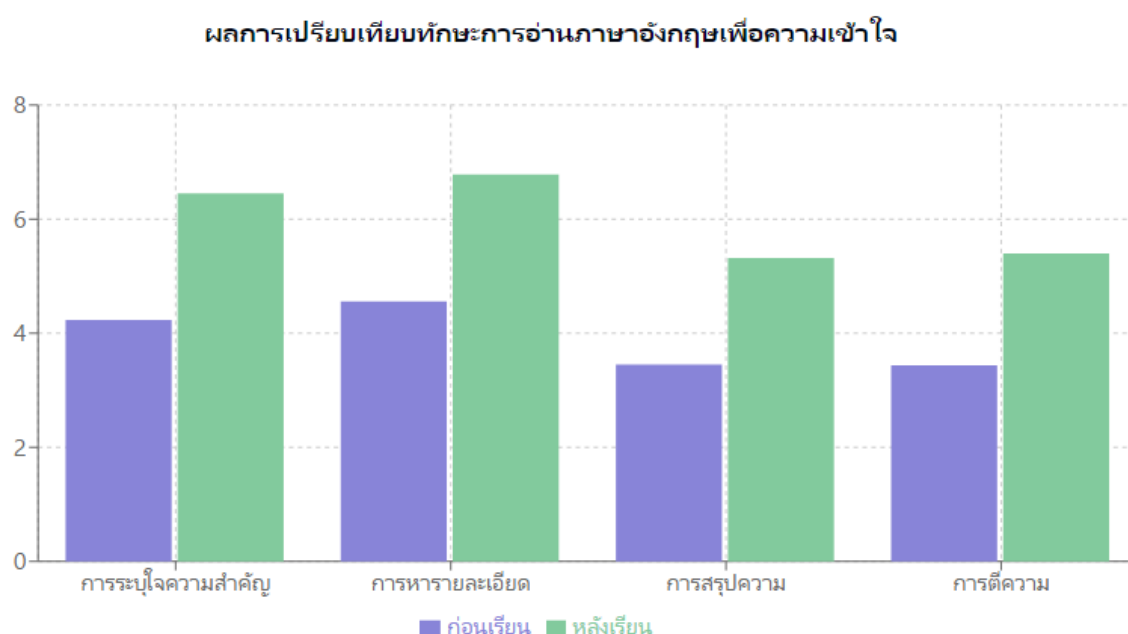
ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจำแนกตามองค์ประกอบ

องค์ประกอบ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	p	Cohen's d
		M	SD	M	SD			
การระบุใจความสำคัญ	8	4.23	1.12	6.45	0.98	25.876	< .001*	2.09
การหารายละเอียด	8	4.56	1.08	6.78	0.87	27.342	< .001*	2.25
การสรุปความ	7	3.45	1.15	5.32	0.96	22.154	< .001*	1.76
การตีความ	7	3.44	1.21	5.40	0.94	20.987	< .001*	1.80

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในทุกองค์ประกอบ โดยองค์ประกอบที่มีขนาดอิทธิพลสูงที่สุดคือการหารายละเอียด ($d = 2.25$) รองลงมาคือการระบุใจความสำคัญ ($d = 2.09$) การตีความ ($d = 1.80$) และการสรุปความ ($d = 1.76$) ตามลำดับ

นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์พัฒนาการของทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจระหว่างการทำทดลอง โดยการวัดซ้ำทุก 2 สัปดาห์ รวม 4 ครั้ง โดยใช้ข้อสอบคู่ขนานที่มีโครงสร้างและระดับความยากง่ายเทียบเท่ากับแบบทดสอบฉบับหลักเพื่อหลีกเลี่ยงความคลาดเคลื่อนจากการจำข้อสอบ พบว่านักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 แสดงพัฒนาการทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจระหว่างการทำทดลอง

เมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One-Way Repeated Measures ANOVA) สำหรับข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเดียว พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 542.376$, $p < .001$) และมีขนาดอิทธิพลในระดับสูงมาก (Partial $\eta^2 = 0.820$) ตามเกณฑ์ของ Cohen (1988)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้แบบวัดเจตคติมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบ	M	SD	ระดับเจตคติ
ด้านความรู้ความเข้าใจ	4.35	0.48	ดี
ด้านความรู้สึก	4.52	0.43	ดีมาก
ด้านพฤติกรรม	4.41	0.45	ดี
รวม	4.43	0.39	ดี

เกณฑ์การแปลผล: 4.51-5.00 = ดีมาก, 3.51-4.50 = ดี, 2.51-3.50 = ปานกลาง, 1.51-2.50 = ไม่ดี, 1.00-1.50 = ไม่ดีอย่างมาก

เกณฑ์การแปลผล: 4.51-5.00 = ดีมาก, 3.51-4.50 = ดี, 2.51-3.50 = ปานกลาง, 1.51-2.50 = ไม่ดี, 1.00-1.50 = ไม่ดีอย่างมาก โดยเกณฑ์การประเมินนี้พิจารณาจากช่วงคะแนนเฉลี่ยอ้างอิงตามหลักการวัดผลทางพฤติกรรมศาสตร์ ระดับ "ดี" หมายถึงผู้เรียนมีแนวโน้มแสดงออกทางบวกอย่างสม่ำเสมอ และระดับ "ดีมาก" หมายถึงผู้เรียนมีความตระหนักรู้และแสดงออกทางบวกอย่างเป็นธรรมชาติและมีนัยเด่นชัด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี ($M = 4.43$, $SD = 0.39$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความรู้สึกอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.52$, $SD = 0.43$) ส่วนด้านความรู้ความเข้าใจ ($M = 4.35$, $SD = 0.48$) และด้านพฤติกรรม ($M = 4.41$, $SD = 0.45$) อยู่ในระดับดี

เมื่อวิเคราะห์รายข้อ พบว่า 5 อันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ “ฉันคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่มีความหมาย” ($M = 4.78$, $SD = 0.42$) “ฉันสนุกกับการทำกิจกรรมในชั่วโมงภาษาอังกฤษ” ($M = 4.72$, $SD = 0.45$) “ฉันอยากเรียนภาษาอังกฤษให้เก่งขึ้น” ($M = 4.69$, $SD = 0.47$) “ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อสามารถพูดภาษาอังกฤษได้” ($M = 4.65$, $SD = 0.48$) และ “ฉันคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ฉันมีอนาคตที่ดี” ($M = 4.63$, $SD = 0.49$) ตามลำดับ

นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการทดลอง โดยใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) พบว่ามีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลาง ($r = 0.542$, $p < .05$) ตามเกณฑ์ของ Hinkle et al. (2003) แสดงว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมีแนวโน้มที่จะมีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ดีด้วย

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม ได้จากการสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 10 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

ความรู้สึกต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม นักเรียนส่วนใหญ่ มีความรู้สึกชอบและสนุกกับการเรียนด้วยวิธีนี้ โดยให้เหตุผลว่าทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น ไม่น่า

เพื่อ และได้มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ที่ครอบคลุมทุกกลุ่มความสามารถ นักเรียนหญิงกลุ่มเก่งระบุว่าสนุกมากเพราะได้ทำกิจกรรมหลายอย่างไม่ใช่แค่นั่งฟังครูพูดอย่างเดียว นักเรียนชายกลุ่มปานกลางให้ความเห็นว่าสนุกและไม่เครียดเหมือนการเรียนแบบเก่าที่ต้องท่องศัพท์อย่างเดียว และนักเรียนหญิงกลุ่มอ่อนเสริมว่าวิธีนี้ทำให้รู้สึกว่าการเรียนน่าสนใจและไม่ยากจนเกินไปทำให้กล้ามีส่วนร่วมมากขึ้น

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้คำถามของครู นักเรียนทุกคนเห็นว่าการใช้คำถามของครูช่วยให้เข้าใจบทอ่านมากขึ้น โดยให้เหตุผลว่าคำถามช่วยกระตุ้นความคิด ทำให้สนใจเนื้อหามากขึ้น และช่วยให้จับประเด็นสำคัญของเรื่องได้ ตัวอย่างเช่น นักเรียนชายกลุ่มปานกลางรู้สึกว่าการใช้คำถามของครูทำให้ต้องคิดตามตลอดเวลาจึงไม่รู้สึกง่วง นักเรียนหญิงกลุ่มเก่งชอบที่ครูถามคำถามเพราะช่วยชี้แนะว่าควรสนใจประเด็นใดในเรื่อง และนักเรียนชายกลุ่มอ่อนระบุว่าคำถามของครูช่วยให้คำตอบให้ทำให้สามารถทำความเข้าใจเนื้อเรื่องที่ละส่วนได้โดยไม่รู้สึกลำบาก

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกว่าการอ่านภาษาอังกฤษของตนเองพัฒนาขึ้น โดยสังเกตได้จากความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาที่อ่าน การจับใจความสำคัญ และการตอบคำถามเกี่ยวกับบทอ่านได้ดีขึ้น นักเรียนชายกลุ่มปานกลางรู้สึกว่าตนเองอ่านภาษาอังกฤษได้เร็วและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น นักเรียนหญิงกลุ่มอ่อนกล่าวด้วยความภูมิใจว่าสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้มากขึ้นไม่เหมือนแต่ก่อน และนักเรียนชายกลุ่มเก่งเสริมว่าตนเองสามารถวิเคราะห์ความหมายแฝงในบทอ่านได้ดีขึ้นทำให้ทำข้อสอบได้มั่นใจขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง นักเรียนได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยข้อเสนอแนะที่พบบ่อยที่สุด ได้แก่ ต้องการให้มีการใช้สื่อมัลติมีเดียมากขึ้น เช่น วิดีโอ หรือเกมคอมพิวเตอร์ อยากให้มีการฝึกนอกห้องเรียนบ้าง เช่น การทัศนศึกษา และต้องการให้มีการฝึกพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ควบคู่ไปกับการอ่าน

อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีขนาดอิทธิพลในระดับสูงมากนั้น สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลหลายประการ ประการแรก การบูรณาการวิธีสอนแบบ MIA กับเทคนิคการใช้คำถามช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ Anderson (2015) ที่เสนอว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างเป็นขั้นตอน ประการที่สอง การใช้เทคนิคการตั้งคำถามช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน สอดคล้องกับแนวคิดของ Fisher และ Frey (2014) และงานวิจัยของ Chen et al. (2021) ประการที่สาม การพัฒนาองค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่านทุกด้าน โดยเฉพาะการหารายละเอียดและการระบุใจความสำคัญ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของวิธีการสอน สอดคล้องกับแนวคิดของ Grabe และ Stoller (2013)

นอกจากนี้ แม้ว่าผลการศึกษามีความสอดคล้องกับงานวิจัยของวินัยนา สารสิทธิยศ (2561) และ สุภัทรา วงศ์วิเศษ (2559) ที่พบว่าวิธีสอนแบบ MIA พัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ งานวิจัยฉบับนี้ได้แสดงให้เห็นถึงองค์ความรู้ใหม่ที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ การศึกษาในอดีตมักดำเนินการ ในระดับมัธยมศึกษา แต่การวิจัยนี้ปรับใช้ในบริบทของระดับประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นปีที่ 3) ซึ่งเป็นวัยที่ ต้องการการชี้แนะทางภาษาอย่างใกล้ชิด การบูรณาการเทคนิคการตั้งคำถามอย่างเป็นระบบเข้าไปใน กระบวนการ MIA ในงานวิจัยนี้ จึงทำหน้าที่เป็นเสมือนนั่งร้าน (Scaffolding) ที่ช่วยลดช่องว่างความเข้าใจ ของเด็กเล็ก ทำให้สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้ลึกซึ้งเทียบเท่ากับการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นการต่อยอด องค์ความรู้เดิมอย่างมีนัยสำคัญ

การพัฒนาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนมีเจตคติต่อการเรียน ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ในระดับดี สามารถอธิบายได้ว่า การจัดกิจกรรมที่น่าสนใจช่วยสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจของ Dörnyei (2020) การที่ นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับแนวคิดของ Gardner (2010) นอกจากนี้ความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างเจตคติกับทักษะการอ่าน สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการ พัฒนาเจตคติควบคู่ไปกับทักษะทางภาษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wang และ Seepho (2021)

ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ การที่นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวก สามารถอธิบายได้ว่า การจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตนเองมีบทบาท สำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Zhang (2022) การส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาความเข้าใจ ในการอ่านและทักษะทางสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Li et al. (2022) และการตระหนักถึงพัฒนาการ ของตนเอง แสดงให้เห็นถึงการเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ Bandura (1997) และแนวคิดเชิงจิตวิทยาบวกของ Seligman (2018) ที่ระบุว่าความรู้สึกสำเร็จก่อให้เกิด แรงผลักดันในการเรียนรู้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ครูผู้สอนภาษาอังกฤษควรนำวิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามไปประยุกต์ใช้ในการ พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน นอกจากนี้ จากผลการสัมภาษณ์ที่นักเรียน ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการสื่อที่ดึงดูดใจ ครูผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย และเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับวัยเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งควรจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการ ทำงานกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ เนื่องจากผลการวิจัยเชิงคุณภาพชี้ชัดว่านักเรียนมีความสุขและเข้าใจ บทเรียนได้ดีขึ้นเมื่อได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และครูควรให้ข้อมูลย้อนกลับเชิง บวกอย่างสม่ำเสมอเพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีในการเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาค้นคว้าของการใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามในบริบทที่ต่างกัน ควรมีการวิจัยเชิงทดลองที่เปรียบเทียบกับวิธีการสอนอื่นๆ ควรมีการศึกษาค้นคว้าต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ ควรมีการติดตามผลในระยะยาว และควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการคิดและกลวิธีการอ่านของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ทิตินา แคมมณี. (2565). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 24). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วินัยนา สารสิทธิ์ยศ. (2561). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีสอนแบบบูรณาการของเมอร์ต็อค(MIA) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 20(2), 31-43.
- วิสาข์ จิตวิตร. (2561). *การสอนอ่านภาษาอังกฤษ: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศูนย์ดำเนินงาน PISA แห่งชาติ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2565). *ผลการประเมิน PISA 2022 บทสรุปสำหรับผู้บริหาร*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563*. สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- สุภัทรา วงศ์วิเศษ. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบ MIA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 80-93.
- สุวิทย์ มูลคำ, และ อรทัย มูลคำ. (2563). *19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ภาพพิมพ์.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2560). *การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Anderson, N. J. (2015). Active reading: The research base for a pedagogical approach in the reading classroom. In N. W. Evans, N. J. Anderson, & W. G. Eggington (Eds.), *ESL readers and writers in higher education* (pp. 16-33). Routledge.

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Barrett, T. C. (1976). Taxonomy of reading comprehension. In R. Smith & T. C. Barrett (Eds.), *Teaching reading in the middle grades* (pp. 51-58). Addison-Wesley.
- Chen, J., Wang, M., Xu, X., & Yang, J. (2021). The impact of questioning techniques on reading comprehension: A meta-analysis. *Reading Research Quarterly*, 56(3), 543-570.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Crystal, D. (2012). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Dörnyei, Z. (2020). *Innovations and challenges in language learning motivation*. Routledge.
- Duke, N. K., & Pearson, P. D. (2008). Effective practices for developing reading comprehension. *Journal of Education*, 189(1-2), 107-122.
- EF Education First. (2023). *EF English Proficiency Index: A ranking of 113 countries and regions by English skills*. EF Education First.
- Fisher, D., & Frey, N. (2014). *Better learning through structured teaching: A framework for the gradual release of responsibility* (2nd ed.). ASCD.
- Gardner, R. C. (2010). *Motivation and second language acquisition: The socio-educational model*. Peter Lang.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2013). *Teaching and researching reading* (2nd ed.). Routledge.
- Graddol, D. (2006). *English next*. British Council.
- Hinkle, D. E., Wiersma, W., & Jurs, S. G. (2003). *Applied statistics for the behavioral sciences* (5th ed.). Houghton Mifflin.
- Keyuravong, S. (2010). English language education in Thailand. In B. Spolsky & P. Moon (Eds.), *Language assessment in Asia* (pp. 200-216). Routledge.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Li, M., Cheng, L., & Kirby, J. R. (2022). The effectiveness of cooperative learning in enhancing EFL learners' reading comprehension: A meta-analysis. *Language Teaching Research*, 26(1), 93-116.

- Marzano, R. J. (2017). *The new art and science of teaching*. Solution Tree Press.
- Murdoch, G. S. (1986). A more integrated approach to the teaching of reading. *English Teaching Forum*, 24(1), 9-15.
- Noom-ura, S. (2013). English-teaching problems in Thailand and Thai teachers' professional development needs. *English Language Teaching*, 6(11), 139-147.
- Seligman, M. E. P. (2018). PERMA and the building blocks of well-being. *The Journal of Positive Psychology*, 13(4), 333-335.
- Snow, C. E. (2010). *Reading for understanding: Toward an R&D program in reading comprehension*. RAND Corporation.
- Wang, Y., & Seepho, S. (2021). The effects of cognitive strategy instruction on EFL learners' reading comprehension and self-efficacy. *Reading Psychology*, 42(5), 435-461.
- Zhang, L. (2022). The impact of metacognitive strategy instruction on EFL learners' reading comprehension and self-regulation. *System*, 104, 102723.

**ทัศนคติของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ต่อแผนการเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า
วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม**

ATTITUDES OF GRADE 10 APPLICANTS AND GRADE 10-12 STUDENTS TOWARD THE UPPER
SECONDARY EDUCATION PROGRAM AT SOMDEJYA LEARNING COMMUNITY DEMONSTRATION
SCHOOL, BODHIVIJJALAYA COLLEGE, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY, MAE CHAEM

ศิริวรรณ มูลใจ^{1*}

Siriwon Moonjai^{1*}

¹ โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ประเทศไทย

¹ Somdejya Learning Community Demonstration School, Bodhivijjalaya College, Srinakharinwirot University, Mae Chaem, Thailand

* Corresponding author e-mail: siriwon.10@gmail.com

Received: 12/11/2025 | Revised: 20/04/2026 | Accepted: 10/05/2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ต่อแผนการเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยประกอบด้วย ผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน ใช้เครื่องมือการวิจัยโดยการสนทนากลุ่ม และแบบสอบถามในการเก็บข้อมูล ใช้สถิติเชิงพรรณนา และใช้ค่าสถิติอย่างง่าย ได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษา ทัศนคติของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อแผนการเรียน พบว่าแรงจูงใจในการสมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เนื่องจากผู้สมัครเรียนมีความเชื่อมั่นว่าโรงเรียนสามารถพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ทางวิชาการ ความรู้ทางวิชาชีพ เกิดทักษะชีวิต และส่งเสริมทักษะต่างๆ ตามความถนัดของผู้เรียน รวมถึงปลูกฝังให้ผู้เรียนเป็นคนดีของสังคม นอกจากนี้การรับรู้ข่าวสารของโรงเรียนจากญาติ พี่น้อง จากเพื่อน จากรุ่นพี่ ในลักษณะข้อมูลเชิงบวก ก็เป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจสมัครเรียน นอกจากนี้ความคาดหวังในการเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยต้นสังกัดของโรงเรียน ก็เป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจสมัครเข้าเรียนเช่นกัน ในส่วนทัศนคตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียน พบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน คิดเป็นร้อยละ 85.42 ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.09) นักเรียนเห็นด้วยมากต่อเนื้อหาวิชาและการวัดประเมินผล คิดเป็นร้อยละ 86.32 ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.13) นักเรียนเห็นด้วยมากต่ออาจารย์ผู้สอน คิดเป็นร้อยละ 86.43 ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.10) นักเรียนเห็นด้วยมากต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน คิดเป็นร้อยละ 86.31 ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.14) และนักเรียนเห็นด้วยมากต่อกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 89.25 ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.11) ในส่วนของความคาดหวังต่อโรงเรียน และความคาดหวังในการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับกลุ่มผู้สมัครเรียน

คำสำคัญ: ทัศนคติ แผนการเรียน โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

Abstract

This research aimed to investigate the attitudes of Grade 10 applicants and Grade 10–12 students toward the upper secondary education program at Somdejya Learning Community Demonstration School, Bodhivijjalaya College, Srinakharinwirot University, Mae Chaem. The target groups consisted of 20 Grade 10 applicants for the 2025 academic year and 31 students studying in Grades 10–12 during the 2025 academic year. The research instruments included focus group discussions and questionnaires for data collection. Data were analyzed using descriptive statistics, including percentage, mean, and standard deviation. The findings revealed that Grade 10 applicants were motivated to apply because they believed that the school could develop students' academic knowledge, vocational knowledge, life skills, and individual talents, while also fostering moral values and good citizenship. In addition, positive information about the school received from relatives, friends, and senior students played an important role in their decision to apply. Furthermore, expectations of pursuing higher education at Srinakharinwirot University, the school's affiliated university, also significantly influenced their decision-making. Regarding the attitudes of Grade 10–12 students toward the educational program, the results indicated

that students highly agreed with all aspects of the program. The instructional management aspect received 85.42% (Mean = 4.27, S.D. = 0.09), course content and assessment received 86.32% (Mean = 4.32, S.D. = 0.13), instructors received 86.43% (Mean = 4.32, S.D. = 0.10), learning support resources received 86.31% (Mean = 4.32, S.D. = 0.14), and student development activities received the highest rating at 89.25% (Mean = 4.46, S.D. = 0.11). Moreover, students' expectations toward the school and their aspirations for higher education were consistent with those of the applicant group.

Keywords: Attitude, Study plans, Somdejya demonstration community school, College of Creative Agriculture for Society, Srinakharinwirot University, Maechaem

บทนำ

โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ได้พัฒนาจากการเป็นสถานศึกษาพิเศษชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มศว แม่แจ่ม ในวันที่ 15 ธันวาคม 2552 ได้รับการเทียบโอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในปีการศึกษา 2554 โดยมีหลักการรับนักเรียนตามแนวคิดหลักที่ว่า การดำเนินการจัดการศึกษาตามพระราชปณิธานของสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี และสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ การดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิต วิถีวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การพึ่งพาตนเอง การพัฒนาคุณภาพชีวิตด้วยสัมมาชีพ และสร้างโอกาสเข้าถึงการศึกษา รวมถึงพัฒนาโรงเรียนให้เป็นโครงการนำร่องต้นแบบการปฏิรูปการศึกษาเพื่อชุมชน ภายใต้หลักการชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า และปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ฝ่ายเครือข่ายการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2553, น. 6-7) โดยกลุ่มผู้เรียนที่เข้ามาศึกษาเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มาจากหลากหลายพื้นที่ทั้งในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดแม่ฮ่องสอน และจังหวัดตาก

ในปีการศึกษา 2564 โรงเรียนได้เปิดหลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยได้นำกรอบของหลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และกรอบหลักสูตรท้องถิ่นที่เทียบเท่ามาตรฐานคุณภาพการศึกษาตามโรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เชื่อมโยงสอดคล้องกับบริบท วิถีวัฒนธรรมชุมชนของผู้เรียน แต่มุ่งเน้นเนื้อหาให้มีความทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการต่าง ๆ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น โดยหลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายประกอบไปด้วย 3 แผนการเรียน คือ **แผนการเรียนวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม** ซึ่งมีเป้าประสงค์มุ่งเน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมมีความรู้ด้านหลักการและทฤษฎีด้านสิ่งแวดล้อมอย่างกว้างขวางและเป็นระบบมีความสามารถในการดำเนินการจัดการสิ่งแวดล้อม การควบคุมมลพิษ การส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม

เบื้องต้นเพื่อนำไปสู่การสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีสามารถนำทักษะความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ในระดับอุดมศึกษาหรือในระดับที่สูงขึ้นต่อไป **แผนการเรียนการจัดการวัฒนธรรมผ้าร่วมสมัย** ซึ่งมีเป้าประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องผ้า การปลูกและการขยายพันธุ์ผ้า การขายและจัดการการตลาดผ้า สามารถนำความรู้เรื่องผ้าไปใช้ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพได้ **แผนการเรียนการจัดการวัฒนธรรมผ้าร่วมสมัย** ซึ่งมีเป้าประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ในเรื่องของการกำเนิดเส้นด้าย ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับผ้าทอ การทำผ้าย้อมทอ การฝึกปฏิบัติการทอผ้า การออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าทอ และการวางแผนการตลาดผ้าทอ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะความรู้ความเข้าใจในการทอผ้าสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้ (โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม, 2564)

ด้วยลักษณะหลักสูตรที่เป็นไปตามเป้าหมายความเป็นต้นแบบโรงเรียนสาธิตทางเลือกสำหรับเยาวชนในพื้นที่ห่างไกล และมีแผนการเรียนในลักษณะเฉพาะดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดสนใจว่า ทศนคติของผู้สมัครเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และทศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากทศนคติของคนกลุ่มนี้สามารถนำมาใช้ในการวางแผนการรับนักเรียน รวมถึงชี้ให้เห็นถึงกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตรที่ชัดเจนขึ้นอันจะนำไปสู่การประชาสัมพันธ์ หรือการกำหนดทิศทางของหลักสูตรให้ตรงกับความต้องการของผู้สนใจเข้าเรียนในหลักสูตรต่อไปได้ และถึงแม้ว่าหลักสูตรได้จัดให้มีการประเมินรายวิชาเพื่อนำมาใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอน แต่ข้อมูลดังกล่าวยังไม่เพียงพอจะนำมาใช้ประกอบการพัฒนาหลักสูตรหรือปรับแผนการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้โรงเรียนยังไม่มีการศึกษาทศนคติของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ซึ่งการศึกษาทศนคติของผู้เรียนจะทำให้ทราบถึงความเข้าใจ ความรู้สึก และความต้องการของนักเรียนที่มีต่อแผนการเรียน ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนที่จะเลือกหรือไม่เลือกเรียนในแผนการเรียนของโรงเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐภณ อันชัน และ ระวีสุดา บุญครอง (2566, น. 234) ที่ได้สรุปไว้ว่า ทศนคติหมายถึงความคิดหรือความเชื่อ และแนวโน้มที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของบุคคลเป็นปฏิกิริยาโต้ตอบโดยการประมาณค่าว่าชอบหรือไม่ชอบ ที่จะส่งผลกระทบต่อการตอบสนองของบุคคลในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ ในสภาวะแวดล้อมของบุคคลนั้น รวมถึงเพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22 การจัดการศึกษาถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2563) ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาทศนคติของผู้สมัครเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 - 6 ในด้านแรงจูงใจในการเข้าศึกษา เนื้อหาสาระของแผนการเรียน ความเหมาะสมของรายวิชา รวมถึงการสะท้อนความคิดต่อการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาต่างๆ เพื่อนำมาใช้พัฒนาหลักสูตรและแผนการเรียน รวมถึงรูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและความเหมาะสมต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม
2. เพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณไปพร้อมกัน (Convergent Parallel Design) สามารถนำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้

1) กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มผู้สมัครเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม จำนวน 20 คน เป็นจำนวนผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมดในปีการศึกษา 2568
2. กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม จำนวน 31 คน เป็นจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ทั้งหมดในปีการศึกษา 2568

2) ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรอิสระ: แผนการเรียนในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- ตัวแปรตาม: ทัศนคติของนักเรียน

3) นิยามศัพท์เฉพาะ

ทัศนคติต่อแผนการเรียน หมายถึง ความคิดเห็นของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

ผู้สมัครเรียน หมายถึง ผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

4) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสนทนากลุ่ม และแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยออกแบบข้อคำถามในการสนทนากลุ่ม จำนวน 10 ข้อ โดยมีข้อคำถามในประเด็น การจัดการเรียนการสอน การพัฒนาศักยภาพนักเรียน การให้บริการของเจ้าหน้าที่ สิ่งอำนวยความสะดวก/ สาธารณูปโภค และความคาดหวังในการเข้ามาศึกษาที่โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัย โภธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

2. ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบสอบถาม จำนวน 2 ชุด เพื่อใช้สอบถามทัศนคติของผู้สมัครเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัย โภธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แบบสอบถามทัศนคติของผู้สมัครเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตั้งคำถามแบบ ปลายเปิด แบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วยส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ช่องทางการรับข่าวสารของโรงเรียน และส่วนที่ 3 ข้อคำถามความรู้หรือความเข้าใจที่มีเกี่ยวกับ โรงเรียน สิ่งที่คาดหวังในการเข้ามาศึกษาที่โรงเรียน เหตุผลในการเลือกสมัครแผนการเรียน และ ข้อเสนอแนะในการประชาสัมพันธ์ด้านการสมัครเรียนหรือทุกด้านของโรงเรียน

2.2 แบบสอบถามทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 แบ่งแบบสอบถาม ออกเป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 แบบสอบถาม ทัศนคตินักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด ประกอบด้วยประเด็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เนื้อหารายวิชาและการวัดประเมินผล อาจารย์ผู้สอน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน กิจกรรมการพัฒนา ศักยภาพนักเรียน ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความรู้ความเข้าใจที่มีต่อโรงเรียน เป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด ส่วนที่ 4 ความคาดหวังและความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด โดยลักษณะคำถามเป็น คำถามแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับโดยการกำหนดเกณฑ์คะแนนในแต่ละระดับ ดังนี้ ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยอย่างยิ่ง ระดับคะแนน 5 คะแนน ระดับความคิดเห็น เห็นด้วย มาก ระดับคะแนน 4 คะแนน ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยปานกลาง ระดับคะแนน 3 คะแนน ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยน้อย ระดับคะแนน 2 คะแนน ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยน้อยที่สุด ระดับคะแนน 1 คะแนน

3. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยการตรวจสอบ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาความเห็นและให้คะแนน และนำคะแนนมา คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC : Index of item objective congruence) สรุปผล การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินมีค่าเท่ากับ 0.83 ถือว่า ข้อคำถามในแบบสอบถามมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (เกณฑ์พิจารณาข้อคำถามว่ามีความเที่ยงตรงหรือไม่ โดยทั่วไปพิจารณาจากค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 (ชรินทร์ จินดา, 2568, น.5))

5) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ทำการเก็บข้อมูลกับผู้สมัครเข้าเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้ระยะเวลาหลังจากที่นักเรียนกรอกข้อมูลการสมัครเรียนเสร็จ ดำเนินการให้นักเรียนตอบแบบสอบถามปลายเปิดตามข้อคำถามในแบบสอบถามที่ได้กำหนดไว้
2. ทำการเก็บข้อมูลนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 - 6 โดยใช้รูปแบบการสนทนากลุ่มเก็บข้อมูล และใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิดและปลายปิดเก็บข้อมูล ตามข้อคำถามในแบบสอบถามที่ได้กำหนดไว้

6) การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เนื้อหา โดยการสรุปข้อมูลความคิดเห็น และความคาดหวังจากแบบสอบถาม โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลโดยสรุปข้อมูลจากเนื้อหาที่ได้จากการสนทนากลุ่ม และข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามทัศนคติของผู้สมัครเรียนที่มีต่อโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม (แบบสอบถามปลายเปิด) นำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนา
2. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้สถิติเชิงพรรณนา โดยการหาค่าร้อยละ
3. การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ใช้สถิติเชิงพรรณนา โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (%) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งเกณฑ์ในการประเมินผล ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ยที่น้อยกว่า 1.00	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย

สรุปผลการวิจัย

1. ทัศนคติของผู้สมัครเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น จำนวน 20 คน (คิดเป็นร้อยละ 100) แยกตามกลุ่มชาติพันธุ์ ประกอบด้วย กลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง จำนวน 18 คน (คิดเป็นร้อยละ 90) และกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง จำนวน 2 คน (คิดเป็นร้อยละ 10) ในส่วนของช่องทางการรับข่าวสารของโรงเรียน สรุปได้ดังนี้ จากญาติที่

น้อง (คิดเป็นร้อยละ 21.87) จากการเข้าไปแนะแนวภายในโรงเรียน (คิดเป็นร้อยละ 18.75) จากเพื่อน (คิดเป็นร้อยละ 18.75) จากรุ่นพี่ที่โรงเรียน (คิดเป็นร้อยละ 15.63) จากคุณครูแนะแนวที่โรงเรียน (คิดเป็นร้อยละ 12.50) จากอินเทอร์เน็ต เพจเฟซบุ๊กโรงเรียน (คิดเป็นร้อยละ 9.37) และจากการเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า (คิดเป็นร้อยละ 3.13)

ผลการวิจัยพบว่าความรู้หรือความเข้าใจที่มีเกี่ยวกับโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ของผู้สมัคร แบ่งได้เป็น 4 ประเด็น คือ 1) เป็นโรงเรียนที่ส่งเสริมทักษะต่างๆ ตามความถนัด และความสนใจของนักเรียน 2) เป็นโรงเรียนที่สอนทักษะชีวิตให้กับนักเรียน 3) เป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอน และอบรมสั่งสอนนักเรียนดี และ 4) เป็นโรงเรียนที่เปิดโอกาสให้เด็กขาดพื้นฐาน เด็กในถิ่นทุรกันดาร และเด็กที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ในการเรียน ได้มีโอกาสเข้าถึงการศึกษา **สิ่งที่คาดหวังในการเข้ามาศึกษาที่โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า**

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ของผู้สมัครเรียน แบ่งได้เป็น 3 ประเด็น คือ 1) เพื่อศึกษาหาความรู้ และพัฒนาตนเองให้เก่งขึ้น ฝึกฝนตนเองให้อยู่ในระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ และเพื่ออนาคตที่ดี 2) การเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย และ 3) การเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ **เหตุผลในการเลือกสมัครแผนการเรียนวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม** ของผู้สมัครเรียน แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ 1) เพราะมีทางเลือกในการเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น และ 2) อยากประกอบอาชีพในสายงานการแพทย์ และการพยาบาล (ในปีการศึกษา 2568 ไม่มีนักเรียนเลือกเรียนแผนการเรียนการจัดวัฒนธรรมไม่ร่วมสมัย และการจัดการวัฒนธรรมมีส่วนร่วมสมัย) **ผู้สมัครเรียนอยากให้มีการเปิดแผนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้** 1) เปิดแผนการเรียนศิลป์ภาษา เพราะจะได้มีทางเลือกในการเรียนมากขึ้น และได้เรียนรู้ภาษาหลากหลายรูปแบบ เพื่อนำไปใช้สื่อสารในอนาคตได้ 2) อยากให้มีการเปิดสอนแผนการเรียนคหกรรม เพราะในปัจจุบันมีอาชีพเพิ่มขึ้น ความรู้ทาง คหกรรมสามารถนำไปประกอบอาชีพตามความต้องการหรือสนใจได้ 3) อยากให้มีการเปิดแผนการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับกีฬา และสายศิลปะและดนตรี เพราะผู้ที่มีความสามารถ และความถนัดในด้านดังกล่าวสามารถเลือกเรียนได้ และสามารถเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัยในสาขากีฬา และศิลปะและดนตรีได้ และ 4) อยากให้เปิดสายอาชีพ เพราะผู้ที่มีความถนัดด้านสายอาชีพ จะได้มีโอกาสมาเข้าเรียน เช่น สายช่าง การโรงแรม เป็นต้น **ข้อเสนอแนะในการประชาสัมพันธ์ด้านการสมัครเรียนหรือทุกด้านของโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม** ของผู้สมัครเรียน แบ่งเป็น 3 ประเด็น คือ 1) อยากให้นำเสนอข้อมูลคุณภาพของโรงเรียน และแนวทางการพัฒนาโรงเรียน 2) อยากให้ประชาสัมพันธ์โรงเรียนแจ้งข้อมูลสิ่งที่จะได้รับเมื่อเข้าศึกษาที่โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม ให้กับผู้ที่สนใจ และ 3) อยากให้ไปประชาสัมพันธ์ในโรงเรียนต่างๆ เพื่อให้เด็กด้อยโอกาสได้เข้าถึงข้อมูลการศึกษาของโรงเรียนมากขึ้น

2. ทศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น จำนวน 31 คน (คิดเป็นร้อยละ 100) ประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 คน (คิดเป็นร้อยละ 25.80) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 16 คน (คิดเป็นร้อยละ 51.61) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 7 คน (คิดเป็นร้อยละ 22.59) แยกตามกลุ่มชาติพันธุ์ ประกอบด้วย กลุ่มชาติพันธุ์กระเหรี่ยง จำนวน 28 คน (คิดเป็นร้อยละ 90.32) กลุ่มชาติพันธุ์ม้ง จำนวน 1 คน (คิดเป็นร้อยละ 3.22) และกลุ่มคนไทยพื้นราบ จำนวน 2 คน (คิดเป็นร้อยละ 6.46)

ผลการวิจัยพบว่าทศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตาราง 1

ตาราง 1 ทศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	แปลผล
ด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน	4.27	85.42	0.09	เห็นด้วยมาก
1. ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	4.16	83.23	0.77	เห็นด้วยมาก
2. มีการนำความรู้ที่ได้จากการบริการวิชาการมา สอดแทรกหรือสอนในรายวิชา	4.13	82.58	0.75	เห็นด้วยมาก
3. มีการนำความรู้ที่ได้จากการวิจัยมา สอดแทรกหรือ สอนในรายวิชา	4.10	81.94	0.86	เห็นด้วยมาก
4. มีการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้หลักเหตุและผล	4.52	90.32	0.67	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
5. การทัศนศึกษา การดูงานนอกสถานที่ที่มีความเหมาะสม	4.45	89.03	0.61	เห็นด้วยมาก
ด้านเนื้อหา รายวิชา และการวัดประเมินผล	4.32	86.32	0.13	เห็นด้วยมาก
1. เนื้อหาการสอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	4.35	87.10	0.70	เห็นด้วยมาก
2. เนื้อหาโดยส่วนใหญ่เป็นความรู้ และ/หรือ เทคนิคที่เหมาะสมกับ สภาพการณ์ในปัจจุบัน	4.32	86.45	0.69	เห็นด้วยมาก
3. มีการสอนตามหัวข้อที่วางแผนไว้ในแผนการสอน	4.45	89.03	0.56	เห็นด้วยมาก
4. เนื้อหาที่สอนพัฒนาผู้เรียนในประเด็นความสามารถ ในการสื่อสาร	4.42	88.39	0.71	เห็นด้วยมาก

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	แปลผล
5. เนื้อหาที่สอนพัฒนาผู้เรียนในประเด็นความสามารถในการคิด	4.39	87.74	0.61	เห็นด้วยมาก
6. เนื้อหาที่สอนพัฒนาผู้เรียนในประเด็นความสามารถในการแก้ปัญหา	4.32	86.45	0.82	เห็นด้วยมาก
7. เนื้อหาที่สอนพัฒนาผู้เรียนในประเด็นความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	4.35	87.10	0.74	เห็นด้วยมาก
8. เนื้อหาที่สอนพัฒนาผู้เรียนในประเด็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	4.03	80.65	0.54	เห็นด้วยมาก
9. มีการแจ้งวิธีและเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน	4.39	87.74	0.83	เห็นด้วยมาก
10. วิธีและเกณฑ์การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	4.13	82.58	0.94	เห็นด้วยมาก
11. มีการวัดและประเมินผลในแต่ละรายวิชาที่เหมาะสม	4.39	87.74	0.87	เห็นด้วยมาก
12. มีการให้คะแนนหรือเกรดเฉลี่ยที่เป็นธรรมและโปร่งใส	4.42	88.39	0.87	เห็นด้วยมาก
13. มีวิธีการวัดผลและประเมินผลที่หลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	4.29	85.81	0.52	เห็นด้วยมาก
14. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	4.26	85.16	0.76	เห็นด้วยมาก
15. ผู้เรียนมีส่วนในการสะท้อนความคิดเห็นต่อรายวิชา	4.23	84.52	0.71	เห็นด้วยมาก
ด้านอาจารย์ผู้สอน	4.32	86.43	0.10	เห็นด้วยมาก
1. สามารถสอน/อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน เข้าใจง่าย และเชื่อมโยงกัน	4.10	81.94	0.82	เห็นด้วยมาก
2. สามารถตอบคำถามได้ชัดเจน ตรงประเด็น เข้าใจได้	4.26	85.16	0.72	เห็นด้วยมาก
3. มีภาคบรรยายและทฤษฎีที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	4.26	85.16	0.88	เห็นด้วยมาก
4. มีภาคปฏิบัติที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	4.31	86.21	0.65	เห็นด้วยมาก
5. มีอุปกรณ์ สื่อ/เอกสาร ประกอบการสอนที่เหมาะสมและเข้าใจได้ง่าย	4.32	86.45	0.69	เห็นด้วยมาก

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	แปลผล
6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม แสดงความคิดเห็น ร่วมกันในชั้นเรียน	4.42	88.39	0.87	เห็นด้วยมาก
7. เข้าสอนและออกตรงเวลา	4.35	87.10	0.78	เห็นด้วยมาก
8. มีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	4.58	91.61	0.66	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9. ส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	4.23	84.52	0.61	เห็นด้วยมาก
10. ตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.23	84.52	0.79	เห็นด้วยมาก
11. มีการสอดแทรกจริยธรรม คุณธรรมในเนื้อหาและ ทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดี	4.42	88.39	0.55	เห็นด้วยมาก
12. กระตุ้นหรือเสริมสร้างจิตสำนึกนักเรียนในการ รับผิดชอบ/รับใช้สังคม	4.39	87.74	0.66	เห็นด้วยมาก
ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน	4.32	86.31	0.14	เห็นด้วยมาก
1. ห้องเรียนมีสภาพเหมาะสมสำหรับการทำกิจกรรม การเรียนการสอน	4.48	89.68	0.80	เห็นด้วยมาก
2. ห้องสมุดโรงเรียนมีเอกสารสำหรับการค้นคว้าใน รายวิชาอย่างเพียงพอ	3.90	78.06	0.82	เห็นด้วยมาก
3. ห้องคอมพิวเตอร์ สามารถใช้งานสืบค้นข้อมูล ออนไลน์ในรายวิชาได้อย่างเพียงพอ	4.45	89.03	0.56	เห็นด้วยมาก
4. สื่อและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน เช่น เครื่องฉายโปรเจคเตอร์ สภาพห้องเรียน โต๊ะ เก้าอี้ ฝ้าม่าน ฯลฯ มีความเหมาะสมและเพียงพอต่อ การเรียนรู้ในรายวิชา	4.39	87.74	0.66	เห็นด้วยมาก
5. มีการให้บริการอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุมพื้นที่การ จัดการเรียนการสอน	4.32	86.45	0.59	เห็นด้วยมาก
6. เจ้าหน้าที่สายสนับสนุนชี้แจงและให้รายละเอียด เกี่ยวกับข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับงานที่เป็น ประโยชน์แก่นักเรียน	4.32	86.45	0.64	เห็นด้วยมาก

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	แปลผล
7. เจ้าหน้าที่สายสนับสนุนมีความรู้ มีความชำนาญ และความเหมาะสมกับงานที่รับผิดชอบ และสามารถช่วยแก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้ตรงตามความต้องการของนักเรียน	4.39	87.74	0.55	เห็นด้วยมาก
8. เจ้าหน้าที่สายสนับสนุนมีการให้บริการด้วยความยิ้มแย้ม พุดจาด้วยถ้อยคำสุภาพ	4.29	85.81	0.89	เห็นด้วยมาก
9. เจ้าหน้าที่สายสนับสนุนมีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ และพร้อมที่จะให้บริการ	4.29	85.81	0.89	เห็นด้วยมาก
ด้านกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพนักเรียน	4.46	89.25	0.11	เห็นด้วยมาก
1. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ เช่น กิจกรรมค่ายคุณธรรมจริยธรรม	4.32	86.45	0.53	เห็นด้วยมาก
2. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นซื่อสัตย์ สุจริต เช่น กิจกรรมค่ายส่งเสริมแลพัฒนาศักยภาพผู้เรียน กิจกรรมครูหอพัก พบปะนักเรียน	4.45	89.03	0.66	เห็นด้วยมาก
3. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นมีวินัย เช่น กิจกรรมค่ายส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียน	4.35	87.10	0.65	เห็นด้วยมาก
4. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นใฝ่เรียนรู้ เช่น การแข่งขันทักษะวิชาการทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน	4.45	89.03	0.71	เห็นด้วยมาก
5. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นอยู่อย่างพอเพียง เช่น กิจกรรมอาชีพตามวิถีชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้การทำน้ายา	4.52	90.32	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
6. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นมุ่งมั่นในการทำงาน เช่น กิจกรรมโรงเรียนสะอาด กิจกรรมอาชีพตามวิถีชีวิต	4.52	90.32	0.56	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็น	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	แปลผล
7. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นรักความเป็นไทย เช่น กิจกรรมส่งเสริมพัฒนาความสามารถทักษะภาษาไทย	4.32	86.45	0.69	เห็นด้วยมาก
8. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นมีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์วัดเหล่าป่าตาล	4.61	92.26	0.49	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9. มีกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในประเด็นกตัญญูรู้คุณ เช่น กิจกรรมวันไหว้ครู	4.61	92.26	0.79	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ค่าเฉลี่ยรวม	4.34	86.78	0.70	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 1 พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัย โปธิวิชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม โดยภาพรวมรายด้านอยู่ในระดับความคิดเห็น เห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 3.51 - 4.50$) และหากพิจารณาระดับความคิดเห็นรายข้อจะอยู่ในระดับความคิดเห็น เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{X} = 4.51 - 5.00$) และเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 3.51 - 4.50$)

ในส่วนผลการสนทนากลุ่ม พบว่า ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อ สาระ เนื้อหาวิชา และรายวิชาในแผนการเรียน นักเรียนเห็นว่าเนื้อหาในรายวิชามีความเหมาะสม แต่ยังมีบางรายวิชาที่สอนเนื้อหาซ้ำกัน บางรายวิชาเนื้อหาภาคปฏิบัติยังไม่เหมาะสม และในบางรายวิชาเนื้อหาที่สอนยังไม่ละเอียดลึก การประเมินผลและการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเหมาะสม หลากหลาย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ **ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพนักเรียน** นักเรียนเห็นว่าควรเพิ่มกิจกรรมทัศนศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ โบราณสถาน ถ้ำต่างๆ พิพิธภัณฑ์ อควาเรียม กิจกรรมศึกษาเส้นทางธรรมชาติ กิจกรรมทัศนศึกษาในมหาวิทยาลัย อยากให้มีนิสิต/นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยมาทำกิจกรรม มาให้ความรู้เรื่องการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา อยากให้มีกิจกรรมศิษย์เก่าพบปะน้อง ๆ เล่าประสบการณ์การเรียนหรือการใช้ชีวิตให้กับน้อง ๆ ได้รับฟัง อยากให้มีวิทยากรต่างชาติมาสอนภาษาอังกฤษ **ความคาดหวังในการเข้ามศึกษาที่โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัย โปธิวิชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม** คาดหวังการพัฒนาทักษะชีวิต พัฒนาความคิดฝึกจิตอาสา ความอดทน ระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำ ความกล้าแสดงออก สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในอนาคต มีทุนการศึกษา มีมหาวิทยาลัยรองรับ (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ) และคาดหวังที่จะเรียนต่อในระดับอุดมศึกษา **การเปิดแผนการจัดการเรียนการสอน สายสามัญ** อยากให้เปิดแผนการเรียนศิลป์ภาษา เพราะบางคนอาจไม่ถนัดคำนวณแต่ถนัดและชอบเกี่ยวกับภาษามากกว่า อยากให้เปิดแผนการเรียนกีฬา เพราะบางคนอยากเป็นครูพละ อยากเป็นนักกีฬาทีมชาติ อยากให้เปิดแผนการเรียนคอมพิวเตอร์ เพราะ

บางคนชอบด้านคอมพิวเตอร์ อยากให้เปิดแผนการเรียนคหกรรม เพราะบางคนชอบในด้านการทำอาหาร
สายอาชีพ อยากให้เปิดแผนการเรียนบัญชี แผนการเรียนช่างยนต์ แผนการเรียนช่างไฟฟ้า แผนการเรียน
โรงแรม แผนการเรียนเกษตร แผนการเรียนการท่องเที่ยว และแผนการเรียนช่างก่อสร้าง เพราะหากไม่ได้
เรียนต่อในระดับอุดมศึกษา ก็สามารถนำความรู้เฉพาะในแต่ละสายไปประกอบอาชีพได้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีต่อแผนการเรียนในหลักสูตร
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สังคมดีอย่าง วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม พบประเด็นที่น่าสนใจมาอภิปราย ดังนี้

**1. ทัศนคติของผู้สมัครเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สังคมดีอย่าง วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
แม่แจ่ม**

ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของผู้สมัครเรียนแสดงให้เห็นว่าผู้สมัครเรียนมีความรู้ความเข้าใจและ
ทราบข้อมูลของโรงเรียนเป็นอย่างดี สะท้อนให้เห็นจากกลุ่มผู้สมัครเรียนร้อยละ 100 เป็นกลุ่มชาติพันธุ์
เป็นนักเรียนที่มีฐานะยากจน และขาดแคลนทุนทรัพย์ ลักษณะของผู้สมัครเรียน และผู้เรียนเป็นไปตาม
กลุ่มเป้าหมาย และนโยบายที่โรงเรียนกำหนด ซึ่งนโยบายของโรงเรียนถือว่าตอบโจทย์เป้าหมายการพัฒนา
อย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมี
การศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
(มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ม.ป.ป.) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรรถการ ตฤณรังสี (2568, น. 356-
366) เรื่องการลดความเหลื่อมล้ำด้านการศึกษาของเด็กไทยยากจน ด้วยกฎหมายด้านการศึกษา ที่ว่า
ในประเทศไทยยังมีคนที่เข้าไม่ถึงการศึกษาโดยเฉพาะเด็กๆ ในพื้นที่ห่างไกล เพราะติดกับดักความยากจน
เข้ามาซ้ำเติม เด็กจำนวนไม่น้อยยังขาดแคลนทุนทรัพย์สำหรับค่าเล่าเรียน นโยบายการจัดการศึกษาของ
โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สู่สังคมดีอย่าง วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม
ถือเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยแก้ไขปัญหาค่าความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาดังกล่าว

ในส่วนแรงจูงใจในการสมัครเรียน สามารถวิเคราะห์ได้จาก ความเชื่อมั่นของผู้สมัครเรียนที่ว่า
โรงเรียนสามารถพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ทางวิชาการ ความรู้ทางวิชาชีพ เกิดทักษะชีวิต และ
ส่งเสริมทักษะต่างๆ ตามความถนัดของผู้เรียน รวมถึงปลูกฝังให้ผู้เรียนเป็นคนดีของสังคม นอกจากนี้การ
รับรู้ข่าวสารของโรงเรียนจากญาติพี่น้อง จากเพื่อน และจากรุ่นพี่ ในลักษณะข้อมูลเชิงบวก และจากการไป
ประชาสัมพันธ์ ก็เป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจสมัครเรียน ในปีการศึกษา 2568 ผู้สมัครเรียนเลือกสมัคร
เรียนในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมทั้งหมด สะท้อนให้เห็นว่าแผนการเรียนการจัดการวัฒนธรรม
ไม่ร่วมสมัย และการจัดการวัฒนธรรมร่วมสมัย อาจจะยังไม่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนใน
ปัจจุบัน เนื่องจากผู้สมัครเรียนมีความคาดหวังที่จะเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นในสายงานการแพทย์ และการ

พยาบาลหากวิเคราะห์จากสายงานที่ผู้เรียนคาดหวังจะเห็นได้ว่าเป็นสายงานซึ่งในสังคมชนบทถือเป็นสายงานที่มีความมั่นคง มีเกียรติ สามารถสร้างความภาคภูมิใจให้กับครอบครัว การประกอบอาชีพแพทย์หรือพยาบาลถือเป็นอาชีพที่น่าภาคภูมิใจ รวมถึงเป็นสายอาชีพที่มีรายได้และสวัสดิการสูง เพียงพอที่จะดูแลคนในครอบครัวได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของสุนิสา ซากุลนา และคณะ (2568, น. 1-11) ได้ศึกษาระดับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา ที่มีระดับการประเมินสูงคือปัจจัยด้านสังคมในประเด็นการได้รับการยอมรับจากสังคมรอบข้างสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ และมีความก้าวหน้าในอาชีพ

2. ทศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม

ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีต่อแผนการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 3.51 - 4.50$) ต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เนื้อหารายวิชาและการวัดประเมินผล อาจารย์ผู้สอน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน และกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพนักเรียน และข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มก็ไปในทิศทางเดียวกัน (คิดเป็นร้อยละ 80) มีเพียงนักเรียนบางส่วน (คิดเป็นร้อยละ 20) ที่ได้สะท้อนถึงการสอนว่าบางรายวิชารูปแบบการจัดการเรียนการสอนยังไม่เหมาะสม ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนค่อนข้างมีคุณภาพ เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการจัดการศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของเสาวลักษณ์ พุกกะชา และ สุนทร ทองคำพงษ์. (2559, น. 169-186) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาการปฏิบัติงานตามมาตรฐานการจัดการศึกษาของศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิตถ์ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน การปรับวิธีการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมีส่วนช่วยในการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนได้ดี ในส่วนของทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพนักเรียน โดยภาพรวมนักเรียนต้องการออกไปทัศนศึกษานอกโรงเรียน สะท้อนให้เห็นว่าโรงเรียนยังจัดกิจกรรมดังกล่าวให้กับนักเรียนไม่เพียงพอ โรงเรียนควรมีกิจกรรมทัศนศึกษานอกโรงเรียนให้นักเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งกิจกรรมการทัศนศึกษานอกโรงเรียนถือเป็นกิจกรรมสำคัญของการพัฒนาผู้เรียน เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ที่ระบุไว้ว่า จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

ในส่วนของผู้สมัครเรียนและผู้เรียนคาดหวังในทิศทางเดียวกันคือ ความคาดหวังที่จะเรียนต่อในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะการเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยต้นสังกัดของโรงเรียน คาดหวังที่จะได้รับทุนการศึกษา หากวิเคราะห์ในลักษณะการมองจากบริบทของนักเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีฐานะทางครอบครัวที่ค่อนข้างยากจน นักเรียนอาจมีความเชื่อมั่นและเล็งเห็นว่าหากเข้ามาเรียนที่โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม จะได้รับสิทธิพิเศษในการเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เนื่องจากเป็นโรงเรียนในสังกัด อาจจะได้รับสิทธิพิเศษทั้งในเรื่องของทุนการศึกษาหรือโควตาในการเข้าเรียน ในส่วนของข้อเสนอแนะในการเปิดแผนการเรียนก็มีความสอดคล้องเช่นกัน โดยผู้สมัครเรียน และนักเรียนมีความต้องการให้เปิดแผนการเรียนที่หลากหลายทั้งสายสามัญ ในแผนการเรียนศิลป์ภาษา แผนการเรียนกีฬา และแผนการเรียนศิลปะและดนตรี รวมถึงสายอาชีพ เป็นทางเลือกให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความสนใจและความถนัดของตนเองมากขึ้น รวมถึงนักเรียนที่ไม่มีโอกาสศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา การเรียนสายอาชีพ ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพในอนาคตได้ ดังนั้นเพื่อให้ตอบโจทย์กับความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน โรงเรียนควรพิจารณาเปิดแผนการเรียนให้มากขึ้น เพื่อจะได้จำนวนนักเรียนที่เป็นไปตามเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด สอดคล้องกับแนวคิดหลักการพัฒนาหลักสูตรที่ว่า การพัฒนาหลักสูตร มีแนวคิดหลักที่สำคัญ คือ การออกแบบและพัฒนาหลักสูตรให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและความต้องการของสังคมได้มากที่สุด (มารุต พัฒนา, 2567)

ข้อเสนอแนะ

โรงเรียนควรพิจารณาเปิดแผนการเรียนเพิ่มเติมตามที่ผู้เรียนคาดหวัง

เอกสารอ้างอิง

- ชรินทร์ จินดา. (2568). ทศนคติของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต ภาควิชาสถิติประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 17(1), 1-12. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/bruj/article/view/276182/185870>
- ณัฐภณ อันชน, และ ระวีสุดา บุญครอง. (2566). ทศนคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษานิติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์สาขานิติศาสตร์มหาวิทยาลัยนครพนม. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 9(3), 228-240. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/259690/179248>
- ฝ่ายเครือข่ายการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2553). โครงการปฏิรูปการศึกษาศาสตร์: โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า โพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (พิมพ์ครั้งที่ 1). สันติศิริการพิมพ์.

- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (ม.ป.ป.). ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ SDGs. <https://www.sdgmove.com/intro-to-sdgs/>
- มารุต พัฒนา. (2567). แนวคิดหลักการพัฒนาหลักสูตร (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้. <http://www.curriculumandlearning.com>
- โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม. (2564). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม พุทธศักราช 2564 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2554. โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แม่แจ่ม.
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2563, 12 ตุลาคม). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. <https://ops.moe.go.th/พรบ-การศึกษาแห่งชาติ/>
- สุนิสา ซากุลนา, สุวรรณ ทันแก้ว, และ ประจวบ แหลมหลัก. (2568). ระดับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา. วารสารวิชาการปชมท, 14(2), 1-11. <https://so19.tci-thaijo.org/index.php/CUASTJournal/article/view/2081/1328>
- เสาวลักษณ์ พุกกะชา, และ สุนทร ทองคำพงษ์. (2569). แนวทางการพัฒนาการปฏิบัติงานตามมาตรฐานการจัดการศึกษาของศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรธานี. Journal of Buddhist Education and Research, 12(1), 169-186. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jber/article/download/286070/193072/1307444>
- อรรถการ ตฤษณารังสี. (2568). การลดความเหลื่อมล้ำด้านการศึกษาของเด็กไทยยากจนด้วยกฎหมายด้านการศึกษา. วารสารสหวิทยาการนวัตกรรมการบริหาร, 8(2), 356-366. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jidir/article/view/277960/187659>

ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล

EFFECTS OF THE LITERATURE BASED LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT
WITH ABCDE TECHNIQUE TO ENHANCE RESILIENCE OF KINDERGARTENERS

เพ็ญพิสุทธิ์ เอี่ยมวิจิตร^{1*} เชาวง ช้อนบุญ¹ ศิริประภา พุทธิกุล¹

Penpisut Eiamwichit^{1*} Chaweng Sonboon¹ Siraprapa Phruittikul¹

¹ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ประเทศไทย

¹ Faculty of Education, Burapha University, Thailand

* Corresponding author e-mail : chawengsb@gmail.com

Received: 07/04/2026 | Revised: 01/05/2026 | Accepted: 11/05/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอนุบาล อายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดบางแตน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้กลุ่มตัวอย่าง มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE จำนวน 24 แผน โดยมีขั้นตอนในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 การอ่านวรรณกรรมร่วมกับเทคนิค A เพื่อระบุเหตุการณ์กระตุ้น ขั้นที่ 2 ตอบสนองต่อวรรณกรรมร่วมกับเทคนิค B และ C เพื่อระบุความคิดความเชื่อและผลลัพธ์ที่ตามมา ขั้นที่ 3 ตอบสนองต่อวรรณกรรมร่วมกับเทคนิค D เพื่อการโต้แย้งความคิด และ ขั้นที่ 4 สรุปผลร่วมกับเทคนิค E เพื่อหาบทสรุปผลลัพธ์ใหม่ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วน

เป็ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ ผลการวิจัย พบว่า 1. เด็กอนุบาลมีความเข้มแข็งทางจิตใจ ก่อนและระหว่างการทดลองอยู่ในระดับพอใช้ทั้งโดยภาพรวมและรายด้านทุกด้าน และหลังการทดลองอยู่ในระดับดีทั้งโดยภาพรวมและรายด้านทุกด้าน 2. เด็กอนุบาลมีความเข้มแข็งทางจิตใจ หลังการทดลองสูงกว่าทั้งก่อนการทดลอง และระหว่างการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งโดยภาพรวมและรายด้านทุกด้าน และระหว่างการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งโดยรวมและรายด้านทุกด้าน

คำสำคัญ: ความเข้มแข็งทางจิตใจ เด็กอนุบาล วรรณกรรมเป็นฐาน เทคนิค ABCDE

Abstract

This study aimed to investigate and compare the mental resilience of kindergarten children across three phases—pre-, during-, and post-intervention—through literature-based learning integrated with the ABCDE technique within a cognitive-behavioral framework. A quasi-experimental research design with repeated measures was employed. The participants comprised 20 kindergarten children aged 5–6 years, enrolled in Kindergarten Year 3 during the second semester of the 2025 academic year at Wat Bang Tan Community School, under the Prachinburi Primary Educational Service Area Office 1. The sample was selected using cluster random sampling from one intact classroom. The intervention consisted of 24 structured learning experience plans grounded in literature-based pedagogy and the ABCDE model. The instructional process involved four stages: (1) engagement with literature to identify activating events (A); (2) guided reflection to examine beliefs (B) and consequences (C); (3) cognitive restructuring through disputation of irrational beliefs (D); and (4) consolidation of adaptive thinking and outcomes (E). Mental resilience was assessed using a validated observational assessment instrument for early childhood. Data were analyzed using descriptive statistics (mean, standard deviation) and inferential statistics via repeated measures ANOVA. The findings indicated that children's mental resilience was at a fair level across all phases, both overall and across dimensions. Importantly, post-intervention scores were significantly higher than both pre- and during-intervention scores at the .05 level of statistical significance. Additionally, scores during the intervention were significantly higher than those at baseline. These results suggest that integrating literature-based learning with the ABCDE technique effectively enhances mental resilience in early childhood, highlighting its potential as a pedagogical approach for fostering socio-emotional competencies.

Keywords: Mental resilience, Early childhood, Literature-based learning, ABCDE technique

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 โลกเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในลักษณะของสังคมยุค VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) ซึ่งส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญ การศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับบริบทของโลกปัจจุบัน (UNESCO, 2015; World Economic Forum, 2020) อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาของไทยยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้แบบเดิม ซึ่งไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ ส่งผลให้ทักษะที่จำเป็นในการรับมือกับความยากลำบากยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566; นรรัตน์ ผินเชียร, 2562) ความเข้มแข็งทางจิตใจ (Resilience) จึงกลายเป็นอาวุธทางปัญญาที่สำคัญที่สุดประการหนึ่ง ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถฟื้นตัวจากสถานการณ์ที่ตึงเครียดและก้าวข้ามอุปสรรคได้

ความเข้มแข็งทางจิตใจ (resilience) เป็นศักยภาพสำคัญของมนุษย์ในการใช้ทักษะทางอารมณ์และสังคมเพื่อฟื้นตัวและก้าวผ่านสถานการณ์ที่ตึงเครียดหรือไม่พึงประสงค์ ตลอดจนสามารถกลับมาดำเนินชีวิตได้อย่างปกติหรือดียิ่งขึ้นกว่าเดิม (Garmezy, 1991; Masten, Gewirtz, & Sapienza, 2013; Wright, 2013 อ้างถึงใน Gartrell & Cairone, 2014) ซึ่งนับเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมภายใต้สภาพแวดล้อมในโลกปัจจุบันที่มีความผันผวนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Ginsburg & Jablov, 2014) โดยเฉพาะในช่วงอนุบาล การเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจถือเป็นการวางรากฐานสำคัญที่ช่วยให้เด็กเติบโตอย่างมั่นคง มีความกล้าเผชิญกับปัญหาและอุปสรรค สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ และมีกำลังใจในการดำเนินชีวิต อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาสภาพการณ์ปัจจุบันของเด็กปฐมวัยไทย พบข้อมูลเชิงสถิติที่สะท้อนถึงความเปราะบางทางด้านจิตใจอย่างน่ากังวล โดยรายงานสำรวจระดับความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของเด็กไทยอายุ 3 - 5 ปี โดยกรมสุขภาพจิต (2565) พบว่า มีเด็กปฐมวัยจำนวนมากที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน โดยเฉพาะในด้าน การตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่สะท้อนถึงความเข้มแข็งทางจิตใจ (Resilience Quotient: RQ) นอกจากนี้ สภาวะสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วส่งผลให้เด็กขาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะการเผชิญความยากลำบาก ทำให้เกิดภาวะความเปราะบางทางอารมณ์และขาดทักษะในการจัดการกับความผิดหวัง (กรมสุขภาพจิต, 2566) ปัญหาดังกล่าวนับเป็นเรื่องเร่งด่วนที่ต้องได้รับการแก้ไข ซึ่งสอดคล้องกับกับพระราชดำริของ พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช พระราชทานแก่คณะครูและนักเรียนโรงเรียนราชวินิต ความตอนหนึ่งว่า “...ความเข้มแข็งในจิตใจนี้เป็นสิ่งที่สำคัญที่จะต้องฝึกฝนแต่เล็ก เพราะว่าต่อไปถ้ามีชีวิตที่ลำบาก ไปประสบอุปสรรคใด ๆ ถ้าไม่มีความเข้มแข็ง ไม่มีความรู้ ไม่มีทางที่จะผ่านอุปสรรคนั้นได้ เพราะว่าถ้าไม่เจออุปสรรคอะไร ก็ไม่มีอะไรที่จะมาช่วยเราได้ แต่ถ้ามีความรู้ มีอภัยที่ยิ่งใหญ่ และมีความเข้มแข็ง ในกาย ในใจก็สามารถที่จะผ่านพ้นอุปสรรคต่าง ๆ นั้นได้...” (สำนักพระราชทาน, 2519)

ในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ครูมีบทบาทสำคัญในการจัดบรรยากาศและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนา โดยสามารถดำเนินการผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย (อภิพร เป็งปิง, 2563) ทั้งนี้ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานนับเป็นแนวทางที่มี

ประสิทธิภาพ เนื่องจาก วรรณกรรมช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ที่หลากหลาย เสริมสร้างความรู้ ความคิดรวบยอด และจินตนาการ อีกทั้งยังส่งเสริมความเข้าใจทั้งต่อตนเองและผู้อื่น (วิมล, ศิริประภา, & สุกัลยา, 2565) เมื่อบูรณาการร่วมกับเทคนิค ABCDE ซึ่งเป็นแนวคิดจากทฤษฎีการปรับเปลี่ยนความคิดและพฤติกรรมที่พัฒนาโดย Aaron T. Beck และ Albert Ellis และได้รับการต่อยอดเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบวกโดย Martin Seligman กล่าวคือ A (Adverse Event) ระบุเหตุการณ์กระตุ้น เรียนรู้และทำความเข้าใจกับเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในนิทาน, B (Belief) ความเชื่อหรือความคิดที่มีต่อเหตุการณ์, C (Consequences) ผลที่ได้รับจากการมีความเชื่อหรือความคิดนั้น, D (Disputation) การฝึกให้การโต้แย้งความเชื่อหรือความคิดทางลบปรับเปลี่ยนความคิดในทางที่เหมาะสม, E (Energization) ประสบการณ์ที่ได้รับเมื่อความคิดลบหมดไป เด็กเกิดกำลังใจและเลือกแสดงพฤติกรรมเชิงบวก ช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ ความคิด และผลลัพธ์ของตนเอง ปรับมุมมองเชิงลบไปสู่เชิงบวก และนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2563) มีหลักฐานทางวิชาการรองรับอย่างกว้างขวาง ทั้งในระดับสากลผ่านโปรแกรม Penn Resiliency Program ของ Seligman และงานวิจัยของ Stallard (2010) ที่ยืนยันว่าเด็กวัยนี้เริ่มพัฒนาความสามารถในการเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างความคิดและความรู้สึก (Cognitive Flexibility) หากใช้สื่อที่สอดคล้องกับพัฒนาการ ในบริบทไทยมีการนำเทคนิค ABCDE มาใช้กับเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2560) ได้พัฒนาคู่มือการสร้างเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจ (RQ) โดยใช้เทคนิคการปรับความคิด (Cognitive Re-framing) ซึ่งระบุว่าเด็กวัย 5 ปีขึ้นไปเริ่มมีพัฒนาการทางภาษาและสติปัญญาเพียงพอที่จะเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง "เหตุการณ์-ความคิด-ความรู้สึก" หากครูใช้คำถามปลายเปิดนำทาง สอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยของ เนตรชนก รักกาญจน์นัท (2559) ซึ่งระบุว่า การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แม้ข้อค้นพบเบื้องต้นจะมุ่งเน้นที่มีมิติด้านสังคม แต่ผลการศึกษายังยืนยันอย่างชัดเจนว่า "วรรณกรรม" ทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญหรือสะพานเชื่อมโยง (Cognitive Bridge) ระหว่างตรรกะเหตุผลและสภาวะทางอารมณ์ของเด็กไทยได้ การบูรณาการครั้งนี้ คือ การเปลี่ยน "นวัตกรรมการทางคลินิก" ให้เป็น "นวัตกรรมการทางครุศาสตร์" โดยใช้วรรณกรรมเป็นพื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยเดิมที่มักเน้นเพียงการเล่าเรื่องเพื่อสอนใจ แต่ขาดกระบวนการก่อสร้างโครงสร้างทางความคิด (Cognitive Restructuring) ที่เป็นรูปธรรมจึงสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้าน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจอย่างมีประสิทธิภาพ

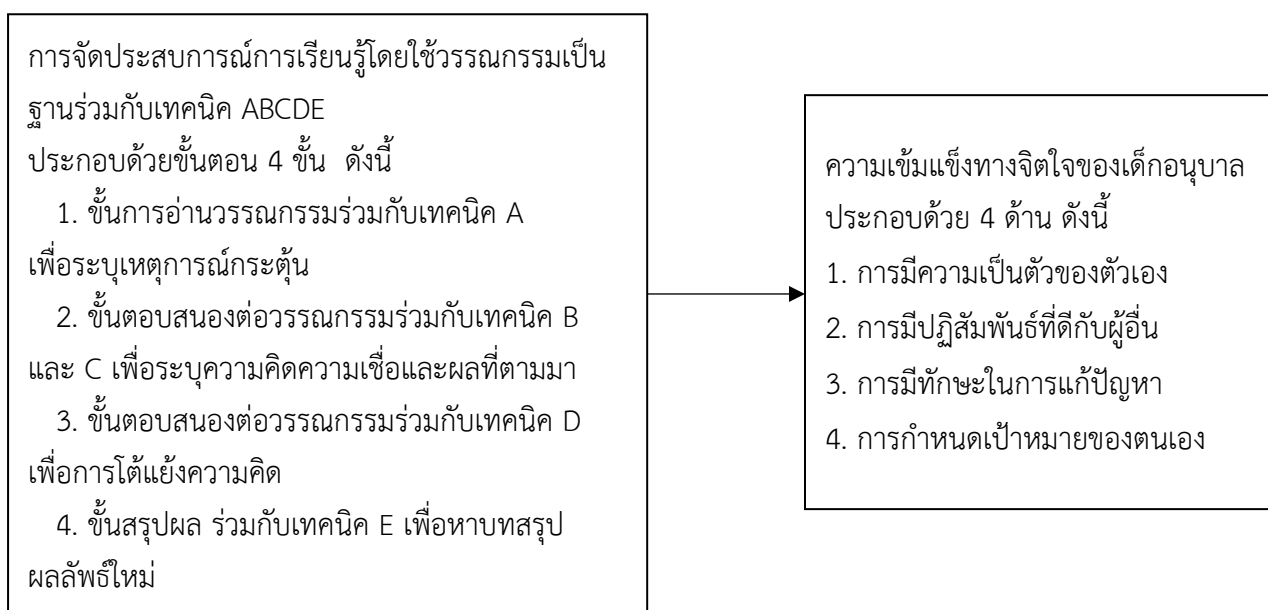
ความสำคัญและความเป็นมาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล อันจะเป็นแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษาในการส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม เด็กอนุบาลสามารถได้รับการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจผ่านการบูรณาการเข้ากับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยใช้นิทานเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็ก เมื่อได้เรียนรู้จากสิ่งที่ตนสนใจ ย่อมส่งผลให้เกิดการซึมซับและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้

เทคนิค ABCDE ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการคิดและการจัดการอารมณ์อย่างเป็นลำดับขั้น นำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการเผชิญและรับมือกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ เป็นการเตรียมความพร้อมให้เด็กสามารถจัดการกับปัญหาและวิกฤตในชีวิต ปรับตัวทางสังคม และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีความสุขและมั่นคง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบระดับความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อน บาลก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กก่อน บาล ที่ ได้รับการ จัด ประสบการณ์ การ เรียน รู้ โดยใช้ วรรณกรรม เป็น ฐาน ร่วมกับ เทคนิค ABCDE มีความ เข้ม แข็ง ทาง จิต ใจ ทั้ง ราย ด้าน และ โดย รวม ระหว่าง การ ทดลอง สูง กว่า ก่อน การ ทดลอง อย่าง มี นัย สำคัญ ทาง สถิติ ที่ ระดับ .05

2. เด็กก่อน บาล ที่ ได้รับการ จัด ประสบการณ์ การ เรียน รู้ โดยใช้ วรรณกรรม เป็น ฐาน ร่วมกับ เทคนิค ABCDE มีความ เข้ม แข็ง ทาง จิต ใจ ทั้ง ราย ด้าน และ โดย รวม หลัง การ ทดลอง สูง กว่า ระหว่าง การ ทดลอง อย่าง มี นัย สำคัญ ทาง สถิติ ที่ ระดับ .05

3. เด็กก่อน บาล ที่ ได้รับการ จัด ประสบการณ์ การ เรียน รู้ โดยใช้ วรรณกรรม เป็น ฐาน ร่วมกับ เทคนิค ABCDE มีความ เข้ม แข็ง ทาง จิต ใจ ทั้ง ราย ด้าน และ โดย รวม หลัง การ ทดลอง สูง กว่า ก่อน การ ทดลอง อย่าง มี นัย สำคัญ ทาง สถิติ ที่ ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มเป้าหมาย / กรณีศึกษา

ประชากร คือ เด็กอายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มโรงเรียนในเขตอำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีทั้งหมด 18 โรงเรียน จำนวน 21 ห้องเรียน 202 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดบางแตน จำนวน 1 ห้องเรียน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยคำนึงถึงความสมัครใจในการให้ความร่วมมือของโรงเรียนและผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างเป็นหลัก เมื่อได้ทำการประเมินเบื้องต้น พบว่า ห้องเรียนที่ได้รับเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างพบพฤติกรรมบ่งชี้ถึงปัญหาในการจัดการอารมณ์และการเผชิญอุปสรรค

2) ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ประกอบด้วย การมีความเป็นตัวของตัวเอง, การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น, การมีทักษะในการแก้ปัญหา และการกำหนดเป้าหมายของตนเอง

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE แบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล มีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

3.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE โดยศึกษาครอบคลุมความหมาย องค์ประกอบ แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐาน ขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ บทบาทของครูในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE ซึ่งเทคนิค ABCDE เป็นกระบวนการที่มุ่งปรับความคิดและความเชื่อของบุคคลผ่านลำดับเหตุการณ์ ความเชื่อ ผลลัพธ์ การโต้แย้ง และการเกิดพลังเชิงบวก

3.1.2 ศึกษาหลักสูตร คู่มือหลักสูตรการศึกษาอนุบาล พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาระดับอนุบาลโรงเรียนชุมชนวัดบางแตน และกำหนดแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง ใช้วรรณกรรมสำหรับเด็กทั้งหมดทั้งสิ้น 6 เรื่อง ได้แก่ หัวใจดวงอุ่น, ฉันทกลั้วหมาป่าใจร้าย, บุญอยู่ หมายหน้ายันกับแมวหน้าเหี้ย, เจ้าหนูหุหุหาย, พอมดน้อยกับปีศาจซีโมโ, ไล่เดือนตัวใหญ่แสนน่ากิน จากนั้น จึงเขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล จำนวน 24 แผน แผนละ 60 นาที

3.1.3 สร้างคู่มือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE

3.1.4 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้
วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล โดยมี
ลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

3.1.5 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และคู่มือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้
วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ไปให้
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความถูกต้องของภาษา และความเหมาะสม
แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข โดยผลการประเมินความเหมาะสมของแผน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ย
ตั้งแต่ 4.00 – 5.00 แสดงว่าแผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

3.1.6 เมื่อปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์และคู่มือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตาม
ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3
ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อหาข้อบกพร่องและความพร้อมก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่ม
ตัวอย่าง

3.1.7 ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์และคู่มือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จากผลการ
ทดลองใช้ และจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.2 แบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล มีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยเกี่ยวกับความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล และ
รูปแบบวิธีการประเมินผลที่เหมาะสมกับเด็กอนุบาล จากนั้น นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดโครงสร้าง
การประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล

3.2.2 สังเคราะห์และกำหนดตัวบ่งชี้ของความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ซึ่ง
ประกอบด้วย 4 ด้าน รวม 13 ตัวบ่งชี้ ดังรายการประเมินในตารางที่ 2

3.2.3 สร้างแบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล พร้อมทั้งคู่มือการใช้ โดย
แบบประเมินมีลักษณะเป็นเกณฑ์การประเมินแบบรูบริกส์ (Rubrics Assessment) ซึ่งกำหนดระดับ
คุณภาพของแต่ละตัวบ่งชี้ ดังนี้

3 หมายถึง ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง

2 หมายถึง ปฏิบัติได้ด้วยตนเองเมื่อได้รับการกระตุ้น/ชี้แนะ

1 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติได้

3.2.4 นำแบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) รวมทั้ง
พิจารณาความเหมาะสมและความถูกต้องของภาษา จากนั้น ได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขแบบ
ประเมิน ผลการตรวจสอบพบว่า ค่า IOC แบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล การประเมิน
ฉบับก่อนการทดลองสอน (Pre-test) เท่ากับ 1.00 จำนวน 24 รายการ และ 0.67 จำนวน 3 รายการ การ
ประเมินฉบับระหว่างการทดลองสอน (Post-test1) เท่ากับ 1.00 จำนวน 24 รายการ และ 0.67 จำนวน 3

รายการ การประเมินฉบับหลังการทดลองสอน (Post-test2)) เท่ากับ 1.00 จำนวน 25 รายการ และ 0.67 จำนวน 2 รายการ ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าข้อคำถามทุกข้อมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยส่วนใหญ่มีค่าความสอดคล้องในระดับสูง สะท้อนถึงความเหมาะสมและความครอบคลุมของเนื้อหาตามจุดประสงค์ของการวิจัย จึงสามารถนำแบบประเมินไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.5 ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินไปทดลองใช้ (try out) กับเด็กอนุบาลที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นกลุ่มเดียวกับที่ใช้ในการทดลองแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

3.2.6 นำคะแนนที่ได้จากข้อ 3.2.5 มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน โดยใช้การวิเคราะห์หาค่า RAI (Rater Agreement Index: RAI) ผลการวิเคราะห์พบว่าได้ค่าเท่ากับ 0.90 แสดงว่าผู้ประเมินมีความสอดคล้องกันในระดับสูง สรุปได้ว่าแบบประเมินมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ดีและสามารถนำไปใช้ได้

3.2.7 จัดพิมพ์เป็นแบบประเมินฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลารวมทั้งสิ้น 9 สัปดาห์ โดยรวมเวลาในการประเมินก่อน ระหว่าง และหลังการทดลองด้วย ดังนี้

4.1 ประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กำหนดระยะเวลาในการประเมิน 1 สัปดาห์ก่อนการทดลอง

4.2 ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE ตามแผนการจัดประสบการณ์และคู่มือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 60 นาที โดยไม่รวมสัปดาห์ที่ใช้ในการประเมิน

4.3 ประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 5 และสัปดาห์ที่ 9 โดยใช้แบบประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิจัยครั้งนี้เลือกใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) ในลักษณะ Patch-up Design ซึ่งเป็นการบูรณาการระหว่างแบบแผน One Group Pretest-Posttest Design และ One Group Time-Series Design (Campbell & Stanley, 1963) โดยผู้วิจัยทำการวัดผลซ้ำใน 3 ระยะ (Pre, During, และ Post-intervention) เพื่ออุดช่องโหว่ด้านความเที่ยงตรงภายในและลดอิทธิพลของตัวแปรแทรกซ้อนจากภาวะของกลุ่มตัวอย่าง การใช้แผนการวิจัยรูปแบบนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ลำดับพัฒนาการ (Trend Analysis) ของความเข้มแข็งทางจิตใจที่เกิดขึ้นจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำและเป็นระบบ ซึ่งแบบแผนการวิจัยดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัย

ก่อนการทดลอง		ระหว่างการทดลอง			หลังการทดลอง
X_0	O_0	X_1	O_1	X_2	O_2
เมื่อ	X_0 คือ	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามปกติก่อนการทดลอง			
	O_0 คือ	การประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจก่อนการทดลอง ในสัปดาห์ที่ 1			
	X_1 คือ	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE ในสัปดาห์ที่ 2 – 4			
	O_1 คือ	การประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจระหว่างการทดลอง ในสัปดาห์ที่ 5			
	X_2 คือ	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE ในสัปดาห์ที่ 6 – 8			
	O_2 คือ	การประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจหลังการทดลองในสัปดาห์ที่ 9			

5.2 วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนที่ได้จากการประเมินความเข้มแข็งทางจิตใจ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย เพื่อใช้ในการแปลความหมายของระดับความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและการแปลผลจำแนกตามตัวบ่งชี้

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	คะแนน	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
ความเข้มแข็งทางจิตใจ		เต็ม		
1. การมีความเป็นตัวของตัวเอง				
1.1 เห็นคุณค่าของตนเอง	1.1.1 พุดหรือแสดงท่าทางพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
	และผู้อื่นด้วยตนเอง		1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
1.2 ควบคุมอารมณ์ตนเองได้	1.2.1 บอกความรู้สึกของตนเองได้	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
	1.2.2 แสดงอารมณ์และความรู้สึกสอดคล้องกับสถานการณ์ของทุกช่วงกิจกรรม	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
	1.2.3 ควบคุมอารมณ์ตนเองได้เมื่อพบกับสถานการณ์ที่ไม่พอใจ	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
รวม		12	9.34 - 12.00	ดี
			6.67 - 9.33	พอใช้
			4.00 - 6.66	ควรปรับปรุง

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	คะแนน	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
ความเข้มแข็งทางจิตใจ				
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น				
2.1 รักเห็นอกเห็นใจและเห็นแก่ผู้อื่น	2.1.1 แสดงความรักเพื่อน เด็กที่เล็กกว่า และสัตว์ต่าง ๆ ได้	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
2.2 มีทักษะการสื่อสารที่ดี	2.2.1 สนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
รวม		6	4.68 - 6.00	ดี
			3.34 - 4.67	พอใช้
			2.00 - 3.33	ควรปรับปรุง
3. การมีทักษะในการแก้ปัญหา				
3.1 วางแผนและการแสวงหาทรัพยากรในการแก้ปัญหา	3.1.1 บอกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
	3.1.2 บอกทางเลือกในการแก้ปัญหา ตั้งแต่ 2 วิธีขึ้นไป	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
3.2 แก้ปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย	3.2.1 ใช้วิธีการแก้ปัญหามาตั้งแต่ 2 วิธีขึ้นไป	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
รวม		9	7.01 - 9.00	ดี
			5.01 - 7.00	พอใช้
			3.00 - 5.00	ควรปรับปรุง
4. การกำหนดเป้าหมายของตนเอง				
4.1 ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และกิจวัตรประจำวัน	4.1.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
	4.1.2 ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียน	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง
4.2 กำหนดเป้าหมายระยะสั้นและลงมือปฏิบัติจนบรรลุผล	4.2.1 เล่นหรือทำงานกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย	3	2.34 - 3.00	ดี
			1.67 - 2.33	พอใช้
			1.00 - 1.66	ควรปรับปรุง

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	คะแนน	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
ความเข้มแข็งทางจิตใจ		เต็ม		
4.3 มีแรงจูงใจในการบรรลุเป้าหมาย	4.3.1 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	3	2.34 - 3.00 1.67 - 2.33 1.00 - 1.66	ดี พอใช้ ควรปรับปรุง
	รวม	12	9.34 - 12.00 6.67 - 9.33 4.00 - 6.66	ดี พอใช้ ควรปรับปรุง
	รวมทุกด้าน	39	30.34 - 39.00 21.67 - 30.33 13.00 - 21.66	ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

5.3 ทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนบวกลก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยคะแนนความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนบวกลก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ก่อนการทดลอง (n=20)			ระหว่างการทดลอง (n=20)			หลังการทดลอง (n=20)		
		$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. การมีความเป็นตัวของตัวเอง	12	7.75	1.65	พอใช้	9.10	1.37	พอใช้	11.55	.69	ดี
1.1 เห็นคุณค่าของตนเอง										
1.1.1 พุดหรือแสดงท่าทางพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่นด้วยตนเอง	3	1.95	.83	พอใช้	2.55	.51	ดี	2.80	.41	ดี
1.2 ควบคุมอารมณ์ตนเองได้	9	5.80	1.06	พอใช้	6.55	.99	พอใช้	8.75	.44	ดี
1.2.1 บอกความรู้สึกของตนเองได้	3	2.00	.56	พอใช้	2.35	.49	พอใช้	3.00	.00	ดี
1.2.2 แสดงอารมณ์และความรู้สึกสอดคล้องกับสถานการณ์ของทุกช่วงกิจกรรม	3	2.05	.51	พอใช้	2.15	.37	พอใช้	3.00	.00	ดี

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ก่อนการทดลอง (n=20)			ระหว่างการทดลอง (n=20)			หลังการทดลอง (n=20)		
		$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1.2.3 ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ เด็กควบคุมอารมณ์ตนเองได้เมื่อ พบกับสถานการณ์ที่ไม่พอใจ	3	1.75	.72	พอใช้	2.05	.51	พอใช้	2.75	.44	ดี
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	6	4.20	.77	พอใช้	5.00	.65	พอใช้	5.75	.55	ดี
2.1 รักเห็นอกเห็นใจและเห็นแก่ผู้อื่น										
2.1.1 แสดงความรักเพื่อน เด็กที่ เล็กกว่า และสัตว์ต่าง ๆ ได้	3	2.20	.62	พอใช้	2.55	.51	ดี	2.85	.37	ดี
2.2 มีทักษะการสื่อสารที่ดี										
2.2.1 สนทนาโต้ตอบอย่าง ต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง	3	2.00	.65	พอใช้	2.45	.51	พอใช้	2.90	.31	ดี
3. การมีทักษะในการแก้ปัญหา	9	5.20	1.36	พอใช้	6.50	.83	พอใช้	8.20	1.11	ดี
3.1 วางแผนและการแสวงหา ทรัพยากรในการแก้ปัญหา	6	3.80	1.01	พอใช้	4.55	.60	พอใช้	5.60	.68	ดี
3.1.1 บอกสาเหตุของปัญหาที่ เกิดขึ้น	3	2.20	.70	พอใช้	2.60	.50	ดี	2.85	.37	ดี
3.1.2 บอกทางเลือกในการ แก้ปัญหา ตั้งแต่ 2 วิธีขึ้นไป	3	1.60	.50	ควร ปรับปรุง	1.95	.22	พอใช้	2.75	.44	ดี
3.2 แก้ปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย										
3.2.1 ใช้วิธีการแก้ปัญหตั้งแต่ 2 วิธีขึ้นไป	3	1.40	.50	ควร ปรับปรุง	1.95	.51	พอใช้	2.60	.50	ดี
4. การกำหนดเป้าหมายของ ตนเอง	12	9.25	1.12	พอใช้	10.85	.75	ดี	11.50	.89	ดี
4.1 ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และ กิจวัตรประจำวัน	6	4.70	.47	ดี	4.70	.47	พอใช้	5.70	.57	ดี
4.1.1 ช่วยเหลือตนเองในการ ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้	3	2.85	.37	ดี	2.95	.22	ดี	2.95	.22	ดี
4.1.2 ปฏิบัติตามข้อตกลงของ ห้องเรียน	3	1.85	.37	พอใช้	2.75	.44	ดี	2.75	.44	ดี
4.2 กำหนดเป้าหมายระยะสั้นและลงมือปฏิบัติจนบรรลุผล										
4.2.1 เล่นหรือทำงานกับเพื่อน อย่างมีเป้าหมาย	3	1.80	.41	พอใช้	2.15	.37	พอใช้	2.80	.41	ดี

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ก่อนการทดลอง (n=20)			ระหว่างการทดลอง (n=20)			หลังการทดลอง (n=20)		
		$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
4.3 มีแรงจูงใจในการบรรลุเป้าหมาย										
4.3.1 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	3	2.75	.44	ดี	3.00	.00	ดี	3.00	.00	ดี
โดยรวมทุกด้าน	39	26.4	.37	พอใช้	31.45	.32	ดี	37.00	.24	ดี

จากตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยคะแนนความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนทดลอง ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE พบว่า โดยภาพรวมเด็กมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 26.40 (S.D. = 0.37) ในระยะก่อนการทดลอง เป็น 31.45 (S.D. = 0.32) ในระยะระหว่างการทดลอง และ 37.00 (S.D. = 0.24) ในระยะหลังการทดลอง โดยระดับผลการประเมินพัฒนาจากพอใช้เป็นระดับดีอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กที่เพิ่มขึ้นอย่างเป็นลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการมีความเป็นตัวของตัวเองมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 7.75 (S.D. = 1.65) ในระยะก่อนการทดลอง เป็น 9.10 (S.D. = 1.37) ในระยะระหว่างการทดลอง และ 11.55 (S.D. = 0.69) ในระยะหลังการทดลอง โดยระดับผลการประเมินพัฒนาจากพอใช้เป็นดี สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการสื่อสารและการสนทนาโต้ตอบที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่อง ด้านการมีทักษะในการแก้ปัญหา พบว่า ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 5.20 (S.D. = 1.36) เป็น 6.50 (S.D. = 0.83) และ 8.20 (S.D. = 1.11) ตามลำดับ โดยพัฒนาการเปลี่ยนแปลงจากระดับพอใช้เป็นระดับดี ตัวบ่งชี้ด้านการวางแผน การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และการเลือกวิธีแก้ปัญหามีแนวโน้มดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าในระยะก่อนการทดลองบางข้อจะอยู่ในระดับควรปรับปรุง แต่ภายหลังการทดลองสามารถพัฒนาอยู่ในระดับดีได้ ด้านการกำหนดเป้าหมายของตนเอง พบว่า ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 9.25 (S.D. = 1.12) ในระยะก่อนการทดลอง เป็น 10.85 (S.D. = 0.75) ในระยะระหว่างการทดลอง และ 11.50 (S.D. = 0.89) ในระยะหลังการทดลอง โดยมีระดับผลการประเมินอยู่ในระดับดีตั้งแต่ระยะระหว่างการทดลอง ทั้งนี้ ความสามารถในการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ การตั้งเป้าหมาย และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมมีพัฒนาการสูงขึ้นอย่างชัดเจน สรุปได้ว่า เด็กก่อนุบาลมีความเข้มแข็งทางจิตใจเพิ่มขึ้นในทุกด้านภายหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านการมีความเป็นตัวของตัวเองและด้านการกำหนดเป้าหมายของตนเองที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างเด่นชัด แสดงให้เห็นว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE สามารถส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนุบาลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนบำบัดก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ และเมื่อพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้ทำการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระหว่างก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Least Significant Difference (LSD) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผลปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนบำบัดรายด้านและโดยรวมทั้ง 4 ด้าน จำแนกตามช่วงเวลาการทดสอบ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ

ความเข้มแข็งทางจิตใจ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
1. การมีความเป็นตัวของตัวเอง	สิ่งทดลอง	9.28	1.55	5.97	97.59*	.00
	ความคลาดเคลื่อน	1.81	29.50	.06		
	รวมทั้งหมด	11.09	31.05	6.03		
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	สิ่งทดลอง	6.00	2.00	3.00	57.32*	.00
	ความคลาดเคลื่อน	1.99	38.00	.05		
	รวมทั้งหมด	7.99	40.00	3.05		
3. การมีทักษะในการแก้ปัญหา	สิ่งทดลอง	10.06	2.00	5.03	106.62*	.00
	ความคลาดเคลื่อน	1.79	38.00	.05		
	รวมทั้งหมด	11.85	40.00	5.08		
4. กำหนดเป้าหมายของตนเอง	สิ่งทดลอง	3.35	2.00	1.68	144.89*	.00
	ความคลาดเคลื่อน	.44	38.00	.01		
	รวมทั้งหมด	3.79	40.00	1.69		
โดยรวมทุกด้าน	สิ่งทดลอง	7.00	1.38	5.06	207.58*	.00
	ความคลาดเคลื่อน	.64	26.28	.02		
	รวมทั้งหมด	7.64	27.66	5.08		

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กก่อนบำบัดรายด้านและโดยรวมทุกด้าน จำแนกตามช่วงเวลาการประเมิน พบว่า เด็กก่อนบำบัดมีความเข้มแข็งทางจิตใจทั้งรายด้านและโดยรวมทุกด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพบว่าคะแนนเฉลี่ยความเข้มแข็งทางจิตใจรายด้านและโดยรวมทุกด้านในแต่ละช่วงเวลา อย่างน้อย 1 ช่วงเวลามีค่าแตกต่างกัน จึงดำเนินการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของคะแนนเฉลี่ยความเข้มแข็งทางจิตใจรายด้านและโดยรวมทุกด้านในแต่ละช่วงเวลาการทดลอง โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Least Significant Difference (LSD) ผลปรากฏดังตารางที่ 5

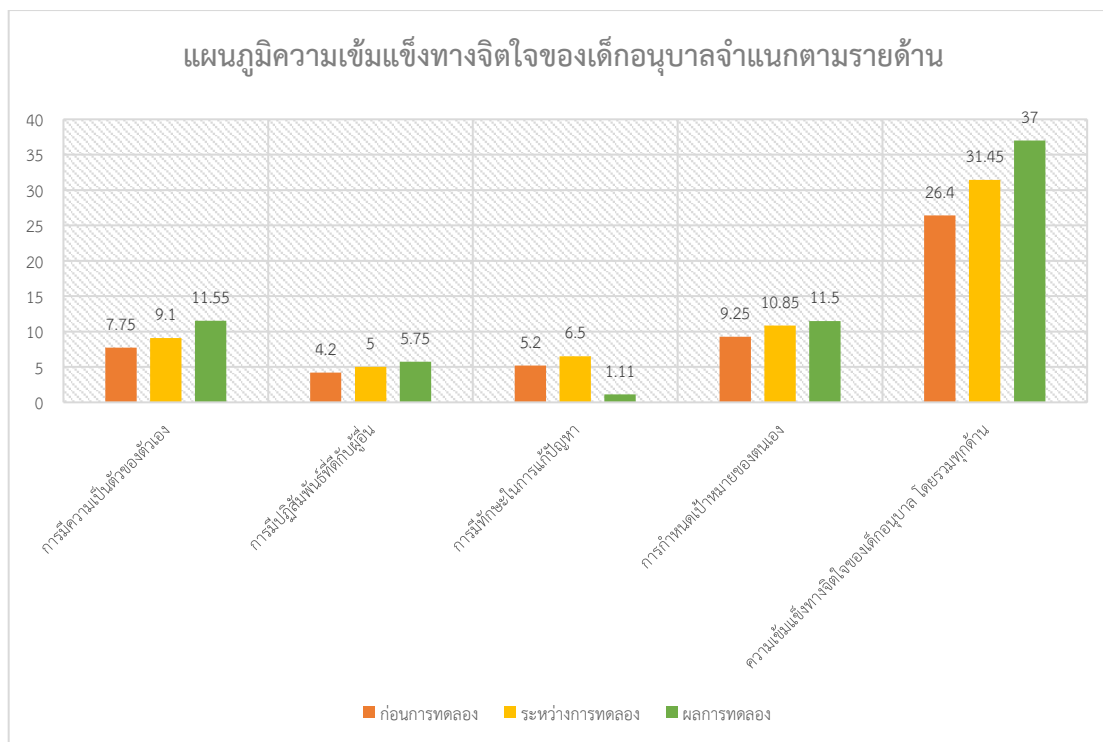
ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลรายด้านและโดยรวมทุกด้าน โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Least Significant Difference (LSD)

ความเข้มแข็งทางจิตใจ	การทดสอบ	ระหว่างทดลอง		หลังทดลอง	
		ผลต่าง $\bar{X}$	Sig.	ผลต่าง $\bar{X}$	Sig.
1. การมีความเป็นตัวของตัวเอง	ก่อนทดลอง	.33*	.00	.95*	.00
	ระหว่างทดลอง	-	-	.61*	.00
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	ก่อนทดลอง	.40*	.00	.78*	.00
	ระหว่างทดลอง	-	-	.38*	.00
3. การมีทักษะในการแก้ปัญหา	ก่อนทดลอง	.43*	.00	1.00*	.00
	ระหว่างทดลอง	-	-	.57*	.00
4. กำหนดเป้าหมายของตนเอง	ก่อนทดลอง	.40*	.00	.56*	.00
	ระหว่างทดลอง	-	-	.84*	.00
โดยรวมทุกด้าน	ก่อนทดลอง	.39*	.00	.84*	.00
	ระหว่างทดลอง	-	-	.45*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลรายด้านและโดยรวมทุกด้าน จำแนกตามช่วงเวลาการทดสอบ พบว่า เด็กอนุบาลมีความเข้มแข็งทางจิตใจระหว่างการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งรายด้านและโดยรวมทุกด้าน และหลังการทดลองสูงกว่าทั้งระหว่างการทดลองและก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งรายด้านและโดยรวมทุกด้าน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

เพื่อให้เห็นภาพการเปลี่ยนแปลงของความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลทั้งรายด้านและโดยรวมทุกด้าน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลมานำเสนอเป็นแผนภูมิแท่ง ดังแสดงในภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 แผนภูมิความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลจำแนกตามรายด้าน

อภิปรายผล

ผลการศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล พบว่า เด็กอนุบาลมีความเข้มแข็งทางจิตใจทั้งรายด้าน และโดยรวมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยก่อนและระหว่างการทดลองอยู่ในระดับพอใช้ และหลังการทดลองอยู่ในระดับดี ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย พบว่า เด็กมีคะแนนระหว่างการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และหลังการทดลองสูงกว่าทั้งก่อนและระหว่างการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดประสบการณ์ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล เมื่อพิจารณาเชิงเวลา พบประเด็นสำคัญว่า ภายหลังจากการจัดประสบการณ์เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ เด็กมีพัฒนาการด้านความเข้มแข็งทางจิตใจสูงขึ้นจากระดับก่อนการทดลอง แม้ว่าจะอยู่ในระดับพอใช้ แต่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในทุกด้าน และเมื่อดำเนินการจัดประสบการณ์อย่างต่อเนื่องจนครบ 6 สัปดาห์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้นจนอยู่ในระดับดีทุกด้าน แสดงให้เห็นว่า ความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กสามารถส่งเสริมและพัฒนาให้ดีขึ้นได้ภายในระยะเวลาอันสั้น และจะยังมีความชัดเจนมากขึ้นเมื่อได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ สอดคล้องกับลักษณะของพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง จึงจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมั่นคง นอกจากนี้ ลักษณะของวรรณกรรมที่เลือกใช้ ได้แก่ หัวใจดวงอุ่น, ฉันทกลั้วหมาป่าใจร้าย, บูนู ยูยู หมาหน้าย่นกับแมวหน้าเหียว, เจ้าหมูหุหุหาย, พ่อมดน้อยกับปีศาจโมโห และ ไล่เดือนตัวใหญ่แสนน่ารัก มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็ก เนื่องจาก เป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก และสะท้อนสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์พื้นฐาน เช่น ความกลัว ความกังวล ความต้องการ

การยอมรับ และการตั้งเป้าหมาย อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของความเข้มแข็งทางจิตใจ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ การอยู่ร่วมกับผู้อื่นและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น สอดคล้องกับผลการวิจัยของเนตรชนก รักกาญจน์นัท (2559) ที่พบว่า การจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็ก กอนุบาลได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ เมื่อนำเทคนิค ABCDE ซึ่งเป็นแนวคิดของ Seligman (1998) มาใช้ร่วมด้วย ยิ่งช่วยเสริมให้การจัดประสบการณ์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งเน้นเน้น การปรับปรุงพฤติกรรมในวัยผู้ใหญ่ แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องอย่างยิ่งกับผลการวิจัยในโครงการ Penn Resiliency Program โดย Gillham et al. (2000) ได้ พิสูจน์ให้เห็นว่า หลักการทางปัญญาพฤติกรรมบำบัด (Cognitive Behavioral Therapy: CBT) ซึ่งเป็น รากฐานสำคัญของเทคนิค ABCDE สามารถนำมาปรับปรุงเพื่อใช้กับเด็กเล็กได้ หากกระบวนการนั้นถูก นำเสนอผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ไม่ซับซ้อน และเหมาะสมกับระดับสติปัญญา กระบวนการของเทคนิค ABCDE ช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงสถานการณ์ในวรรณกรรมกับประสบการณ์ของตนเอง และเรียนรู้ วิธีการคิดเชิงบวกอย่างเป็นระบบ เมื่อเผชิญกับปัญหาที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์ในวรรณกรรม เด็กสามารถ ตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มีความยืดหยุ่นทางอารมณ์ และสามารถปรับตัวได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความเข้มแข็งทางจิตใจ ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE มีกระบวนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของ เด็กอนุบาลอย่างเป็นลำดับขั้น เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่หลากหลาย ผึกคิด วิเคราะห์ และปรับเปลี่ยนความคิดของตนเอง ส่งผลให้เด็กสามารถควบคุมอารมณ์และแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมได้ ดียิ่งขึ้น แนวทางการจัดประสบการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของอภิพร เป้งปิง (2563) ที่ระบุว่า การ ส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจในเด็กปฐมวัยควรมุ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้เผชิญสถานการณ์ที่หลากหลาย ได้ คิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรงทางบวกอย่างเหมาะสม ซึ่ง จะช่วยพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์ การปรับตัวต่อสถานการณ์ และการสร้างความเชื่อมั่นใน ตนเอง อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการมีความเข้มแข็งทางจิตใจ (อภิพร เป้งปิง, 2563)

ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็น ฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE เป็นแนวทางในการส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาลได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่มีความหมาย ได้พัฒนาการ คิดเชิงบวกอย่างเป็นระบบ และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่าง เหมาะสม อันเป็นรากฐานสำคัญของการดำรงชีวิตในอนาคต จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งสำหรับครูผู้สอน ผู้ปกครอง หรือผู้ที่สนใจ สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล ให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมประจำวัน เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กอนุบาล โดยเฉพาะการฝึกให้เด็กคิด วิเคราะห์ และปรับเปลี่ยนความคิดของตนเองอย่างเหมาะสม
2. การเลือกวรรณกรรมควรพิจารณาอย่างเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก โดยควรเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก สะท้อนสถานการณ์ทางอารมณ์ เช่น ความกลัว ความโกรธ หรือความขัดแย้ง และมีตัวละครที่เอื้อต่อการเรียนรู้การแก้ปัญหาเชิงบวก ทั้งนี้เพื่อให้เด็กสามารถทำความเข้าใจและถ่ายโยงประสบการณ์ไปสู่การปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม
3. ควรเลือกวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการอารมณ์ การแก้ปัญหา และสถานการณ์ความขัดแย้ง โดยหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่ส่งเสริมความรุนแรง และเน้นเรื่องราวที่แสดงแนวทางการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การจัดการปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรง
4. ครูควรเน้นการใช้ขั้นตอน ABCDE อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะขั้น D (Disputation) เพื่อฝึกให้เด็กโต้แย้งความคิดเชิงลบ เช่น ความโกรธหรือการใช้ความรุนแรง และขั้น E (Energization) เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมเชิงบวก เช่น การพูดคุย การขอความช่วยเหลือ และการควบคุมตนเอง
5. ส่งเสริมให้เด็กได้เล่าเรื่อง สะท้อนความคิด และฝึกแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยวิธีที่เหมาะสม แทนการใช้พฤติกรรมรุนแรง
6. สถานศึกษาควรส่งเสริมให้มีการอบรมครูเกี่ยวกับการคัดเลือกวรรณกรรมและการใช้เทคนิค ABCDE อย่างถูกต้อง เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาเด็ก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค ABCDE ในการลดพฤติกรรมก้าวร้าวหรือการแก้ปัญหาด้วยความรุนแรงของเด็กปฐมวัยโดยเฉพาะ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น
2. ควรศึกษาผลในระยะยาว (Longitudinal study) เพื่อติดตามว่าความเข้มแข็งทางจิตใจและพฤติกรรมการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรงยังคงอยู่หรือไม่
3. ควรศึกษาการบูรณาการเทคนิค ABCDE ร่วมกับแนวทางอื่น เช่น การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based learning) หรือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและลดความรุนแรงในเด็ก
4. ควรพิจารณาใช้การวิจัยแบบมีกลุ่มควบคุมเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความแม่นยำของผลลัพธ์ และขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมและหลากหลายตามบริบทที่แตกต่าง

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2565). รายงานสำรวจระดับความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เด็กไทย อายุ 3 - 5 ปี ประจำปี 2565. กระทรวงสาธารณสุข.
- กรมสุขภาพจิต. (2566). แนวทางการจัดการความเปราะบางทางอารมณ์ในเด็กปฐมวัย. กระทรวงสาธารณสุข.
- นริศร์ ฝันเขียว. (2562). การส่งเสริมการศึกษาไทยเพื่อรับมือกับโลกยุค VUCA. ทูลเกล้าฯ ถวาย. <https://www.trueplookpanya.com>
- เนตรชนก รักกาญจน์. (2559). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมของเด็กอนุบาล [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช].
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2563). เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร.
- วิมลรัตน์ จตุรานนท์, ศิริประภา พงศ์ทิฏฐิ, และ สุกัญญา นนทภา. (2565). การใช้วรรณกรรมเพื่อพัฒนาเด็กอนุบาล. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2560). คู่มือการสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ (RQ) สำหรับเด็กและวัยรุ่น. กรมสุขภาพจิต.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). รายงานการศึกษาไทย พ.ศ. 2566. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักพระราชวัง. (2519). พระราชดำรัสในโอกาสต่าง ๆ ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.
- อภิพร เป็งปิง. (2563). การส่งเสริมความเข้มแข็งทางจิตใจในเด็กอนุบาล. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Garnezy, N. (1991). Resiliency and vulnerability to adverse developmental outcomes associated with poverty. *American Behavioral Scientist*, 34(4), 416–430.
- Gartrell, D., & Cairone, K. (2014). *A guidance approach for the encouraging classroom* (6th ed.). Cengage Learning.
- Gillham, J. E., Reivich, K. J., Jaycox, L. H., & Seligman, M. E. P. (2000). Prevention of depressive symptoms in schoolchildren: Two-year follow-up of the Penn Resiliency Program. *Psychological Science*, 11(4), 315–321.
- Ginsburg, K. R., & Jablo, M. M. (2014). *Building resilience in children and teens: Giving kids roots and wings* (3rd ed.). American Academy of Pediatrics.
- Masten, A. S., Gewirtz, A. H., & Sapienza, J. K. (2013). Resilience in development. In S. Goldstein & R. B. Brooks (Eds.), *Handbook of resilience in children* (pp. 213–237). Springer.

- Seligman, M. E. P. (2006). *Learned optimism: How to change your mind and your life* (2nd ed.). Vintage.
- Stallard, P. (2010). Mental health prevention programs in schools: Cognitive behaviour therapy with children and young people. *Child and Adolescent Mental Health*, 15(4), 249–258.
- UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?*
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*.
- Wright, M. O. (2013). Resilience and development: Positive life adaptations. In S. Goldstein & R. B. Brooks (Eds.), *Handbook of resilience in children* (pp. 15–37). Springer.

การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียน ขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกล กรณีศึกษา : โรงเรียนบนพื้นที่เกาะ ในภาคใต้ของประเทศไทย

ENHANCING PSYCHOLOGY LIFE SKILLS FOR IN-SERVICE TEACHERS AT SMALL SCHOOLS
IN REMOTE AREAS : A CASE STUDY OF ISLAND SCHOOLS IN SOUTHERN THAILAND

อรรถกร ภัทรจิตติกุล^{1*}

Attakorn Pattarajittikornkul ^{1*}

¹ สาขาวิชาการประถมศึกษา-จิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ประเทศไทย

¹ Department of Elementary Education - Psychology and Guidance, Faculty of Education, Surat Thani Rajabhat University, Thailand

* Corresponding author e-mail: attakorn.pat@sru.ac.th

ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

Received: 28/11/2025 | Revised: 29/05/2026 | Accepted: 12/06/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาและประเมินศักยภาพของครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะภาคใต้ของประเทศไทย 2) ออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะภาคใต้ของประเทศไทย และ 3) ศึกษาผลการจัดฝึกอบรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะภาคใต้ของประเทศไทย การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ ได้แก่ ครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กบนพื้นที่เกาะใน 8 จังหวัดภาคใต้ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 143 คน โดยได้รับแบบสอบถามกลับคืนจำนวน 104 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 72.73 และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ศึกษาพิเศษ ผู้บริหาร

สถานศึกษา ครูประจำการอายุงานต่ำกว่า 3 ปี และครูประจำการอายุงานตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ครูประจำการมีระดับทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ผลการสนทนากลุ่มสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและความท้าทายในการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานบนพื้นที่เกาะ จนนำไปสู่การสังเคราะห์ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่จำเป็นจำนวน 12 ด้าน 2) กิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาถูกออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนพื้นที่เกาะ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การสะท้อนคิด และการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และ 3) ผลการฝึกอบรมพบว่า หลังการอบรมครูมีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการนำทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาไปประยุกต์ใช้สูงกว่าก่อนการอบรม และอยู่ในระดับมากที่สุดข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ หน่วยงานทางการศึกษาควรนำหลักสูตรพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาไปใช้เป็นแนวทางในการเตรียมความพร้อมสำหรับครูที่จะปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะ เพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิต แรงจูงใจในการทำงาน และลดปัญหาการย้ายออกของครู

คำสำคัญ: ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา ครูประจำการโรงเรียนพื้นที่เกาะ โรงเรียนขนาดเล็ก

Abstract

This research aimed to 1) synthesize psychological life skills and assess the potential of in-service teachers working in small schools located in remote island areas in Southern Thailand; 2) design psychological life skills development activities for these teachers; and 3) examine the outcomes of a psychological life skills training program for in-service teachers in remote island schools. The study employed a mixed-methods research design. The quantitative participants consisted of 143 in-service teachers working in small island schools across eight southern provinces of Thailand during the 2023 academic year, of which 104 completed questionnaires were returned, representing 72.73 percent. Qualitative key informants included educational supervisors, school administrators, teachers with less than three years of experience, and teachers with more than three years of experience. Research instruments included questionnaires, interviews, and focus group discussions. Quantitative data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation, while qualitative data were analyzed through content analysis. The findings revealed that 1) the overall level of psychological life skills among teachers was high. However, focus group discussions reflected significant challenges related to living and working in remote island contexts, leading to the synthesis of 12 essential. 2) the development activities were designed to align with the context of island schools, emphasizing participatory learning, reflective activities, and practical application in daily life; and 3) after the training program, teachers

demonstrated higher levels of knowledge, understanding, and ability to apply psychological life skills compared to before the training, reaching the highest level overall. The study recommends that educational authorities adopt this psychological life skills program as a guideline for preparing teachers assigned to remote island schools in order to enhance quality of life, work motivation, and teacher retention.

Keywords: Psychological Life Skills, Island School Teachers, Small Remote Schools

บทนำ

ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561–2580 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การสร้างโอกาสทางการศึกษา และการลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม “ครู” ถือเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกพื้นที่ โดยเฉพาะครูที่ปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกลซึ่งต้องเผชิญกับข้อจำกัดด้านภูมิศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ และคุณภาพชีวิตที่แตกต่างจากพื้นที่ทั่วไป สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564) ระบุว่า ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาของประเทศไทยยังคงปรากฏชัดในพื้นที่ชายขอบและพื้นที่ห่างไกล ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของครูและประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

บริบทของโรงเรียนบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทยถือเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะและมีความท้าทายสูง เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่แยกตัวออกจากแผ่นดินใหญ่ มีข้อจำกัดด้านการเดินทาง การสื่อสาร และการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา รวมถึงเผชิญกับความไม่เสถียรของระบบสาธารณูปโภค เช่น ปัญหาไฟฟ้าดับ คลื่นลมแรง และข้อจำกัดด้านสัญญาณอินเทอร์เน็ต ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อทั้งคุณภาพชีวิตและสุขภาวะทางจิตของครูผู้ปฏิบัติงานในพื้นที่ดังกล่าว งานวิจัยของ Darling-Hammond et al. (2020) ชี้ว่า ครูที่ปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกลและขาดทรัพยากรสนับสนุนมีแนวโน้มเผชิญภาวะความเครียด ความเหนื่อยล้าทางอารมณ์ (Burnout) และความต้องการย้ายออกจากพื้นที่สูงกว่าครูในพื้นที่ทั่วไป ขณะเดียวกัน UNESCO (2023) ยังรายงานว่า ความท้าทายด้านสภาพแวดล้อมการทำงานและคุณภาพชีวิตของครูในพื้นที่เปราะบางส่งผลโดยตรงต่อความต่อเนื่องทางการศึกษาและคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในระยะยาว นอกจากนี้ ครูบนพื้นที่เกาะยังต้องเผชิญกับภาวะ “Culture Shock” หรือความเครียดจากการปรับตัวต่อบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่าง ทั้งด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ ศาสนา และรูปแบบความสัมพันธ์ของชุมชน ส่งผลให้ครูจำนวนหนึ่งเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว ขาดแรงสนับสนุนทางสังคม และมีแรงจูงใจในการทำงานลดลง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการโยกย้ายออกจากพื้นที่อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Collie (2021) ที่พบว่า ปัจจัยด้านสุขภาวะทางจิต ความสัมพันธ์ทางสังคม และความสามารถในการปรับตัว เป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อความคงอยู่ในวิชาชีพครู โดยเฉพาะในบริบทที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและแรงกดดันสูง

แนวคิดด้านจิตวิทยาการศึกษาและทักษะชีวิตอธิบายว่า บุคคลที่สามารถดำรงชีวิตและปฏิบัติงานภายใต้บริบทที่มีความกดดันได้อย่างเหมาะสม จำเป็นต้องมี “ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา” (Psychological Life Skills) ซึ่งเป็นความสามารถในการจัดการอารมณ์ ความคิด พฤติกรรม และความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ องค์การอนามัยโลก (World Health Organization [WHO], 2020) อธิบายว่า ทักษะชีวิต

เป็นความสามารถทางจิตสังคมที่ช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญปัญหา ความเครียด และความท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่แนวคิดทางจิตวิทยาการศึกษาของ สุรางค์ โค้วตระกูล (2544) และ ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2553) ชี้ให้เห็นว่า ครูจำเป็นต้องมีความเข้าใจตนเอง การจัดการอารมณ์ การสร้างสัมพันธภาพ และความยืดหยุ่นทางจิตใจ เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นและเผชิญสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้อย่างเหมาะสม ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาครูส่วนใหญ่มีมุ่งเน้นด้านสมรรถนะวิชาชีพ การจัดการเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา ขณะที่งานวิจัยเกี่ยวกับการเสริมสร้าง “ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา” สำหรับครูที่ปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกลยังมีจำนวนจำกัด โดยเฉพาะงานวิจัยที่ศึกษาครูในบริบทโรงเรียนบนพื้นที่เกาะซึ่งมีลักษณะเฉพาะด้านภูมิศาสตร์และสังคม งานวิจัยของ Kim and Asbury (2020) ระบุว่า สุขภาวะทางจิตและความสามารถในการปรับตัวของครูเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้และความยั่งยืนในวิชาชีพ แต่ยังขาดรูปแบบกิจกรรมหรือแนวทางพัฒนาที่ออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ห่างไกลโดยเฉพาะ

จากสภาพปัญหาและช่องว่างทางองค์ความรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกล กรณีศึกษาโรงเรียนบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทย เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่จำเป็น ออกแบบกิจกรรมพัฒนา และศึกษาผลของการจัดฝึกอบรม อันจะนำไปสู่แนวทางการพัฒนาครูที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ห่างไกล สามารถส่งเสริมสุขภาวะทางจิต ความมั่นคงในวิชาชีพ และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาและประเมินศักยภาพของครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะภาคใต้ของประเทศไทย
2. เพื่อออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะภาคใต้ของประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาผลการจัดฝึกอบรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะภาคใต้ของประเทศไทย

สมมติฐานการวิจัย

1. ครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทยมีทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาส่วนใหญ่อยู่ในระดับที่ปานกลาง
2. ครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทยต้องการมีทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับการใช้ชีวิตบนพื้นที่เกาะเพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา
3. ครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทยมีทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาตั้งแต่ระดับปานกลางขึ้นไปหลังจากเข้าร่วมอบรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) โดยดำเนินการศึกษาในโรงเรียนบนพื้นที่เกาะของ 8 จังหวัดภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดระนอง จังหวัดพังงา จังหวัดภูเก็ต จังหวัดสุราษฎร์ธานี จังหวัดกระบี่ จังหวัดตรัง จังหวัดสตูล และจังหวัดนราธิวาส ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้และออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการในพื้นที่เกาะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรที่ศึกษา

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ ครูประจำการทุกคนสังกัดโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทย ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งสิ้น 143 คน แบ่งออกเป็นครูประจำการที่มีอายุงานน้อยกว่า 3 ปี จำนวน 72 คน และครูประจำการที่มีอายุงานตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป จำนวน 71 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยแบบสอบถามจำนวน 1 ชุด แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และระยะเวลาปฏิบัติงาน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมแนวคิดทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก (WHO) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และข้อมูลบริบทโรงเรียนพื้นที่เกาะของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยข้อคำถามครอบคลุมองค์ประกอบทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา 7 ด้าน จำนวน 35 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert Scale)

การแปลผลคะแนนใช้เกณฑ์ของ Best (1981: 179–184) เพื่อประเมินระดับทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาของครูประจำการทั้งในภาพรวมและรายด้าน

ส่วนแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ใช้สำหรับศึกษาปัญหา ความต้องการ และประสบการณ์การดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานของครูในบริบทพื้นที่เกาะ โดยมีข้อคำถามสัมภาษณ์จำนวน 7 ข้อ

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พร้อมปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับประชากรที่ศึกษา จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.919 แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณโดยส่งแบบสอบถามผ่าน Google Forms ไปยังครูประจำการในโรงเรียนขนาดเล็กบนพื้นที่เกาะทั้ง 8 จังหวัดภาคใต้ ได้รับแบบสอบถามกลับคืนจำนวน 104 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 72.73 ของประชากรทั้งหมด สำหรับการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านทักษะชีวิตทางจิตวิทยาของครูประจำการในโรงเรียนขนาดเล็กบนพื้นที่เกาะภาคใต้ โดยในส่วนของข้อมูลเชิงคุณภาพผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ด้วยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรงและสามารถสะท้อนบริบทการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานในพื้นที่เกาะได้อย่างลึกซึ้ง กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วย 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) ศึกษานิเทศก์จำนวน 4 คน 2) ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 8 คน 3) ครูประจำการอายุงานต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 36 คน และ 4) ครูประจำการอายุงานตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป จำนวน 36 คน รวมผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งสิ้น 84 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้ ศึกษานิเทศก์ต้องเป็นผู้รับผิดชอบหรือมีประสบการณ์นิเทศโรงเรียนบนพื้นที่เกาะโดยตรง ผู้บริหารสถานศึกษาต้องปฏิบัติงานในโรงเรียนพื้นที่เกาะไม่น้อยกว่า 2 ปี เพื่อให้สามารถสะท้อนบริบทการบริหารจัดการและปัญหาของโรงเรียนได้อย่างชัดเจน สำหรับครูประจำการอายุงานต่ำกว่า 3 ปี ผู้วิจัยเลือกเพื่อศึกษาประสบการณ์การปรับตัว ปัญหาความเครียด และภาวะ Culture Shock ในระยะแรกของการปฏิบัติงาน ส่วนครูประจำการอายุงานตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยเลือกเพื่อศึกษาปัจจัยด้านการปรับตัว ความเข้มแข็งทางจิตใจ และแนวทางการคงอยู่ในวิชาชีพภายใต้บริบทพื้นที่ห่างไกล นอกจากนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) ร่วมกับผู้ให้ข้อมูลทั้ง 4 กลุ่ม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารในพื้นที่จริง ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหา ความต้องการ และปัจจัยทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตและการทำงานของครูบนพื้นที่เกาะได้อย่างครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากข้อมูลการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มย่อย เพื่อสังเคราะห์ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับปัญหา ความต้องการ และทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่จำเป็นสำหรับครูในพื้นที่เกาะ

จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าว ผู้วิจัยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและสุขภาพจิต ดำเนินการออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่สอดคล้องกับบริบทของครูในพื้นที่เกาะ และนำกิจกรรมไปจัดฝึกอบรม พร้อมประเมินผลภายหลังการอบรมต่อไป

สรุปผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยเรื่อง "การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการ โรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกล กรณีศึกษา: โรงเรียนบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทย" ผู้วิจัยขอ
นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยจำแนกตามลำดับวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากครูประจำการสังกัดโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะในภาคใต้ของประเทศไทย จำนวน 104 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม
ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 83 คน (ร้อยละ 79.81) และเพศชาย จำนวน 21 คน (ร้อยละ 20.19) 1.
ด้านช่วงอายุ ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 25–35 ปี จำนวน 36 คน (ร้อยละ 34.62) รองลงมาคือช่วงอายุ 36–
45 ปี (ร้อยละ 29.81) 2. ในด้านระดับการศึกษา ส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 87 คน
(ร้อยละ 83.65) รองลงมาคือระดับปริญญาโท (ร้อยละ 14.42) 3. สำหรับประสบการณ์การทำงาน พบว่า
ส่วนใหญ่มีระยะเวลาปฏิบัติงาน 1–2 ปี จำนวน 58 คน (ร้อยละ 55.77) รองลงมาคือ 3–5 ปี (ร้อยละ
25.00) 4. ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าครูในพื้นที่เกาะส่วนใหญ่ยังเป็นครูรุ่นใหม่ที่มีอายุงานไม่มากนัก

2. ผลการสังเคราะห์ทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาและประเมินศักยภาพของครู (วัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

2.1 ผลการประเมินศักยภาพเชิงปริมาณ (Self-Assessment) จากการสำรวจระดับทักษะ
ชีวิตด้านจิตวิทยาของครูประจำการใน 7 ด้านหลัก

ตาราง 1 ผลการประเมินศักยภาพเชิงปริมาณด้านทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาของครูประจำการใน 7 ด้าน
(Self-Assessment)

ลำดับ	ด้านทักษะชีวิตด้าน จิตวิทยา	ค่าเฉลี่ย รวม ($\bar{x}$)	ระดับ	รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ตัวอย่าง)	ค่าเฉลี่ยรายข้อ ($\bar{x}$)
1	ความรับผิดชอบต่อ พฤติกรรมของตนเองและ สังคม	4.62	มาก ที่สุด	ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่าง ปกติสุขโดยไม่เดือดร้อน ตนเองและผู้อื่น	4.75
2	ทักษะการตัดสินใจและ การแก้ปัญหา	4.30	มาก	มีทางเลือกมากกว่า 1 ทาง ช่วยให้ตัดสินใจได้ดีขึ้น	4.38
3	การตระหนักรู้ในตนเอง และการเชื่อมั่นในตนเอง	3.89	มาก	ทราบข้อจำกัดของตนเอง และพยายามพัฒนาให้ก้าว ผ่านข้อจำกัดนั้น	4.32
4	ทักษะการสร้าง สัมพันธภาพกับผู้อื่น	3.79	มาก	ยอมรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่นแม้ไม่ตรงกับ ตนเอง	4.30

ลำดับ	ด้านทักษะชีวิตด้าน จิตวิทยา	ค่าเฉลี่ย รวม ($\bar{x}$)	ระดับ	รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ตัวอย่าง)	ค่าเฉลี่ยรายข้อ ($\bar{x}$)
5	การจัดการกับอารมณ์	3.74	มาก	สามารถบอกได้ว่าขณะนี้ ตนเองมีความรู้สึกหรือ อารมณ์อย่างไร	4.43
6	ทักษะการสื่อสาร	3.70	มาก	ขณะพูดในที่ประชุมสัมผัส ได้ว่ามีคนสนใจและรับฟัง	4.12
7	การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	3.68	มาก	สามารถคบหากับเพื่อนที่มี ความหลากหลายทางเพศได้	4.10

จากตาราง 1 พบว่า ครูประจำการมีการประเมินตนเองด้านทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยด้านความรับผิดชอบต่อพฤติกรรมของตนเองและสังคมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ขณะที่ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและทักษะการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก สะท้อนภาพลักษณ์เชิงบวกของศักยภาพครูจากการประเมินตนเอง

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Focus Group Discussion) เนื่องจากผลการประเมินเชิงปริมาณสะท้อนภาพลักษณ์เชิงบวกที่อาจยังไม่ครอบคลุมสภาพปัญหาเชิงลึกในบริบทพื้นที่เกาะ ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ให้ข้อมูลหลัก 4 กลุ่ม (ครูใหม่, ครูเก่า, ผู้อำนวยการ, ศึกษานิเทศก์) ซึ่งพบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้ 1) มุมมองจากครูบรรจุใหม่ (ไม่เกิน 3 ปี) สะท้อนปัญหาเกี่ยวกับการปรับตัวต่อบริบทพื้นที่เกาะ หรือภาวะ “Culture Shock” ทั้งด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพและวิถีชีวิต เช่น ค่าครองชีพที่สูง ความยากลำบากในการเดินทาง ความเสี่ยงจากสภาพอากาศ และคลื่นลม รวมถึงข้อจำกัดด้านสาธารณูปโภค เช่น ไฟฟ้าดับและสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ส่งผลให้ครูเกิดความเครียด ความวิตกกังวล และความรู้สึกโดดเดี่ยวในการดำรงชีวิต ครูกลุ่มนี้มองว่าทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่จำเป็นเร่งด่วน ได้แก่ ทักษะการปรับตัว การจัดการความเครียด การควบคุมอารมณ์ และการปรับเปลี่ยนเป้าหมายชีวิตให้สอดคล้องกับข้อจำกัดของบริบทพื้นที่ 2) มุมมองจากครูที่มีประสบการณ์ (3 ปีขึ้นไป) ให้ความสำคัญกับ “กรอบความคิดเชิงบวก (Positive Mindset)” และ “ศรัทธาในวิชาชีพครู” โดยพบว่าครูที่สามารถปฏิบัติงานอยู่ในพื้นที่ได้อย่างต่อเนื่อง มักมีความสามารถในการปรับมุมมองทางความคิด (Positive Reframing) มองปัญหาเป็นโอกาสในการเรียนรู้ และสามารถสร้างความสุขจากวิถีชีวิตที่เรียบง่ายของชุมชนและธรรมชาติ นอกจากนี้ ครูกลุ่มดังกล่าวยังให้ความสำคัญกับทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพกับชุมชน การได้รับการยอมรับจากคนในพื้นที่ และการมีเครือข่ายทางสังคม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความมั่นคงทางจิตใจและลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในการทำงาน 3) มุมมองจากผู้อำนวยการโรงเรียน ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะด้านความเสียสละ ความรับผิดชอบ และการเป็นต้นแบบทางวิชาชีพของครูในพื้นที่เกาะ โดยมองว่าครูจำเป็นต้องมีทักษะทางจิตวิทยาในการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ศาสนา และวิถีชีวิตของชุมชน โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีบริบทสังคมพหุวัฒนธรรม เช่น ชุมชนมุสลิมนอกจากนี้

ผู้บริหารยังสะท้อนว่า ครูในพื้นที่เกาะจำเป็นต้องสามารถปฏิบัติงานได้หลากหลายบทบาท (Multitasking) ทั้งด้านการจัดการเรียนการสอน งานบริหาร และงานพัฒนาชุมชน เนื่องจากข้อจำกัดด้านอัตรากำลังและทรัพยากรทางการศึกษา 4) มุมมองจากศึกษานิเทศก์ ศึกษานิเทศก์ให้ความสำคัญกับการพัฒนาตนเองของครูภายใต้ข้อจำกัดของพื้นที่ห่างไกล โดยเสนอว่าครูควรมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อแสวงหาความรู้ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา นอกจากนี้ ยังเน้นว่าครูควรมีทักษะการสื่อสารและการประสานงานที่ดี เพื่อสร้างความร่วมมือกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ชุมชน และหน่วยงานภายนอกในการสนับสนุนทรัพยากรและพัฒนาคุณภาพการศึกษาในพื้นที่เกาะอย่างยั่งยืน

3. ผลการออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา (วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) จากการบูรณาการข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับบริบทการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานของครูในพื้นที่เกาะ ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญจำนวน 12 ด้าน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 ผลการออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาจากการบูรณาการข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

ลำดับ	ด้านทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา	กิจกรรม
1	ทักษะการตระหนักรู้ในตนเองและการเชื่อมั่นในตนเอง	กิจกรรม “ฉันคือใคร” มุ่งให้ครูได้สำรวจจุดแข็ง ข้อจำกัด และคุณค่าในตนเอง เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการเผชิญกับความท้าทายของการปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกล
2	ทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy)	กิจกรรม “ฉัน เข้าใจ เธอ” เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของนักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในบริบทพื้นที่เกาะที่มีความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม
3	ทักษะการคิดเชิงบวก	กิจกรรม “มาคิดบวกกันเถอะ” มุ่งพัฒนาการปรับมุมมองต่ออุปสรรคและข้อจำกัดในชีวิตประจำวัน เช่น ปัญหาคลื่นลมสภาพอากาศ และข้อจำกัดด้านสาธารณูปโภค ให้กลายเป็นโอกาสแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง
4	ทักษะการจัดการอารมณ์ตนเอง	กิจกรรม “การจัดการอารมณ์” เพื่อฝึกการตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ตนเองอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะความเครียด ความวิตกกังวล และความรู้สึกโดดเดี่ยวจากการปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกล

ลำดับ	ด้านทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา	กิจกรรม
5	ทักษะการปรับความคิดขั้นพื้นฐาน	กิจกรรม “ปรับความคิดชีวิตเปลี่ยน” โดยประยุกต์แนวคิดการปรับโครงสร้างทางความคิด (Cognitive Restructuring) เพื่อช่วยลดความคิดเชิงลบและเสริมสร้างมุมมองที่เหมาะสมต่อปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ
6	ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา	กิจกรรม “จิตปัญญาแก้ปัญหาชีวิต” เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบภายใต้ข้อจำกัดและแรงกดดันจากบริบทการทำงานจริง
7	ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ	กิจกรรม “ชีวิตสัมพันธ์” มุ่งเน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนครู ชุมชน และบุคคลรอบข้าง เพื่อเสริมสร้างเครือข่ายสนับสนุนทางสังคม (Social Support) และลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในการทำงาน
8	ทักษะการให้คำปรึกษาขั้นพื้นฐาน	กิจกรรม “แนวทางฝึกสะท้อนข้อมูลกลับ (Feedback)” เพื่อพัฒนาทักษะการรับฟัง การสะท้อนความรู้สึก และการให้คำปรึกษาเบื้องต้นแก่นักเรียนที่มีปัญหาด้านอารมณ์ พฤติกรรม หรือครอบครัว
9	ทักษะการฟังด้วยหัวใจ (Deep Listening)	กิจกรรม “เข้าใจเขา แล้วเราจะก้าวไปด้วยกัน” เพื่อส่งเสริมการฟังอย่างลึกซึ้งโดยไม่ตัดสิน และสร้างความเข้าใจต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล
10	ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	กิจกรรม “สติสื่อสาร สื่อใจ” มุ่งพัฒนาการสื่อสารเชิงบวก การจัดการความขัดแย้ง และการสร้างความเข้าใจร่วมกันภายในองค์กรและชุมชน
11	ทักษะความรับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม	กิจกรรม “พลังรักและศรัทธา” เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกความเป็นครู ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และความตระหนักในบทบาทของตนต่อผู้เรียนและสังคม
12	ทักษะการตระหนักถึงความแข็งแกร่งในชีวิต	กิจกรรม “หยัดยืน ผ่านพ้น และเรียนรู้” เพื่อส่งเสริมการมองเห็นคุณค่าและศักยภาพภายในตนเอง สามารถเรียนรู้จากอุปสรรคและพัฒนาความเข้มแข็งทางจิตใจในการดำรงชีวิตและการทำงาน

4. ผลการจัดฝึกอบรมและประเมินประสิทธิผล (วัตถุประสงค์ข้อที่ 3) ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้จัดฝึกอบรมให้กับกลุ่มตัวอย่าง และทำการประเมินผลแบบ Pre-test/Post-test รวมถึงประเมินการนำไปใช้

ตาราง 3 ผลการจัดฝึกอบรมและประเมินประสิทธิภาพ

ระยะการประเมิน	ค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}$)	ระดับ	ทักษะที่มีคะแนนต่ำ/สูงเด่น	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)
ก่อนการอบรม	3.29	ปานกลาง	การตระหนักรู้ในตนเอง	3.14
		ปานกลาง	การจัดการอารมณ์	3.18
หลังการอบรม	4.60	มากที่สุด	การเห็นอกเห็นใจ	4.82
		มากที่สุด	การฟังด้วยหัวใจ	4.77
		มากที่สุด	ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	4.73

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การอบรมทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาส่งผลให้ระดับทักษะของครูเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนจากระดับปานกลางเป็นระดับมากที่สุด อีกทั้งครูสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้จริงได้ในระดับสูง โดยเฉพาะทักษะการคิดบวก การเห็นอกเห็นใจ และการฟังด้วยหัวใจ นอกจากนี้ ครูให้ความสำคัญกับทักษะพื้นฐานด้านอารมณ์และการตระหนักรู้ในตนเองมากที่สุด เนื่องจากมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานในบริบทพื้นที่เกาะที่มีความท้าทายสูง

สรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น สามารถยกระดับศักยภาพของครูจากระดับปานกลางสู่ระดับมากที่สุด และที่สำคัญคือสามารถตอบโจทย์ความต้องการที่แท้จริงของครูในพื้นที่เกาะ ช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางใจ (Psychological Immunity) ให้ครูมีความเข้มแข็งทางอารมณ์ มีทัศนคติที่ดี และสามารถดำรงตนเป็นครูมืออาชีพในพื้นที่ห่างไกลได้อย่างมีความสุขและยั่งยืน

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาสำหรับครูประจำการโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลบนพื้นที่เกาะ สามารถอภิปรายผลโดยเชื่อมโยงกับองค์ความรู้เดิมและบริบทเชิงพื้นที่ได้ใน 3 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะภายในบุคคล (Intrapersonal Skills) กลไกการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจ ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา ครูมีการพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ในตนเอง การเชื่อมั่นในตนเอง การจัดการอารมณ์ และการคิดเชิงบวกอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมที่ออกแบบขึ้นสามารถช่วยลดผลกระทบทางจิตใจจากบริบทการทำงานในพื้นที่เกาะได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะปัญหาความโดดเดี่ยว ความเครียดจากการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม (Culture Shock) และแรงกดดันจากภาระงานที่หลากหลายของครูในโรงเรียนขนาดเล็ก ทั้งนี้ กลไกสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางจิตวิทยา คือ กระบวนการ “ตระหนักรู้และทำความเข้าใจตนเอง” ผ่านกิจกรรม เช่น “ฉันคือใคร” และ “ปรับความคิดชีวิตเปลี่ยน” ซึ่งเปิดโอกาสให้ครูได้สำรวจอารมณ์ ความคิด ความคาดหวัง และคุณค่าในตนเองอย่างลึกซึ้ง ส่งผลให้ครูสามารถแยกแยะระหว่าง “ข้อจำกัดของพื้นที่”

กับ “คุณค่าของตนเอง” ได้ชัดเจนมากขึ้น กระบวนการดังกล่าวช่วยลดความรู้สึกหมดกำลังใจ ความรู้สึกล้มเหลว และความเครียดที่เกิดจากการเผชิญปัญหาในชีวิตประจำวัน รวมถึงช่วยให้ครูเกิดความเข้าใจตนเองและสามารถปรับตัวต่อบริบทของพื้นที่ห่างไกลได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ กระบวนการฝึกการจัดการอารมณ์และการปรับกรอบความคิด (Cognitive Restructuring) ยังช่วยให้ครูสามารถตีความสถานการณ์เชิงลบใหม่ในมุมมองที่สร้างสรรค์มากขึ้น เช่น การมองข้อจำกัดของพื้นที่เกาะเป็นโอกาสในการเรียนรู้ชีวิต การพัฒนาความอดทน และการสร้างประสบการณ์ชีวิตที่มีคุณค่า ซึ่งถือเป็นกลไกสำคัญของการเสริมสร้าง “ความยืดหยุ่นทางจิตใจ” (Psychological Resilience) ที่ช่วยให้บุคคลสามารถฟื้นตัวจากความเครียดและเผชิญกับอุปสรรคได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่า ครูในพื้นที่เกาะไม่ได้ต้องการเพียงทักษะทางวิชาชีพเท่านั้น แต่ยังต้องการ “ภูมิคุ้มกันทางใจ” เพื่อใช้ในการเผชิญกับข้อจำกัดของพื้นที่และความไม่แน่นอนของชีวิตประจำวัน การเสริมสร้างความเข้มแข็งภายในจิตใจจึงเป็นรากฐานสำคัญของการคงอยู่ในวิชาชีพและการดำรงชีวิตในพื้นที่ห่างไกลอย่างมีคุณภาพ ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ตวัน ประทุมสุวรรณ และ บัวทอง สว่างโสภาค (2564) ที่พบว่าครูเห็นคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความเข้มแข็งทางจิตใจและพฤติกรรมการดูแลตนเอง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชญานนท์ สุวรรณเพชร (2565) ที่ชี้ว่าการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการอารมณ์ ความเครียด และสถานการณ์กดดันได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัฐวิณั สิริศิริอรธ และคณะ (2562) ที่ระบุว่าความคิดเชิงบวกมีความสัมพันธ์กับประสิทธิภาพในการทำงาน ความพึงพอใจในชีวิต และความสุขในการดำรงชีวิต องค์ความรู้สำคัญที่เกิดขึ้นจากผลการวิจัยในประเด็นนี้ คือ การพัฒนาครูในพื้นที่ห่างไกลควรเริ่มต้นจากการเสริมสร้าง “ภูมิคุ้มกันทางจิตใจ” และความเข้มแข็งภายในตนเอง ควบคู่กับการพัฒนาทักษะทางวิชาชีพด้านอื่น ๆ เพื่อให้ครูสามารถปรับตัว ดำรงชีวิต และปฏิบัติงานในบริบทพื้นที่เกาะได้อย่างยั่งยืน

2. การพัฒนาทักษะระหว่างบุคคล (Interpersonal Skills) กลไกการลดความโดดเดี่ยวและสร้างพลังทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านการเห็นอกเห็นใจ การฟังด้วยหัวใจ การสร้างสัมพันธภาพ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะที่ครูสามารถนำไปใช้ได้จริงในการดำรงชีวิตและการทำงานในโรงเรียนบนพื้นที่เกาะ เมื่อพิจารณาเชิงกลไกทางจิตวิทยา พบว่า กิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างครูช่วยลด “ความรู้สึกโดดเดี่ยวทางอารมณ์” (Emotional Isolation) ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของครูในพื้นที่ห่างไกล โดยเฉพาะครูบรรจุใหม่ที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงด้านวิถีชีวิตและสังคมอย่างรวดเร็ว กิจกรรม เช่น “ชีวิตสัมพันธ์” และ “เข้าใจเขา แล้วเราจะก้าวไปด้วยกัน” ช่วยเปิดพื้นที่ปลอดภัยให้ครูได้สะท้อนความรู้สึก รับฟังกัน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงาน ทำให้เกิดการรับรู้ “ตนเองไม่ได้เผชิญปัญหาเพียงลำพัง” ซึ่งส่งผลต่อการลดความเครียดและเพิ่มพลังใจในการทำงาน นอกจากนี้ การฝึกทักษะการฟังอย่างลึกซึ้งและการสื่อสารเชิงบวกยังช่วยลดความขัดแย้งในการทำงานร่วมกันในบริบทโรงเรียนขนาดเล็กที่ครูต้องทำงานหลายบทบาท (Multitasking) ทั้งด้านการสอน งานธุรการ และงานชุมชน การมีทักษะระหว่างบุคคลที่ดีจึงช่วยให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างเกื้อกูล ลดแรงกดดันจากภาระงาน และเสริมสร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาเชิงบวกภายในโรงเรียน โดยเฉพาะในบริบทของ

โรงเรียนขนาดเล็กบนพื้นที่เกาะ ซึ่งครูต้องปฏิบัติงานหลากหลายบทบาท (Multitasking) ทั้งด้านการจัดการเรียนการสอน งานธุรการ งานชุมชน และการดูแลช่วยเหลือนักเรียน การมีทักษะด้านการสื่อสาร การรับฟังอย่างลึกซึ้ง และการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น จึงช่วยให้ครูสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความขัดแย้งในการปฏิบัติงาน และสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรและชุมชนนอกจากนี้ การมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและการได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนร่วมงาน ยังเป็นกลไกสำคัญในการลดความเครียดและความรู้สึกโดดเดี่ยวทางอารมณ์ของครูในพื้นที่ห่างไกล เนื่องจากครูในพื้นที่เกาะมักเผชิญข้อจำกัดด้านการเดินทาง การใช้ชีวิต และการเข้าถึงเครือข่ายสนับสนุนจากครอบครัวหรือสังคมภายนอก การมีเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ดีภายในโรงเรียนจึงเปรียบเสมือน “พื้นที่ปลอดภัยทางจิตใจ” (Psychological Safety) ที่ช่วยให้ครูสามารถแลกเปลี่ยนปัญหา ขอคำปรึกษา และช่วยเหลือเกื้อกูลกันได้อย่างปลอดภัยส่งผลต่อความมั่นคงทางอารมณ์และการคงอยู่ในวิชาชีพครู ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของอิชียา จินะกาญจน์ และ ชูลีวัลย์ รักษาภักดี (2562) ที่เสนอว่าการรับฟังอย่างแท้จริงเป็นพื้นฐานสำคัญของความมั่นคงทางจิตใจ การสร้างความไว้วางใจ และการช่วยเหลือผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อิทธิศักดิ์ ศิริจันทร์ และ พิมลพรรณ เพชรสมบัติ (2562) ที่พบว่าทักษะการสื่อสารที่ดีช่วยลดความขัดแย้งในการทำงาน ส่งเสริมบรรยากาศองค์กรเชิงบวก และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกันของบุคลากร

3. การพัฒนาทักษะชีวิตสู่ความยั่งยืนในวิชาชีพครูและการดำรงชีวิตในพื้นที่เกาะ ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา ครูมีระดับความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาทักษะชีวิตสามารถเชื่อมโยงการพัฒนาตนเองไปสู่การตระหนักรู้ในบทบาทหน้าที่ของความเป็นครูต่อผู้เรียน ชุมชน และสังคมได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะในบริบทโรงเรียนบนพื้นที่เกาะที่ครูต้องเผชิญข้อจำกัดทั้งด้านทรัพยากร การเดินทาง และภาระงานที่หลากหลาย การมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ครูสามารถคงอยู่ในวิชาชีพและปฏิบัติงานได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ กลไกสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางจิตวิทยา คือ การที่กิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตเปิดโอกาสให้ครูได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด (Reflection) และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ใกล้เคียง ซึ่งช่วยให้ครูสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตเข้ากับบทบาททางวิชาชีพของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม กระบวนการดังกล่าวส่งผลให้ครูเกิดความเข้าใจตนเอง เห็นคุณค่าในบทบาทหน้าที่ และสามารถพัฒนาวิธีคิดในการเผชิญปัญหาได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น นอกจากนี้ กิจกรรมที่มุ่งเน้นการตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการสร้างศรัทธาในวิชาชีพ ยังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกที่ตนเองเป็นบุคคลที่มีคุณค่าและมีความหมายต่อชุมชน ส่งผลให้ครูเกิดแรงจูงใจในการทำงาน มีความผูกพันต่อพื้นที่ และมีแนวโน้มที่จะคงอยู่ในวิชาชีพมากขึ้น โดยเฉพาะในบริบทพื้นที่เกาะที่ครูต้องเผชิญกับความโดดเดี่ยวและข้อจำกัดในการดำรงชีวิต การได้รับการเสริมสร้างพลังทางจิตใจและความภาคภูมิใจในวิชาชีพจึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้ครูสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตในพื้นที่ได้อย่างยั่งยืน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ John Dewey (1963) ที่เสนอว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์จริง และการสะท้อนประสบการณ์ ซึ่งกระบวนการ

ดังกล่าวช่วยให้บุคคลสามารถพัฒนาความคิด ความเข้าใจ และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิริวรรณ หล้าคอม (2556) ที่พบว่าการเรียนรู้ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาและประสบการณ์ตรงช่วยเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญอุปสรรค การปรับตัว และความเข้มแข็งทางจิตใจได้อย่างยั่งยืน องค์ความรู้สำคัญที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการส่งเสริมสุขภาพทางอารมณ์ของครูเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความมั่นคงทางวิชาชีพ ลดความเสี่ยงต่อการย้ายออกจากพื้นที่ และส่งเสริมความยั่งยืนทางการศึกษาในบริบทพื้นที่ห่างไกลและพื้นที่เกาะของประเทศไทย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในระดับหน่วยงานทางการศึกษา โดยเห็นว่าสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานควรพัฒนาหลักสูตรหรือกิจกรรมเตรียมความพร้อมด้านทักษะชีวิตและสุขภาพทางจิตสำหรับครูที่จะเข้าปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกลและพื้นที่เกาะ โดยเฉพาะทักษะด้านการปรับตัว การจัดการความเครียด และการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ เพื่อช่วยลดผลกระทบจากภาวะความเครียดในการปรับตัวต่อบริบทพื้นที่ (Culture Shock) และเพิ่มความพร้อมในการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานในพื้นที่ห่างไกลได้อย่างเหมาะสม ในระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ควรนำกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาครูประจำการอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะกิจกรรมที่ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายทางสังคม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างครู ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการลดความเครียด ลดความรู้สึกละโดดเดี่ยว และช่วยลดปัญหาการย้ายออกจากพื้นที่ของครูประจำการ นอกจากนี้ โรงเรียนควรให้ความสำคัญกับการสร้างระบบสนับสนุนทางจิตใจ (Psychological Support System) ภายในสถานศึกษา เช่น ระบบพี่เลี้ยงสำหรับครูบรรจุใหม่ พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู หรือกิจกรรมสะท้อนประสบการณ์การทำงาน เพื่อช่วยให้ครูสามารถปรับตัวต่อบริบทพื้นที่เกาะได้อย่างเหมาะสม มีความมั่นคงทางอารมณ์ และสามารถปฏิบัติงานร่วมกับชุมชนได้อย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษาติดตามผลในระยะยาวเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านสุขภาพทางจิต ความคงอยู่ในวิชาชีพ และคุณภาพชีวิตของครูภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตด้านจิตวิทยา เพื่อประเมินความต่อเนื่องและความยั่งยืนของผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งศึกษาว่าทักษะที่ได้รับจากกระบวนการพัฒนาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานจริงได้มากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ ควรมีการศึกษากลไกทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่อการปรับตัวของครูในพื้นที่ห่างไกลเพิ่มเติม เช่น ความยืดหยุ่นทางจิตใจ (Resilience) ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง หรือแรงสนับสนุนทางสังคม ซึ่งอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ครูสามารถเผชิญกับข้อจำกัดของพื้นที่และคงอยู่ในวิชาชีพได้อย่างมั่นคง ทั้งนี้เพื่อพัฒนาแนวทางหรือรูปแบบการดูแลสุขภาพครูที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่

เกาะและพื้นที่ห่างไกลมากยิ่งขึ้น อีกทั้งควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังโรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ หรือพื้นที่ห่างไกลในบริบทอื่น เช่น พื้นที่ชายแดน พื้นที่ภูเขา หรือชุมชนชาติพันธุ์ เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยด้านจิตวิทยา รูปแบบการปรับตัว และความต้องการในการพัฒนาทักษะชีวิตของครูในบริบทที่แตกต่างกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้และแนวทางการส่งเสริมสุขภาวะครูที่มีความครอบคลุมและเหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวิณั สิริศิริอรอด, ไพรัตน์ จุ่นเกตุ, นิษฐ์สินี กู้ประเสริฐ, และ วิษณุ แพทย์คดี. (2562). การคิดเชิงบวก กับประสิทธิภาพในการทำงานและความสุขในการดำรงชีวิต. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 25(3), 120–135.
- ชยานนท์ สุวรรณเพชร. (2565). การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เพื่อเสริมสร้างการจัดการความเครียดในวัยทำงาน. *วารสารจิตวิทยาและการพัฒนามนุษย์*, 10(1), 55–68.
- ตะวัน ประทุมสุวรรณ, และ บัวทอง สว่างโสภาคกุล. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองกับ ความเข้มแข็งทางจิตใจของบุคลากรทางการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 32(2), 88–101.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2553). *สุขภาพจิตและการปรับตัว*. โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- ศิริวรรณ หล้าคอม. (2556). การเรียนรู้ผ่านกระบวนการแก้ปัญหากับการพัฒนาความสามารถในการเผชิญอุปสรรคของผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 24(2), 112–126.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *รายงานสภาวะการศึกษาไทย ปี 2563–2564: ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาไทย*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- องค์การอนามัยโลก. (2020). *Life skills education school handbook: Prevention of noncommunicable diseases*.
- อิชยา จินะกาญจน์, และ ชุติวัลย์ รักษาภักดี. (2562). การรับฟังอย่างลึกซึ้งกับการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิต. *วารสารด้านจิตวิทยาและการแนะแนว*, 21(2), 45–58.
- อิทธิศักดิ์ ศิริจันทร์, และ พิมลพรรณ เพชรสมบัติ. (2562). ทักษะการสื่อสารกับการลดความขัดแย้งในองค์กรทางการศึกษา. *วารสารการบริหารการศึกษา*, 15(1), 89–102.
- Collie, R. J. (2021). COVID-19 and teachers' somatic burden, stress, and emotional exhaustion: Examining the role of principal leadership and workplace buoyancy. *AERA Open*, 7, 1–15. <https://doi.org/10.1177/2332858420986187>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2020). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.

- Dewey, J. (1963). *Experience and education*. Collier Books. (Original work published 1938).
- Kim, L. E., & Asbury, K. (2020). 'Like a rug had been pulled from under you': The impact of COVID-19 on teachers in England during the first six weeks of the UK lockdown. *British Journal of Educational Psychology*, 90(4), 1062–1083.
<https://doi.org/10.1111/bjep.12381>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*.

ผลการใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE EFFECTS OF USING GAMIFIED DIGITAL CLASSROOM TO ENHANCE PHOTOGRAPHY SKILLS OF PRATHOM SUEKSA SIX STUDENTS

อชิรญา อรรถผลศีล¹ ศยามน อินสะอาด² สุพจน์ อิงอาจ²

Achiraya Attapolsil¹ Sayamon Insaard² Supot Ingard²

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

¹ Educational Technology and Communication, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

² Department of Educational Technology, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

* Corresponding author e-mail: achiraya.a@ru.ac.th

Received: 05/05/2026 | Revised: 05/06/2026 | Accepted: 13/06/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ การถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) เปรียบเทียบทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนด้วย ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ได้มา โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) ห้องเรียน ดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันบนแพลตฟอร์ม ClassDojo 2) แบบประเมินคุณภาพห้องเรียนดิจิทัล และ 3) แบบประเมินทักษะการถ่ายภาพแบบบูรณาการ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ One Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ห้องเรียน ดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันมีคุณภาพโดยรวมด้านสื่ออยู่ในระดับดี (M = 4.42, S.D. = 0.66) และด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก (M = 4.64, S.D. = 0.56) และ 2) ทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 85.83 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ห้องเรียนดิจิทัล เกมมิฟิเคชัน ทักษะการถ่ายภาพ

Abstract

In this thesis, the researcher develops (1) a gamified digital classroom to enhance the photography skills of Prathom Sueksa Six students; and compares (2) the photography skills after the study with the criteria of 80 percent using a gamified digital classroom. The sample population consisted of thirty Prathom Sueksa Six students at Ramkhamhaeng University Demonstration School (Elementary Level) in the second semester of the academic year 2025 using the technique of simple random sampling by drawing lots. The research instruments consisted of the following: (1) a gamified digital classroom; (2) a digital classroom quality assessment; and (3) a photography skill assessment. The statistics used in data analysis were mean (M), standard deviation (S.D.), and one-sample t-test. Findings are as follows. (1) The developed gamified digital classroom exhibited the quality overall at a good level ($M = 4.42$, $S.D. = 0.66$) and the photography contents were at a very good level ($M = 4.64$, $S.D. = 0.56$). The comparison of the photography skills after the study with a gamified digital classroom found that the photography skills after the study were at 85.83 percent, higher than the criteria of 80 percent at the statistically significant level of .05.

Keywords: Digital Classroom, Gamification, Photography Skills

บทนำ

ในยุคดิจิทัล การถ่ายภาพได้กลายเป็นภาษาสากลและเครื่องมือสื่อสารที่ทรงพลังในสังคมออนไลน์ การพัฒนาเทคโนโลยีสมาร์ทโฟนที่มาพร้อมกล้องถ่ายภาพคุณภาพสูงส่งผลให้การถ่ายภาพเป็นกิจกรรมที่เข้าถึงได้ง่ายในทุกช่วงวัย นอกเหนือจากบทบาททางสังคมแล้ว การถ่ายภาพยังมีคุณค่าเชิงจิตวิทยาและการเรียนรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน การเรียนรู้และลงมือถ่ายภาพด้วยตนเองช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด การจดจำ การสะท้อนความรู้สึก และเพิ่มความมั่นใจในตนเอง (Wright, 2011) การสอนถ่ายภาพในระดับประถมศึกษาจึงไม่ใช่เพียงการฝึกทักษะทางเทคนิค แต่เป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านภาพถ่ายและการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (UNESCO, 2011) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงและการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Marzano, 1998)

แต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้บนแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องอาศัยการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ ซึ่งเป็นวัยที่เรียนรู้ได้ดีผ่านการเล่น การมีส่วนร่วม และความท้าทาย (Ryan & Deci, 2000) ด้วยเหตุนี้ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูงในการกระตุ้นแรงจูงใจ

ภายใน (Intrinsic Motivation) โดยการนำกลไกของเกม เช่น ระบบคะแนน บ้ายรางวัล (Badges) และกระดานจัดอันดับ (Leaderboards) มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความผูกพันและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวก (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพยายามในการบรรลุเป้าหมาย และเพิ่มพูนความสามารถในการปฏิบัติงานขั้นสูงอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง (Suh et al., 2017)

สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ที่มุ่งเน้นทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory) และการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ยืดหยุ่นตามศักยภาพเฉพาะบุคคล โรงเรียนจึงได้พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาโดยเปิดรายวิชาเลือกเสรีในกลุ่มสาระต่างๆ และหนึ่งในรายวิชาเลือกคือ รายวิชา "Snapshot for Kids" ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพเบื้องต้นผ่านสมาร์ตโฟน เน้นการสังเกต การจัดองค์ประกอบภาพ และการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์ (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม), 2566)

จากการดำเนินการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ผ่านมาและการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนของผู้วิจัย พบปัญหาเชิงประจักษ์สำคัญคือ นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบภาพขั้นพื้นฐาน เช่น ภาพถ่ายมักมีลักษณะเบลอ ขาดจุดสนใจอันเนื่องมาจากไม่เข้าใจหลักการจุดตัดเก้าช่องหรือทิศทางแสง ส่งผลให้ชิ้นงานภาพถ่ายไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์เดิมของผู้เรียนในด้านทักษะการปฏิบัติยังคงอยู่ในระดับที่ต้องพัฒนา เนื่องจากนักเรียนบางส่วนเกิดความเบื่อหน่ายในขั้นตอนการฝึกฝนที่ซ้ำซ้อน และขาดวินัยในการจัดส่งชิ้นงานตามกำหนดเวลา ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมที่เน้นเพียงเนื้อหาและข้อสั่งการในระบบออนไลน์ ไม่สามารถสร้างแรงดึงดูดหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่มีความจดจ่อและความเพียรพยายามในการพัฒนาทักษะชิ้นงานได้อย่างต่อเนื่อง

เมื่อทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันและการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในประเทศไทย มักมุ่งเน้นไปที่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาทฤษฎี เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือภาษาต่างประเทศ (กัลยา วงศ์คำจันทร์, ศิริพร ทิพย์คง, และพิมพ์ใจ ศรีสว่าง. 2567) ทว่ายังคงมีช่องว่างทางการวิจัยในมิติของการนำเกมมิฟิเคชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะภาคปฏิบัติเฉพาะทาง โดยเฉพาะ "ทักษะการถ่ายภาพและการจัดองค์ประกอบภาพ" สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยทั้งจินตนาการทางศิลปะ ทักษะทางเทคโนโลยี และการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จึงยังไม่มีข้อสรุปเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนว่ากลไกเกมมิฟิเคชันจะสามารถสนับสนุนและประคองพฤติกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาทักษะสร้างสรรค์เช่นนี้ได้อย่างไร

จากสภาพปัญหาและช่องว่างทางการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สืบสานแนวทางการแก้ปัญหาโดยการนำระบบนิเวศห้องเรียนดิจิทัลบนแพลตฟอร์ม ClassDojo เข้ามาบูรณาการร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เหตุผลที่เลือกใช้ ClassDojo เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ออกแบบอินเตอร์เฟซมาให้เหมาะสมกับจิตวิทยาเด็กประถมศึกษา มีระบบตัวตนอวาตาร์ (Monster Avatars) ที่สร้างความรู้สึกรับผิดชอบและเป็นเจ้าของ และมีเครื่องมือเชิงประจักษ์ที่ตอบโต้การแก้ปัญหาโดยตรง ได้แก่ ฟังก์ชันพอร์ตโฟลิโอดิจิทัล (Digital Portfolio) ที่ช่วยจัดเก็บและส่งงานภาพถ่ายเพื่อรับการสะท้อนกลับ (Feedback) ทันที ควบคู่กับกระดานชั้นเรียน (Class Story) ที่

เปิดพื้นที่ให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคมและการวิเคราะห์ภาพถ่ายร่วมกันระหว่างเพื่อนช่างภาพจิ๋ว ยิ่งไปกว่านั้น กลไกการมอบภารกิจ (Missions) ระบบคะแนน และป้ายรางวัล (Badges) จะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้าและระบบ แรงจูงใจที่เหมาะสมกับวัย ช่วยเปลี่ยนการฝึกจัดองค์ประกอบภาพที่ซับซ้อนให้เป็นความท้าทายที่สนุกสนาน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่มีเป้าหมาย ท้าทาย และนำไปสู่การยกระดับ สมรรถนะการถ่ายภาพของผู้เรียนอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการทฤษฎีและแนวคิดที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ (1) ทฤษฎี การเรียนรู้ปัญญาานิยม ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget (1970) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงค้นพบของ Bruner (1966) และทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายของ Ausubel (1968) (2) แนวคิดห้องเรียนดิจิทัล (Digital Classroom) บนแพลตฟอร์ม ClassDojo ที่มีองค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน 8 ด้าน ได้แก่ คะแนน (Points) ป้ายรางวัล (Badges) ระดับ (Levels) กระดานผู้นำ (Leaderboard) ภารกิจและความท้าทาย (Quests & Challenges) ข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback) แถบความก้าวหน้า (Progress Bar) และการปลดล็อก (Unlockables) และ (3) ทักษะการถ่ายภาพ (Photography Skills) 6 ด้าน ซึ่งเป็นตัวแปรตามของการวิจัย ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบแผนการ ทดลองขั้นต้นโดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว วัดเฉพาะหลังการทดลอง (One-Group Posttest Only Design)

ตาราง 1 รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว (One-Group Posttest Only Design)

กลุ่มทดลอง	การทดลอง	การวัดผล
E	X	O

ความหมายของสัญลักษณ์

E	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาทดลอง
X	หมายถึง การเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน
O	หมายถึง แบบวัดทักษะการถ่ายภาพ

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 102 คน จาก 3 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ไม่มีประสบการณ์หรือทักษะด้านการถ่ายภาพขั้นสูงมาก่อน และมีทักษะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตในระดับขั้นพื้นฐาน และดำเนินการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากจากรายชื่อนักเรียนที่มีคุณลักษณะตรงตามเกณฑ์ดังกล่าว เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่าง สำหรับการดำเนินการวิจัย

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันบนแพลตฟอร์ม ClassDojo เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการถ่ายภาพ 6 ด้าน ได้แก่ กฎสามส่วน ระยะความชัด เส้นนำสายตาและจุดสนใจ การจัดกรอบภาพและพื้นที่ว่าง การใช้สีและรูปแบบ และมุมมองภาพ

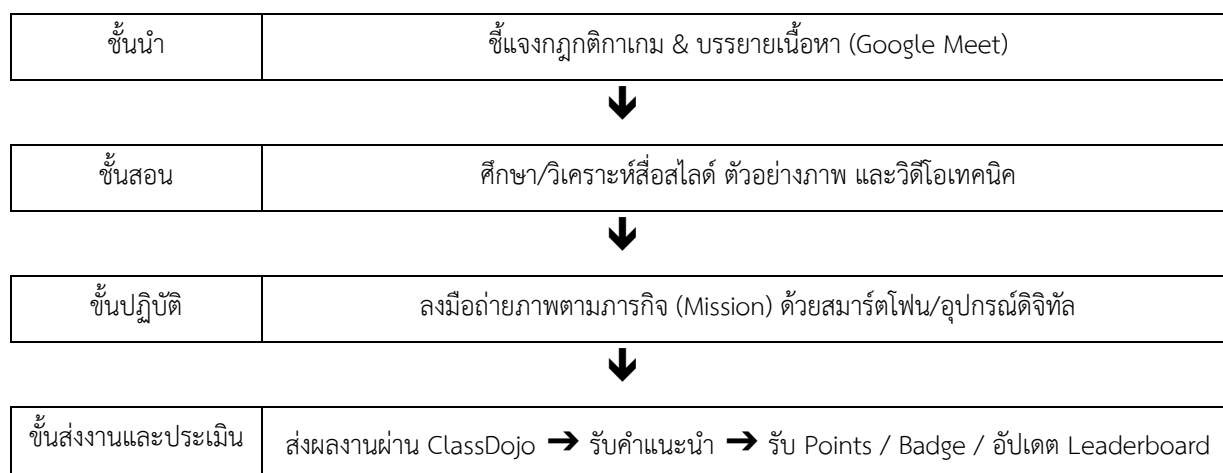
3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 3 ชนิด ดังนี้

เครื่องมือที่ 1 ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน บนแพลตฟอร์ม ClassDojo ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัยตามกรอบ ADDIE Model ครอบคลุม 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยศึกษาข้อกำหนด นโยบาย และหลักสูตรรายวิชาเลือกเสรีของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) เพื่อวิเคราะห์บริบทการจัดการเรียนการสอน กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Objectives & Learning Outcomes) ให้สอดคล้องกับทักษะการถ่ายภาพที่ต้องการพัฒนา รวมถึงวิเคราะห์ลักษณะและความพร้อมของผู้เรียนใน การใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัล

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับห้องเรียนดิจิทัล (Digital Classroom) กำหนดโครงสร้างเนื้อหา 6 หัวข้อหลัก พร้อมรางวัล (Rewards) แต้มสะสม (Points) และลำดับขั้น (Levels) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการฝึกทักษะการถ่ายภาพ และเลือกใช้ ClassDojo เป็นแพลตฟอร์มหลักในการจัดกิจกรรมและให้คะแนน ร่วมกับ Google Meet เป็นเครื่องมือสื่อสารออนไลน์ (ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ, 2566, หน้า 84) โดยมีรูปแบบโครงสร้างการจัดกิจกรรมที่เป็นเอกภาพและต่อเนื่องกันในทุกสัปดาห์ ดังนี้



ภาพประกอบ 1 รูปแบบโครงสร้างการจัดกิจกรรมของห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยมีภารกิจ 6 ภารกิจ ภารกิจใช้ระยะเวลา 1 สัปดาห์ โดยผู้เรียนเรียนรู้ทักษะการถ่ายภาพผ่านภารกิจที่ท้าทายและการรับเหรียญรางวัล ดังแสดงในภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 แผนที่ภารกิจในการจัดกิจกรรมแต่ละสัปดาห์

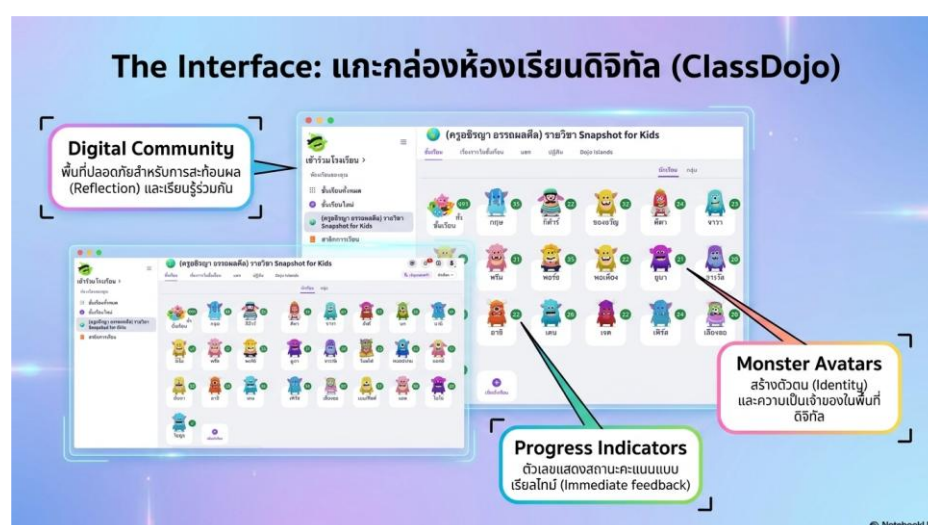
ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการออกแบบโครงสร้างที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ผ่านภารกิจ (Quests) ทั้ง 6 หัวข้อ

และใช้ระบบคะแนนและป้ายรางวัล (Points & Badges) ในการเสริมแรงเชิงบวก ควบคู่ไปกับการให้ผู้เรียนจัดแสดงและส่งงานใน พอร์ตโฟลิโอดิจิทัล (Digital Portfolio) รวมถึงสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่าน กระดานชั้นเรียน (Class Story) ดังแสดงในภาพประกอบ 3 และภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 3 โครงสร้างของห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ออกแบบและประยุกต์ใช้ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) ของแพลตฟอร์ม ClassDojo เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ (1) Monster Avatars ที่ใช้ตัวการ์ตูนสัตว์ประหลาดจำลองแทนตัวผู้เรียนเพื่อสร้างตัวตนในพื้นที่ดิจิทัล (2) Progress Indicators ในรูปแบบของตัวเลขสีเขียวแสดงสถานะคะแนนสะสมเชิงบวกเพื่อเป็นผลสะท้อนกลับทันที ตามกลไกเกมมิฟิเคชัน และ (3) Digital Community ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียนตลอดการดำเนินกิจกรรม



ภาพประกอบ 4 การออกแบบและประยุกต์ใช้ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface)
ของแพลตฟอร์ม ClassDojo

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการพัฒนา (Development) ดำเนินการสร้างห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านเนื้อหา ด้านละ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะในประเด็นสำคัญ และผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขระบบห้องเรียนดิจิทัลตามข้อเสนอแนะอย่างเป็นรูปธรรม หลังจากดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้ง โดยผลการประเมินคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี ($M = 4.42$, $S.D. = 0.66$) และด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.64$, $S.D. = 0.56$) ซึ่งผ่านเกณฑ์การยอมรับที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชาเลือกเสรี Snapshot for Kids

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) ประเมินทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบประเมินทักษะการถ่ายภาพแบบรูบริก (Rubric Score) 4 ระดับ ครอบคลุมองค์ประกอบการถ่ายภาพ 6 ด้าน รวมคะแนนเต็ม 24 คะแนน ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่า IOC รายข้อระหว่าง 0.67–1.00 และค่า IOC รวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.83

เครื่องมือที่ 2 แบบประเมินคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้ ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีและหลักการสำหรับการสร้างแบบประเมินคุณภาพ กำหนดวัตถุประสงค์และข้อคำถามที่ใช้ในการประเมิน สร้างแบบประเมินคุณภาพ 2 ฉบับ ได้แก่ ฉบับสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ และฉบับสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา โดยใช้มาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert (1932, หน้า 49) กำหนดเกณฑ์การยอมรับคุณภาพที่ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป (ระดับดีขึ้นไป) นำแบบประเมินเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและปรับปรุง จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านเนื้อหา ด้านละ 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสม โดยผลการประเมินด้านสื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($M = 4.42$, $S.D. = 0.66$) และด้านเนื้อหาคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.64$, $S.D. = 0.56$) ผ่านเกณฑ์การยอมรับที่กำหนด สามารถนำไปใช้ทดลองได้

เครื่องมือที่ 3 แบบประเมินทักษะการถ่ายภาพ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินทักษะการถ่ายภาพตามขั้นตอน ดังนี้ ศึกษาทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินทักษะเชิงปฏิบัติ ศึกษาวัตถุประสงค์การเรียนรู้และทักษะการถ่ายภาพเพื่อกำหนดตัวชี้วัดและพฤติกรรมที่ต้องการประเมิน สร้างแบบประเมินทักษะการถ่ายภาพแบบรูบริก (Rubric Score) 4 ระดับ (1–4 คะแนน) ครอบคลุมองค์ประกอบการถ่ายภาพ 6 ด้าน ได้แก่ จุดตัดภาพ (Rule of Thirds) ระยะความชัด (Depth of Field) เส้นนำสายตาและจุดสนใจ (Leading Lines & Focal Point) กรอบภาพและพื้นที่ว่าง (Framing & Negative Space) การใช้สีและรูปแบบ (Color & Pattern) และมุมมอง (Viewpoint) รวมคะแนนเต็ม 24 คะแนน โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนรวม 4 ระดับ คือ ดีมาก (19–24 คะแนน) ดี (13–18 คะแนน) พอใช้ (7–12 คะแนน) และควรปรับปรุง (1–6 คะแนน) นำแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.67–1.00 และค่า IOC รวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.83 แสดงว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องกับ

วัตถุประสงค์ในระดับสูง จากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Google Meet โดยกำหนดให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการถ่ายภาพตามบริบทและสถานที่ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล ผ่านระบบห้องเรียนดิจิทัลที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) บนแพลตฟอร์ม ClassDojo ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ผ่าน Google Meet ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เป็นระยะเวลา รวม 6 สัปดาห์ โดยในแต่ละสัปดาห์จะครอบคลุมเนื้อหาการถ่ายภาพสัปดาห์ละ 1 หัวข้อ ทั้งนี้ ผู้เรียนใช้สมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์ดิจิทัลในการปฏิบัติภารกิจถ่ายภาพ และจัดส่งผลงานผ่านระบบห้องเรียนออนไลน์บนแพลตฟอร์ม ClassDojo เป็นประจำทุกสัปดาห์ เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมผลงานภาพถ่ายทั้งหมดตลอดระยะเวลา 6 สัปดาห์ เพื่อนำมาประเมินทักษะการถ่ายภาพด้วยแบบประเมินทักษะการถ่ายภาพเกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Rubrics) ในการแปลผลข้อมูล

โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายผลคะแนนรวม ซึ่งกำหนดโดยการหาค่าช่วงชั้น (Class Interval) และปรับให้เป็นเลขจำนวนเต็มเพื่อความสะดวกในการประมวลผล ดังนี้

19 – 24	คะแนน	หมายถึง	ทักษะการถ่ายภาพอยู่ในระดับดีมาก
13 – 18	คะแนน	หมายถึง	ทักษะการถ่ายภาพอยู่ในระดับดี
7 – 12	คะแนน	หมายถึง	ทักษะการถ่ายภาพอยู่ในระดับพอใช้
1 – 6	คะแนน	หมายถึง	ทักษะการถ่ายภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดและทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปและใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์คุณภาพของห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ one-sample t-test

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนาห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนาและหาคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการประเมินคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ด้านสื่อโดยภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($M = 4.42$, $S.D. = 0.66$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.58$, $S.D. = 0.57$) รองลงมาคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้การถ่ายภาพ ($M = 4.50$, $S.D. = 0.68$) และด้านการออกแบบ Gamification ($M = 4.50$, $S.D. = 0.57$) อยู่ในระดับดีเช่นกัน ส่วนด้านการจัดสภาพแวดล้อมห้องเรียนดิจิทัล ($M = 4.25$, $S.D. = 0.79$) และด้านการวัดและประเมินผล ($M = 4.25$, $S.D. = 0.68$) มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน (ด้านสื่อ)

ด้านที่ประเมิน	M	S.D.	ระดับคุณภาพ
การจัดสภาพแวดล้อมห้องเรียนดิจิทัล	4.25	0.79	ดี
การออกแบบ Gamification	4.50	0.57	ดี
กิจกรรมการเรียนรู้การถ่ายภาพ	4.50	0.68	ดี
การวัดและประเมินผล	4.25	0.68	ดี
ความเหมาะสมของสื่อโดยรวม	4.58	0.57	ดีมาก
ภาพรวมทุกด้าน	4.42	0.66	ดี

สำหรับการประเมินด้านเนื้อหา พบว่า คุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.64$, $S.D. = 0.56$) โดยทุกหัวข้อมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทั้งหมด ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการประเมินคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน (ด้านเนื้อหา)

หัวข้อเนื้อหา	M	S.D.	ระดับคุณภาพ
จุดตัดภาพ (Rule of Thirds)	4.67	0.58	ดีมาก
ระยะความชัด (Depth of Field)	4.56	0.53	ดีมาก
เส้นนำสายตาและจุดสนใจ (Leading Lines & Focal Point)	4.67	0.58	ดีมาก
กรอบภาพและพื้นที่ว่าง (Framing & Negative Space)	4.67	0.58	ดีมาก
การใช้สีและรูปแบบ (Color & Pattern)	4.56	0.53	ดีมาก
มุมมอง (Viewpoint)	4.67	0.58	ดีมาก
ความเหมาะสมของเนื้อหาโดยรวม	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.64	0.56	ดีมาก

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.60 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.83 อยู่ในระดับดีมาก และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80

	n	คะแนนเต็ม	M	S.D.	ร้อยละ	t	p
ทักษะการถ่ายภาพหลังเรียน	30	24	20.60	1.89	85.83	4.06*	0.00

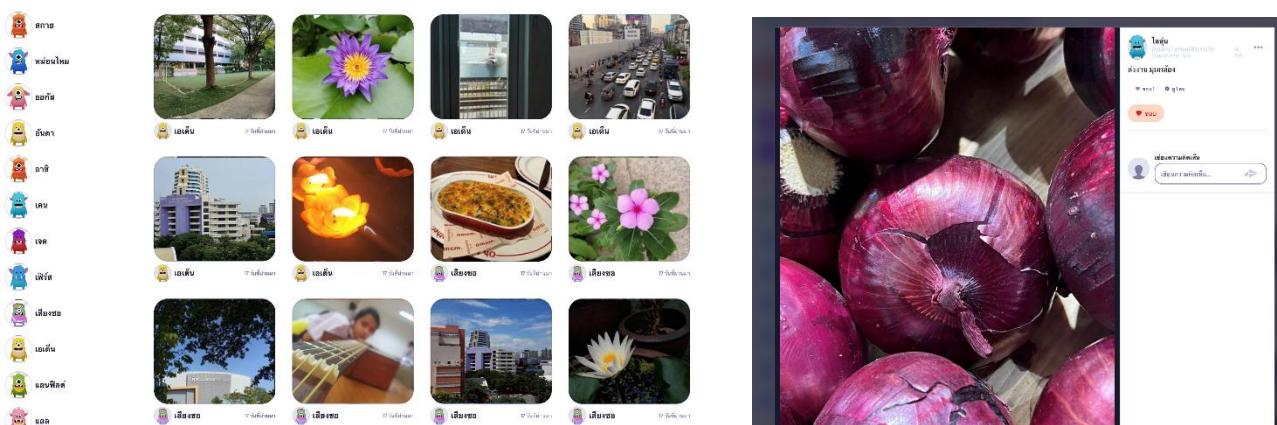
*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยมีผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะการถ่ายภาพหลังการเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ครอบคลุมองค์ประกอบการถ่ายภาพ 6 ด้าน ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะการถ่ายภาพหลังการเรียนด้วยห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน

	เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3	เรื่องที่ 4	เรื่องที่ 5	เรื่องที่ 6	คะแนนรวม (24)
ค่าเฉลี่ย	3.66	3.5	3.36	3.53	3.5	3.03	20.6
ร้อยละ	91.66	87.5	84.166	88.33	87.5	75.83	85.83

โดยมีตัวอย่างผลงานของนักเรียน ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 ผลงานนักเรียน

อภิปรายผล

1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการถ่ายภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการประเมินคุณภาพห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ซึ่งสามารถอภิปรายได้ตามองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1.1 ด้านการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัล ห้องเรียนดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ ClassDojo เป็นแพลตฟอร์มหลัก แพลตฟอร์มหลักได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาในระดับดี สะท้อนให้เห็นว่าการเลือกใช้แพลตฟอร์มที่นักเรียนระดับประถมศึกษาสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่ายมีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งนี้เป็นเพราะ ClassDojo มีอินเทอร์เฟซที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเข้าถึงได้ทุกอุปกรณ์ เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ออกแบบมาเพื่อกระชับความสัมพันธ์ระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง ผ่านการสื่อสารและการจัดการพฤติกรรมในชั้นเรียน

ระบบของ ClassDojo จะช่วยให้ครูสามารถให้คำชมเชยที่เฉพาะเจาะจงแก่นักเรียนผ่านระบบคะแนน ดังที่ สุรพล บุญลือ (2560) ได้กล่าวถึงแอปพลิเคชัน ClassDojo ไว้ว่า เป็นระบบที่สนับสนุนการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน แอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยครูผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็ว และง่ายดายในรูปแบบเรียลไทม์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้และยังได้กล่าวถึงระบบการจัดการของแอปพลิเคชัน คลาสโดโจ สอดคล้องกับแนวคิดของ Keengwe และ Bhargava (2014) ที่ระบุว่าห้องเรียนดิจิทัลที่ดีควรส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ไม่ใช่การให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีใช้เทคโนโลยีเป็นหลัก

นอกจากนี้การออกแบบตามกรอบแนวคิด ADDIE Model ที่เริ่มจากการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ซึ่งให้ความสำคัญกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้การออกแบบกิจกรรมมีความยืดหยุ่นและรองรับความหลากหลายของผู้เรียนได้ดี ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาซ้ำผ่านสื่อวิดีโอและสไลด์ที่โพสต์ไว้ใน ClassDojo ได้ตามความต้องการของตนเอง ซึ่งตอบสนองต่อหลักการ Personalized Learning ที่ Picciano (2017) เสนอไว้

1.2 ด้านการออกแบบเกมมิฟิเคชัน ด้านการออกแบบเกมมิฟิเคชันได้รับการประเมินในระดับดีมาก โดยเฉพาะรายการที่ว่าการให้คะแนนช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ และระบบเกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะการออกแบบองค์ประกอบเกมมิฟิเคชันครบถ้วนตามที่ Werbach และ Hunter (2012) เสนอไว้ ได้แก่ Points, Badges, Levels, Leaderboards, Quests และ Immediate Feedback ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีพลวัต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ระบบ Mission หรือภารกิจถ่ายภาพที่กำหนดไว้ในแต่ละสัปดาห์มีลักษณะที่ชัดเจน วัดได้ และท้าทายในระดับที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของ Sheldon (2012) ที่กล่าวว่าภารกิจที่ดีควรมีเรื่องราวที่น่าสนใจ มีความท้าทายที่เหมาะสม และเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

การสะสม Badge เมื่อสำเร็จภารกิจแต่ละหัวข้อยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจและความรู้สึกมีความสามารถให้กับนักเรียน ซึ่ง Antin และ Churchill (2011) อธิบายว่า Badge มีหน้าที่สำคัญในการตั้งเป้าหมาย สร้างชื่อเสียง และยืนยันสถานะความสำเร็จของผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนมีทิศทางในการเรียนรู้ที่

ชัดเจนตลอดระยะเวลา 6 สัปดาห์ การใช้ Leaderboard ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ออกแบบให้เน้นการแสดงพัฒนาการของตนเองมากกว่าการแข่งขันเพื่อเอาชนะผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ Christy และ Fox (2014) ที่ว่าการออกแบบ Leaderboard ควรคำนึงถึงบุคลิกภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่ชอบความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ซึ่งช่วยลดความกดดันและทำให้นักเรียนทุกคนรู้สึกว่ามีโอกาสประสบความสำเร็จได้เท่าเทียมกัน สอดคล้องกับกรอบแนวคิด RECIPE for Meaningful Gamification ของ Nicholson (2015) ที่เน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเส้นทางของตนเอง

1.3 ด้านเนื้อหาการถ่ายภาพ เนื้อหาทุกหัวข้อได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการถ่ายภาพในระดับดีมากทุกหัวข้อ ($M = 4.64$) แสดงให้เห็นว่าการคัดเลือกหลักการจัดองค์ประกอบภาพ 6 หัวข้อ ได้แก่ Rule of Thirds, Depth of Field, Leading Lines, Framing & Negative Space, Color & Pattern และ Viewpoint มีความครอบคลุมและเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การจัดลำดับเนื้อหาจากหลักการที่เป็นรูปธรรมและสังเกตได้ง่ายไปสู่หลักการที่ต้องใช้การวิเคราะห์และความเข้าใจเชิงลึกมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่ว่าการออกแบบระดับ (Levels) ที่ดีควรมีความยากที่เพิ่มขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไปตามพัฒนาการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าสู่ภาวะ Flow และมีความพึงพอใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Flow ของ Csikszentmihalyi (1990)

เนื้อหาที่เลือกยังสอดคล้องกับแนวทางที่ Freeman (2007), Peterson (2015) และ Präkel (2010) เสนอไว้เกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบภาพที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน โดยแต่ละหัวข้อสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงด้วยสมาร์ตโฟน ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่นักเรียนระดับประถมศึกษาคุ้นเคยและเข้าถึงได้ง่าย

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการถ่ายภาพหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($M = 20.60$, $S.D. = 1.89$, ร้อยละ 85.83) สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยไม่มีนักเรียนคนใดอยู่ในระดับต้องปรับปรุง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ผลของเกมนิฟิเคชันต่อการพัฒนาทักษะการถ่ายภาพ

การที่นักเรียนมีทักษะการถ่ายภาพหลังเรียนในระดับดีอาจอธิบายได้ว่า ระบบเกมนิฟิเคชันที่ออกแบบมาอย่างเป็นระบบสามารถกระตุ้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติถ่ายภาพซ้ำหลายครั้งเพื่อสะสมคะแนนและป้ายรางวัล ซึ่งการปฏิบัติซ้ำนั้นเป็นเงื่อนไขสำคัญของการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ผ่านวัฏจักรของการปฏิบัติ การสะท้อนคิด การสรุปแนวคิด และการทดลองใหม่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งกิจกรรมในห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมนิฟิเคชันนี้ออกแบบให้ครอบคลุมวัฏจักรดังกล่าวในทุกสัปดาห์

นอกจากนี้ ระบบ Immediate Feedback ผ่าน ClassDojo ที่ให้ครูสามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนได้ทันทีที่นักเรียนส่งงาน ช่วยให้นักเรียนทราบผลการปฏิบัติและปรับปรุงได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับที่ Hattie และ Timperley (2007) ระบุว่าข้อมูลย้อนกลับที่มีประสิทธิภาพเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่สุดที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะ ยิ่งข้อมูลย้อนกลับมีความเฉพาะเจาะจงและทันที่มากเท่าไร นักเรียนยังสามารถปรับปรุงผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่านั้น สอดคล้องกับ Shute (2008)

ที่เสนอว่าข้อมูลย้อนกลับแบบ formative ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่าทำอะไรถูก ผิดตรงไหน และควรปรับปรุงอย่างไร มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่าการบอกเพียงคะแนนหรือผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Sailer, Hense, Mayr และ Mandl (2017) ที่พบว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ตามทฤษฎี Self-Determination Theory ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้สึกมีความสามารถจากการได้รับ Badge และผ่านด่านต่าง ๆ ความเป็นอิสระจากการเลือกมุกกล้องและองค์ประกอบภาพได้ด้วยตนเอง และความสัมพันธ์ทางสังคมจากการแบ่งปันผลงานใน ClassDojo ซึ่งนำไปสู่แรงจูงใจภายในที่ยั่งยืนและส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการถ่ายภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัยของเกชกานดา สุรรัตน์ และอังคณา อ่อนธานี (2565) ที่พบว่า เกมมิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการวิจัยของชนัตต์ พุนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ (2563) ที่ได้ศึกษาและประเมินผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของครูและนักเรียน ความชื่นชอบในวิชาที่เรียน แรงจูงใจ ความผูกพันในการเรียน และพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนของนักเรียน โดยพบว่า 1) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีค่าระดับความชื่นชอบในวิชาที่เรียนและความผูกพันที่มีต่อการเรียนที่สูงขึ้น และสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรม การเรียนที่ตั้งใจฟัง มีสมาธิ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และมีความสนุกสนานในการเรียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ครูมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับการวิจัยของ กัลยา วงศ์คำจันทร์ และคณะ (2567) ที่พบว่าการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับเกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับ Domínguez et al. (2013) ที่พบว่านักเรียนในกลุ่มเกมมิฟิเคชันมีคะแนนสอบปฏิบัติสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะกับการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ เช่น ทักษะการถ่ายภาพ

นอกเหนือจากทักษะด้านเทคนิคการถ่ายภาพ กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนดิจิทัลแบบ เกมมิฟิเคชันยังส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่น ๆ ของนักเรียนด้วย โดยเฉพาะการที่นักเรียนต้องเลือกมุกกล้อง จัดองค์ประกอบภาพ และตัดสินใจเลือกภาพที่ดีที่สุดเพื่อส่งงาน ซึ่งเป็นการฝึกกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับที่ Schiller (2000) เสนอว่าการถ่ายภาพช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เพราะผู้เรียนต้องคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบ แสง มุมมอง และวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้การวางแผน การทดลอง และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

การที่นักเรียนได้แบ่งปันผลงานภาพถ่ายใน ClassDojo ยังส่งเสริมทักษะทางสังคม เช่น การรับฟังความคิดเห็น การเคารพมุมมองของผู้อื่น และการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ Castner (2012) กล่าวว่า การถ่ายภาพร่วมกันหรือการแบ่งปันภาพช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมและความเห็นอกเห็นใจในกลุ่มเด็กประถมศึกษา นอกจากนี้ การได้รับ Badge และ Final Badge: Photography Explorer เมื่อเรียนจบยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง สอดคล้องกับที่ Chiarotto (2011) ระบุว่า การถ่ายภาพให้โอกาสเด็กทุกคนในการประสบความสำเร็จโดยไม่จำกัดด้วยความสามารถทางวิชาการแบบดั้งเดิม

ผลที่ปรากฏนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ วารี เล็กยิ้ม และอุมาพร กุลพิจิตร (2557) ที่พบว่าการใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การสังเกต การจดจำ และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงงานวิจัยของ Rivoltella และ Carenzio (2017) ที่ยืนยันความสำคัญของการใช้ภาพถ่ายในกระบวนการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะการส่งเสริมให้เด็กมองเห็นและตีความโลกรอบตัวผ่านภาษาภาพ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของ Visual Literacy ในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนที่ต้องการนำห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันไปใช้ ควรปรับแต่งภารกิจและระดับ ความยากตามพื้นฐานของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม เพื่อสร้างสภาวะ Flow (Csikszentmihalyi, 1990) ที่สมดุลระหว่างความท้าทายกับความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพสูงสุด
2. สถานศึกษาอื่นที่สนใจควรพิจารณาจัดอบรมครูในการใช้ ClassDojo และออกแบบองค์ประกอบที่เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันก่อนนำไปใช้จริงเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีและยั่งยืน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายการวิจัยไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น เช่น ประถมศึกษาปีที่ 4-5 หรือมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อศึกษาความเหมาะสมของรูปแบบในช่วงวัยที่แตกต่างกัน
2. ควรศึกษาผลของห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชันต่อตัวแปรอื่น เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ภาพรวมของผลกระทบที่ครอบคลุมยิ่งขึ้น
3. ควรศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันต่าง ๆ เพื่อหาแพลตฟอร์ม ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับบริบทการเรียนรู้ทักษะการถ่ายภาพในระดับประถมศึกษา
4. ควรศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนดิจิทัลแบบเกมมิฟิเคชัน

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา วงศ์คำจันทร์, ศิริพร ทิพย์คง, และพิมพ์ใจ ศรีสว่าง. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง*, 19(2), 45-62.
- เกษกานดา สุวรรรัตน์, และอังคณา อ่อนธานี. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแรงจูงใจในการเรียน

- สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(10), 509–533.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/263043>
- ชนัตต์ พุนเดช, และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2563). การศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 22(2), 84-97.
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม). (2561). รายงานประจำปี 2561 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม). โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม).
- สุรพล บุญลือ. (2560). การใช้ Application ClassDojo สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21. <https://apdi.kbu.ac.th/Research%20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf>
- Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. In *Proceedings of the CHI 2011 Gamification Workshop* (pp. 1–4). ACM.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Castner, L. (2012). The art of seeing: Visual literacy through photography education. *Journal of Visual Literacy*, 31(1), 61-78.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Decker, A., & Bauer, M. (2018). When did we stop worrying and love gamification? The effects of a gamified classroom. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 33(6), 36-46.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15). ACM.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Freeman, M. (2007). *The photographer's eye: Composition and design for better digital photos*. Focal Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.

- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1-55.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nagel, D. (2013). Most students to learn in digital classrooms by 2020. *T.H.E. Journal*.
- Nicholson, S. (2012). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. In *Proceedings of Games+Learning+Society 8.0* (pp. 223-230). ETC Press.
- Peterson, B. (2015). *Understanding composition: The expanded guide*. Amphoto Books.
- Picciano, A. G. (2017). Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model. *Online Learning*, 21(3), 166-190.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Präkel, D. (2010). *Basics photography: Composition*. AVA Publishing.
- Sahin, A., & Arslan, M. (2019). The effects of ClassDojo application on primary school students' academic achievement and attitudes. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 14(4), 620-631.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Schiller, J. (2000). Taking photos: A meaningful activity for young children. *Early Childhood Education Journal*, 28(1), 49-55.
- Siddiqui, N. (2021). ClassDojo as a classroom management tool: Implications for student behavior and engagement. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(4), 439-455.
- Suh, A., Wagner, C., & Liu, L. (2018). Enhancing user engagement through gamification: The role of time constraints. *Journal of Computer Information Systems*, 58(3), 204-213.

- UNESCO. (2011). *Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and competencies*. UNESCO Publishing.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Wright, C. (2011). Photography: A window on the world. *Journal of Visual Communication*, 10(2), 12-25.

ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน : การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบในบริบทการศึกษาไทย และนานาชาติ พ.ศ. 2562–2567

LEARNER RESILIENCE IN EDUCATIONAL CONTEXTS: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW
OF THAI AND INTERNATIONAL STUDIES (2019–2024)

พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์^{1*} ครรชิต แสนอุบล¹ ศิริวรรณ พิชิตชัยโสภา¹

Pacharaporn Srisawat^{1*} Kanchit Saenubol¹ Sirawan Pichitchaisopa¹

¹ ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเทศไทย

¹ Department of Guidance and Educational Psychology, Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

* Corresponding author e-mail: patcharapom@g.swu.ac.th

ได้รับทุนสนับสนุนจาก สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

Received: 07/01/2026 | Revised: 28/04/2026 | Accepted: 22/06/2026

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 โลกกำลังเผชิญกับความไม่แน่นอนในหลายมิติ ส่งผลให้ทักษะในการปรับตัวและการรับมือ (Resilience) กับความผันผวน กลายเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบ และแนวปฏิบัติด้านการพัฒนา Resilience ระหว่างปี พ.ศ. 2562–2567 โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกตามกรอบ PICO และการประเมินคุณภาพเชิงวิพากษ์อย่างเป็นระบบ ผลการสังเคราะห์ชี้ว่า Resilience เป็นกระบวนการเชิงพลวัตที่เกิดจากปัจจัยภายใน ทักษะการปรับตัว และทรัพยากรสนับสนุนจากระบบสังคมทั้งในระดับบุคคล ความสัมพันธ์ และสภาพแวดล้อมทางการศึกษา แนวปฏิบัติในระดับนานาชาติมักพัฒนา Resilience ผ่านกรอบการเรียนรู้ด้านอารมณ์-สังคมและระบบสนับสนุนเชิงบวกหลายระดับ ขณะที่บริบทไทยพบการดำเนินโปรแกรมแนะแนวและการให้คำปรึกษากลุ่มที่ยืดกรอบ “ฉันเป็น I Am – ฉันสามารถ I Can – ฉันมี

I Have” เพื่อเสริมสร้างพลังภายใน ความสามารถ และเครือข่ายสนับสนุนของผู้เรียน จากผลการสังเคราะห์บทความนี้นำเสนอ Thai Resilience Development Framework (TRDF) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงมิติบุคคล มิติความสัมพันธ์ และมิติระบบการศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางเชิงโครงสร้างในการส่งเสริม Resilience ของผู้เรียนไทย และสนับสนุนการพัฒนาเชิงนโยบาย การจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาครูแนะแนว เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะ การปรับตัว และการเติบโตเชิงบวกของผู้เรียนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ: ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ
บริบทการศึกษา การศึกษาไทยและนานาชาติ

Abstract

In the 21st century, the world is facing increasing uncertainty across multiple dimensions, making adaptive capacity and resilience essential competencies for learners today. This systematic literature review aimed to synthesize concepts, theories, components, and practices related to resilience development between 2019 and 2024 by using PICO-based selection criteria and rigorous critical appraisal procedures. The findings indicate that resilience is a dynamic process influenced by internal factors, adaptive skills, and supportive social resources at the levels of individuals, relationships, and educational environments. International practices commonly develop resilience through social and emotional learning frameworks and multi-tiered positive support systems, while the Thai context highlights guidance activities and group counseling programs grounded in the “I Am – I Can – I Have” framework to strengthen learners’ internal assets, capabilities, and social support networks. Based on the synthesized evidence, this article proposes the Thai Resilience Development Framework (TRDF), an integrative conceptual model linking personal, relational, and educational system dimensions. The framework serves as a structural guideline for promoting resilience among Thai learners and supports policy development, instructional practices, and school counseling preparation aimed at enhancing well-being, adaptive functioning, and positive developmental growth in a rapidly changing society.

Keywords: Learner Resilience, Systematic Literature Review, Educational Contexts,
Thai and International Studies

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 โลกกำลังเผชิญกับความไม่แน่นอนและความเปลี่ยนแปลงในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อม สังคม และจิตใจ โดยเฉพาะภายหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางของระบบสังคมและสุขภาวะจิตใจของประชาชนทั่วโลก องค์การอนามัยโลกรายงานว่า ในปีแรกของการแพร่ระบาด ความชุกของภาวะวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าทั่วโลกเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 25 ขณะที่องค์การอนามัยโลกและองค์การยูนิเซฟระบุว่า เด็กและวัยรุ่นอายุ 10–19 ปี ประมาณ 1 ใน 7 คน ได้รับผลกระทบจากปัญหาสุขภาพจิต โดยภาวะวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า และปัญหาพฤติกรรมเป็นกลุ่มปัญหาที่พบบ่อย (World Health Organization [WHO], 2022; WHO & UNICEF, 2024) สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นของการพัฒนา ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน หรือ Resilience ซึ่งในบทความนี้หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการปรับตัว พินิจทางจิตใจ จัดการกับปัญหา และเติบโตเชิงบวกเมื่อเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทายหรือเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วแนวคิด Resilience มีรากฐานจากงานของ Werner และ Smith (1995) ที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กซึ่งเติบโตในสภาวะยากลำบากยังสามารถประสบความสำเร็จในชีวิตได้ หากมีปัจจัยค้ำกันทางจิตใจและสังคม ต่อมา Masten (2014) อธิบาย Resilience ในฐานะศักยภาพพื้นฐานของมนุษย์ที่สามารถพัฒนาได้ผ่านกระบวนการและบริบทที่เหมาะสม ขณะที่ Ungar (2012) ขยายแนวคิดดังกล่าวไปสู่มุมมองเชิงระบบนิเวศทางสังคม ซึ่งอธิบายว่า Resilience มิได้เกิดจากคุณลักษณะภายในของบุคคลเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และระบบสนับสนุนทางสังคม ดังนั้น ในบริบทการศึกษา Resilience จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมแนะแนว ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน และการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสุขภาวะของผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวม ในระดับนานาชาติ การส่งเสริม Resilience ได้ถูกบูรณาการเข้าสู่ระบบการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะผ่านกรอบการเรียนรู้ด้านอารมณ์และสังคม หรือ Social and Emotional Learning (SEL) ซึ่งมุ่งพัฒนาสมรรถนะด้านการตระหนักรู้ตนเอง การจัดการตนเอง การตระหนักรู้ทางสังคม ทักษะความสัมพันธ์ และการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบ (CASEL, 2020) รวมถึงระบบสนับสนุนพฤติกรรมเชิงบวกในระดับโรงเรียน เช่น Positive Behavioral Interventions and Supports (PBIS) หรือ School-Wide Positive Behavior Support (SWPBS) (Whitefield et al., 2023) ที่มุ่งสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกและระบบสนับสนุนหลายระดับสำหรับผู้เรียน (Barker et al., 2023; Center on Positive Behavioral Interventions and Supports, 2023) แนวทางดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาพฤติกรรมเชิงบวก ทักษะทางอารมณ์และสังคม ความผูกพันต่อโรงเรียน และผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน (Durlak et al., 2011)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเบื้องต้นในช่วงปี พ.ศ. 2562–2567 พบว่า บริบทประเทศไทยยังมีข้อจำกัดด้านการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนา Resilience ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ งานวิจัยจำนวนมากยังอยู่ในรูปแบบโปรแกรมระยะสั้น กิจกรรมแนะแนว หรือการให้คำปรึกษากลุ่มในกลุ่มผู้เรียนเฉพาะระดับ และยังขาดกรอบแนวคิดที่บูรณาการมิติระดับบุคคล ความสัมพันธ์ ครอบครัว โรงเรียน และระบบการศึกษาเข้าด้วยกันอย่างชัดเจน ช่องว่างดังกล่าวทำให้การส่งเสริม Resilience ในบริบทไทยยังไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้เป็นฐานในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา การออกแบบกิจกรรมแนะแนว

การพัฒนาครูแนะแนว และการกำหนดนโยบายด้านสุขภาวะผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ แนวคิด Resilience ยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 3 สุขภาวะที่ดี และเป้าหมายที่ 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ รวมถึงยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะชีวิต การปรับตัว และความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ด้วยเหตุนี้ การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบจึงมีความจำเป็น เนื่องจากสามารถสังเคราะห์หลักฐานเชิงวิชาการจากหลายบริบทอย่างเป็นขั้นตอน โปร่งใส และตรวจสอบได้ มากกว่าการทบทวนวรรณกรรมเชิงบรรยายทั่วไป บทความนี้จึงมุ่งทบทวนแนวคิด องค์ประกอบ และแนวปฏิบัติด้านการส่งเสริมความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน ทั้งในบริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ ระหว่างปี พ.ศ. 2562–2567 โดยมีเป้าหมายสำคัญในการสังเคราะห์องค์ความรู้และนำไปสู่การพัฒนา Thai Resilience Development Framework (TRDF) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงมิติบุคคล มิติความสัมพันธ์ และมิติระบบการศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางเชิงโครงสร้างในการส่งเสริมผู้เรียนไทยอย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อทบทวนและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และองค์ประกอบของ ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ในบริบทการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบแนวทางพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ระหว่างต่างประเทศและประเทศไทย
3. เพื่อพัฒนาและเสนอกรอบแนวคิด Thai Resilience Development Framework (TRDF) สำหรับบริบทการศึกษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ (Systematic Literature Review: SLR) โดยดำเนินการตามแนวทาง PRISMA 2020 เพื่อให้กระบวนการสืบค้น คัดเลือก ประเมินคุณภาพ และสังเคราะห์เอกสารมีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และสามารถทำซ้ำได้ การทบทวนนี้มุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน หรือ Resilience ในบริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ ระหว่างปี พ.ศ. 2562–2567 การประเมินคุณภาพของเอกสารใช้เครื่องมือประเมินคุณภาพตามลักษณะของงานวิจัย ได้แก่ Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT) สำหรับงานวิจัยเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมวิธี และใช้เกณฑ์ของ Joanna Briggs Institute (JBI) สำหรับเอกสารทบทวน รายงาน หรือเอกสารแนวทาง โดยพิจารณาความชัดเจนของวัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของวิธีวิจัย ความน่าเชื่อถือของผลลัพธ์ และความสอดคล้องกับคำถามการวิจัย เอกสารที่ผ่านการประเมินคุณภาพในระดับเหมาะสมจึงถูกนำเข้าสู่วรรณกรรมสังเคราะห์ข้อมูล ส่วนเอกสารที่มีข้อมูลไม่ครบถ้วนหรือมีคุณภาพไม่เพียงพอถูกคัดออกจากการสังเคราะห์หลัก

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มเป้าหมาย / กรณีศึกษา

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ เอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Resilience ของผู้เรียนในบริบทการศึกษา ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งเผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ. 2562–2567 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการสืบค้นประกอบด้วยฐานข้อมูลสากล ได้แก่ Scopus, ERIC และ PsycINFO และฐานข้อมูลในประเทศไทย ได้แก่ ThaiJO

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาในครั้งนี้ คือ เอกสารที่ผ่านเกณฑ์การคัดเข้าและการคัดออกตามแนวทางการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด เอกสารที่นำเข้าสู่การสังเคราะห์ต้องเกี่ยวข้องกับเด็ก เยาวชน หรือผู้เรียนในบริบทสถานศึกษา และมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ Resilience โปรแกรมพัฒนา Resilience การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์ การแนะแนว การให้คำปรึกษาในโรงเรียน หรือระบบสนับสนุนพฤติกรรมเชิงบวกในสถานศึกษา ผู้วิจัยใช้กรอบ PICO เป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตของการทบทวนวรรณกรรม ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กรอบ PICO เป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตของการทบทวนวรรณกรรม

องค์ประกอบ	รายละเอียดที่ใช้ในการทบทวน
P: Population	ผู้เรียน เด็ก และเยาวชนในบริบทการศึกษา ทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา
I: Intervention / Interest	แนวคิด โปรแกรม หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน เช่น Resilience program, Social and Emotional Learning, Guidance Activities, Group Counseling, PBIS/SWPBS
C: Context / Comparison	บริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ หรือการเปรียบเทียบแนวทางระหว่างประเทศกับประเทศไทย
O: Outcomes	สุขภาวะทางอารมณ์ การปรับตัว พฤติกรรมเชิงบวก ความผูกพันต่อโรงเรียน ทักษะชีวิต และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้

เกณฑ์การคัดเลือกและการคัดออกของเอกสารที่นำเข้าสู่การทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ

เกณฑ์การคัดเข้า ประกอบด้วย

1) เป็นงานวิจัยเชิงประจักษ์ บทความวิชาการ เอกสารแนวทาง หรือโครงการระดับโรงเรียนที่รายงานผลลัพธ์ด้านสุขภาวะ พฤติกรรม หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) มุ่งเน้นกลุ่มเด็กและเยาวชนในบริบทสถานศึกษา

3) เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ. 2562–2567

เกณฑ์การคัดออก ประกอบด้วย

1) งานที่ไม่เกี่ยวข้องกับบริบทการศึกษา

- 2) กรณีศึกษาเดียวที่ไม่มีการประเมินผลอย่างเป็นระบบ
- 3) สิ่งพิมพ์ซ้ำซ้อนหรือมีข้อมูลไม่ครบถ้วน

2) ตัวแปรที่ศึกษา

การศึกษานี้เป็นการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ จึงกำหนดตัวแปรในรูปของประเด็นการศึกษา และผลลัพธ์ที่ต้องการสังเคราะห์ โดยมีประเด็นหลักในการศึกษา ได้แก่ Resilience ของผู้เรียน แนวคิดหรือโปรแกรมการพัฒนา Resilience ในบริบทสถานศึกษา และผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน

ตัวแปรหรือประเด็นที่ศึกษา ประกอบด้วย 1) แนวคิด ทฤษฎี และองค์ประกอบของ Resilience 2) โปรแกรมหรือแนวทางการพัฒนา Resilience ในสถานศึกษา 3) แนวทางที่เกี่ยวข้อง เช่น Social and Emotional Learning, Guidance Activities, Group Counseling, PBIS และ SWPBS และ 4) ผลลัพธ์ของการพัฒนา Resilience ได้แก่ สุขภาวะทางอารมณ์ การปรับตัว พฤติกรรมเชิงบวก ความผูกพันต่อโรงเรียน ทักษะชีวิต และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1) แบบบันทึกข้อมูลจากเอกสาร
- 2) แบบประเมินคุณภาพเอกสาร
- 3) ตารางสังเคราะห์ข้อมูลตามกรอบการวิเคราะห์

แบบบันทึกข้อมูลจากเอกสารใช้สำหรับรวบรวมข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ชื่อผู้แต่ง ปีที่เผยแพร่ ประเทศหรือบริบทการศึกษา วัตถุประสงค์การศึกษา กลุ่มเป้าหมาย แนวคิดหรือโปรแกรมที่ใช้ วิธีวิจัย เครื่องมือวิจัย ผลลัพธ์สำคัญ และข้อเสนอแนะของงานวิจัย

แบบประเมินคุณภาพเอกสารใช้เครื่องมือตามลักษณะของเอกสาร ได้แก่ Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT) สำหรับงานวิจัยเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมวิธี และเกณฑ์ของ Joanna Briggs Institute (JBI) สำหรับเอกสารทบทวน รายงาน หรือเอกสารแนวทาง โดยพิจารณาความชัดเจนของวัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของวิธีวิจัย ความน่าเชื่อถือของผลลัพธ์ และความสอดคล้องกับคำถามการวิจัย

การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลดำเนินการโดยผู้วิจัยอย่างน้อย 2 คนอย่างเป็นอิสระในขั้นตอนการคัดกรองและประเมินคุณภาพเอกสาร กรณีมีความเห็นไม่ตรงกัน ผู้วิจัยอภิปรายร่วมกันจนได้ข้อยุติหรือปรึกษาผู้วิจัยคนที่สาม เพื่อประกอบการตัดสินใจ เอกสารที่ผ่านการประเมินคุณภาพในระดับเหมาะสม จึงถูกนำเข้าสู่กระบวนการสังเคราะห์ข้อมูล ส่วนเอกสารที่มีข้อมูลไม่ครบถ้วนหรือมีคุณภาพไม่เพียงพอถูกคัดออกจากการสังเคราะห์หลัก

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามแนวทาง PRISMA 2020 โดยเริ่มจากการกำหนดคำถามการทบทวน กำหนดกรอบ PICO กำหนดฐานข้อมูล กำหนดคำค้น และกำหนดเกณฑ์การคัดเข้าและคัดออกของเอกสารการสืบค้นเอกสารจากฐานข้อมูลสากลใช้คำค้นหลัก ได้แก่ (“resilience” OR “learner resilience” OR “student resilience”) AND (“school” OR “education” OR “educational context”) AND (“social emotional learning” OR “SEL” OR “positive behavioral interventions and supports” OR “PBIS” OR “school-wide positive behavior support” OR “SWPBS” OR “guidance” OR “school counseling”) AND (“Thailand” OR “Thai” OR “international”) การสืบค้นเอกสารจากฐานข้อมูลภาษาไทยใช้คำค้น ได้แก่ “ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน” “ความเข้มแข็งทางใจ” “Resilience” “ผู้เรียน” “นักเรียน” “การแนะแนว” และ “บริบทการศึกษา” โดยจำกัดช่วงปีเผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ. 2562–2567 กระบวนการคัดเลือกเอกสารเริ่มจากการรวบรวมรายการเอกสารทั้งหมดจากฐานข้อมูลที่กำหนด จากนั้นตรวจสอบและตัดเอกสารซ้ำออก ก่อนเข้าสู่การคัดกรองชื่อเรื่องและบทคัดย่อ เพื่อประเมินความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาและเกณฑ์การคัดเข้าเอกสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับบริบทการศึกษา ไม่มุ่งเน้นกลุ่มผู้เรียน หรือไม่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา Resilience ถูกคัดออกในขั้นตอนนี้ หลังจากนั้น ผู้วิจัยพิจารณาเอกสารฉบับเต็มของงานที่ผ่านการคัดกรองเบื้องต้น โดยพิจารณาความเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนในบริบทสถานศึกษา การรายงานแนวคิด โปรแกรม หรือแนวปฏิบัติด้านการพัฒนา Resilience และการรายงานผลลัพธ์ด้านสุขภาวะ พฤติกรรม การปรับตัว หรือการเรียนรู้ เอกสารที่ไม่ตรงกับขอบเขตการศึกษา ไม่มีข้อมูลเพียงพอ หรือไม่รายงานผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้อง ถูกคัดออกพร้อมบันทึกเหตุผลในการคัดออก

การคัดกรองเอกสารดำเนินการโดยผู้วิจัยอย่างน้อย 2 คนอย่างเป็นอิสระ โดยเริ่มจากการพิจารณาชื่อเรื่องและบทคัดย่อ จากนั้นจึงตรวจสอบเอกสารฉบับเต็มตามเกณฑ์การคัดเข้าและเกณฑ์การคัดออก จำนวนเอกสารในแต่ละขั้นตอนจะรายงานในตารางกระบวนการคัดเลือกเอกสารตามแนวทาง PRISMA เมื่อการสืบค้นจากแต่ละฐานข้อมูลเสร็จสมบูรณ์

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์เชิงปริมาณของข้อมูลจากเอกสาร และการสังเคราะห์เชิงคุณภาพของเนื้อหา การวิเคราะห์เชิงปริมาณใช้การแจกแจงความถี่และร้อยละ เพื่อสรุปลักษณะทั่วไปของเอกสารที่นำเข้าสู่การทบทวน เช่น ปีที่เผยแพร่ ประเทศหรือบริบทการศึกษา ระดับชั้นของกลุ่มเป้าหมาย ประเภทของเอกสาร รูปแบบการวิจัย แนวคิดหรือโปรแกรมที่ใช้ และประเภทของผลลัพธ์ที่รายงาน การสังเคราะห์เชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เชิงประเด็น (Thematic Analysis) โดยอ่านเอกสารฉบับเต็มอย่างเป็นระบบ จัดรหัสข้อมูล จัดกลุ่มประเด็น และสังเคราะห์ความเชื่อมโยงของหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับ Resilience ของผู้เรียนในบริบทสถานศึกษา การสังเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) แนวคิด ทฤษฎี และองค์ประกอบของ Resilience 2) โปรแกรมหรือแนวทางการพัฒนา

Resilience ในบริบทสถานศึกษา 3) ผลลัพธ์ที่รายงานจากหลักฐานเชิงประจักษ์ และ 4) ข้อเสนอเชิงแนวคิดสำหรับการพัฒนา Thai Resilience Development Framework (TRDF) ผลการวิเคราะห์จะนำเสนอในรูปแบบตารางสรุปคุณลักษณะของเอกสาร ตารางเปรียบเทียบแนวคิดและโปรแกรมการพัฒนา Resilience ตารางสังเคราะห์ผลลัพธ์ และการอธิบายเชิงประเด็น เพื่อให้เห็นภาพรวมขององค์ความรู้ ช่องว่างของงานวิจัย และแนวทางการพัฒนารอบแนวคิด Thai Resilience Development Framework (TRDF)

ผลการทบทวนวรรณกรรม

ผลการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบครั้งนี้นำเสนอข้อค้นพบจากเอกสารและงานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก โดยมุ่งสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบ และแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนในบริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ การนำเสนอผลแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ตารางสังเคราะห์ฐานหลักฐานของเอกสารที่นำมาวิเคราะห์ 2) ข้อค้นพบจากหลักฐานเชิงประจักษ์ในบริบทนานาชาติและประเทศไทย และ 3) ข้อเสนอเชิงแนวคิดของผู้เขียนที่นำไปสู่การพัฒนา Thai Resilience Development Framework (TRDF) ทั้งนี้ การแยกข้อค้นพบจากหลักฐานและข้อเสนอเชิงแนวคิดมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การสังเคราะห์มีความชัดเจน โปร่งใส และสอดคล้องกับหลักการของการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ

1) ผลการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และองค์ประกอบของความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน จากการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ เอกสารที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกถูกนำมาสังเคราะห์เพื่อพิจารณาแนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบ และแนวทางการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนในบริบทการศึกษาไทยและนานาชาติ การสังเคราะห์ครั้งนี้ครอบคลุมทั้งงานทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ งานวิเคราะห์อภิมาน งานทดลองในห้องเรียน งานวิจัยในบริบทไทย และเอกสารแนวทางเชิงปฏิบัติ เพื่อให้เห็นฐานหลักฐานที่ใช้สนับสนุนข้อค้นพบอย่างชัดเจน จึงนำเสนอรายละเอียดของเอกสารหลักที่นำมาสังเคราะห์ในรูปแบบ Evidence Matrix ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 Evidence Matrix ของบทความที่นำมาสังเคราะห์

ผู้แต่ง/ปี	ประเทศ/บริบท	ประเภทงานวิจัย/เอกสาร	กลุ่มเป้าหมาย	แนวทาง/โปรแกรม	ผลลัพธ์สำคัญ	เครื่องมือ/เกณฑ์ประเมินคุณภาพหลักฐาน
Pinto et al. (2021)	นานาชาติ	Systematic review และ meta-analysis ของงานทดลองแบบสุ่ม	เด็กและวัยรุ่น	โปรแกรมพัฒนา Resilience	โปรแกรมที่มุ่งพัฒนา Resilience มีประสิทธิผลต่อการส่งเสริม Resilience โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น	ประเมินตาม MMAT/JBI

ผู้แต่ง/ปี	ประเทศ/บริบท	ประเภทงานวิจัย/เอกสาร	กลุ่มเป้าหมาย	แนวทาง/โปรแกรม	ผลลัพธ์สำคัญ	เครื่องมือ/เกณฑ์ประเมินคุณภาพหลักฐาน
Llistosella et al. (2023)	นานาชาติ/บริบทโรงเรียน	Systematic review และ meta-analysis	วัยรุ่นในโรงเรียน โดยเฉพาะกลุ่มเสี่ยง	School-based resilience interventions, multicomponent interventions และ CBT-based interventions	การแทรกแซงแบบหลายองค์ประกอบและอิงแนวคิด CBT ช่วยเพิ่ม Resilience ในวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงได้ในระยะสั้น	ประเมินตาม MMAT/JBI
Llistosella et al. (2024)	สเปน/บริบทโรงเรียน	Cluster-randomized controlled trial	วัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง อายุ 12–15 ปี จำนวน 578 คน	โปรแกรมส่งเสริม Resilience ในโรงเรียน	โปรแกรมสามารถเพิ่มคะแนน Resilience ได้ในการติดตามผลระยะ 24 สัปดาห์	ประเมินตาม MMAT
Tasijawa and Siagian (2022)	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้/บริบทโรงเรียน	Scoping review	วัยรุ่นในบริบทโรงเรียน	โปรแกรมฝึกสติ โปรแกรมการเผชิญปัญหา และหลักสูตรเสริมสร้าง Resilience	โปรแกรมในโรงเรียนหลายรูปแบบมีผลต่อการเพิ่มระดับ Resilience ของวัยรุ่น	ประเมินตาม JBI
มารุต ศักดิ์แสงวิจิตร (2562)	ประเทศไทย	งานวิจัย/โปรแกรมให้คำปรึกษากลุ่ม	นักเรียนจากครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว	การให้คำปรึกษากลุ่มเพื่อเสริมสร้างการปรับตัว	สะท้อนการใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการปรับตัวและรับมือกับสถานการณ์ท้าทายในชีวิต	ประเมินตาม MMAT/JBI
วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ (2564)	ประเทศไทย	คู่มือ/เอกสารแนวทางเชิงปฏิบัติ	นักเรียนในบริบทการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง	กิจกรรมเสริมสร้างทุนทางจิตวิทยา	สนับสนุนแนวทางการพัฒนาปัจจัยภายในทักษะชีวิต และเครือข่ายสนับสนุนของผู้เรียน	ประเมินตาม JBI

หมายเหตุ ตารางนี้แสดงฐานหลักฐานของเอกสารที่นำมาสังเคราะห์ โดยระบุผู้แต่งและปีที่เผยแพร่ ประเทศหรือบริบท ประเภทของงานวิจัยหรือเอกสาร กลุ่มเป้าหมาย แนวทางหรือโปรแกรม ผลลัพธ์สำคัญ และเครื่องมือหรือเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินคุณภาพหลักฐาน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถพิจารณาน้ำหนักและความน่าเชื่อถือของข้อค้นพบได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2) ข้อค้นพบจากหลักฐานเชิงประจักษ์ในบริบทนานาชาติ

การเปรียบเทียบกรอบแนวคิดและโปรแกรมที่ใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ในสามบริบทต่างประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และออสเตรเลีย โดยสรุปองค์ประกอบสำคัญของกรอบที่ใช้ กลไกเชิงปฏิบัติที่เป็นหัวใจของการดำเนินงาน และผลลัพธ์ที่ได้รับการรายงานอย่างเป็นระบบ ในสหรัฐอเมริกา การดำเนินงานพึ่งพากรอบ CASEL (SEL), BGALA และระบบ PBIS ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะอารมณ์-สังคมควบคู่กับการสร้างวัฒนธรรมโรงเรียนเชิงบวก ส่งผลให้ผู้เรียนมีสุขภาวะทางจิตใจดีขึ้น มีพฤติกรรมเหมาะสม และมีระดับการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้สูงขึ้น ส่วนสหราชอาณาจักรประยุกต์แนวทาง SWPBS โดยมุ่งเน้นการใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นฐานในการสอนควบคู่กับระบบการสนับสนุนแบบหลายระดับ ซึ่งนำไปสู่การลดปัญหาพฤติกรรมและการสร้างสภาพแวดล้อมห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้มากขึ้น ขณะที่ออสเตรเลียนำงานผ่าน The Resilience Project ร่วมกับระบบ SWPBS โดยเน้นโมเดล G-E-M (Gratitude, Empathy, Mindfulness) และการมีส่วนร่วมของชุมชน พบว่าช่วยเสริมสร้างทักษะกำกับอารมณ์ ความผูกพันต่อโรงเรียน และสุขภาวะโดยรวมของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ

โดยสรุป ตารางนี้สะท้อนให้เห็นแนวโน้มร่วมของประเทศต่าง ๆ ที่เน้นการบูรณาการทักษะอารมณ์-สังคม ระบบสนับสนุนเชิงบวก และความร่วมมือระดับโรงเรียน-ชุมชน เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนา Resilience ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ซึ่งรายละเอียดดังนี้ที่แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบแนวทางการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนในบริบทนานาชาติ

ประเทศ	กรอบ/โปรแกรมหลัก	กลไกสำคัญ	ผลลัพธ์ที่รายงาน
สหรัฐอเมริกา	CASEL (SEL), BGALA, PBIS	การสอนทักษะอารมณ์-สังคม วัฒนธรรมโรงเรียนเชิงบวก	สุขภาวะจิตใจดีขึ้น พฤติกรรมเหมาะสม การมีส่วนร่วมสูงขึ้น
สหราชอาณาจักร	SWPBS (EU adaptation)	ข้อมูลเชิงประจักษ์กำกับ การสอน, การสนับสนุนเป็นขั้น ๆ	ลดปัญหาพฤติกรรม, สภาพแวดล้อมห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้
ออสเตรเลีย	The Resilience Project (2021), SWPBS	G-E-M (Gratitude, Empathy, Mindfulness), การมีส่วนร่วมของชุมชน	เพิ่มทักษะกำกับอารมณ์, ความผูกพันโรงเรียน, สุขภาวะดีขึ้น

ผลการทบทวนวรรณกรรมพบว่า แนวทางการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนในบริบทนานาชาติ ส่วนใหญ่นำการบูรณาการการเรียนรู้ด้านอารมณ์และสังคม ระบบสนับสนุนพฤติกรรมเชิงบวกในโรงเรียน และความร่วมมือของครอบครัวหรือชุมชน โดยหลักฐานที่ปรากฏ

สะท้อนว่าแนวทางดังกล่าวสัมพันธ์กับการพัฒนาสุขภาวะทางอารมณ์ พฤติกรรมเชิงบวก ความผูกพันต่อโรงเรียน และการปรับตัวของผู้เรียน

หลักฐานเชิงประจักษ์ร่วมสมัยในช่วงปี พ.ศ. 2562–2567 สนับสนุนว่า การพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ในบริบทสถานศึกษาควรรออาศัยโปรแกรมที่มีโครงสร้างชัดเจน และมุ่งพัฒนาทักษะหลายมิติ ทั้งด้านการกำกับอารมณ์ การแก้ปัญหา การรับรู้ความสามารถของตนเอง และการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมทางสังคม โดย Pinto et al. (2021) พบจากการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบและการวิเคราะห์ห่อภิมาณของงานทดลองแบบสุ่มว่า โปรแกรมที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ในเด็กและวัยรุ่นมีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ขณะที่ Llistosella et al. (2023) พบว่า การแทรกแซงในโรงเรียนที่มีลักษณะหลายองค์ประกอบและอิงแนวคิดการบำบัดทางความคิดและพฤติกรรมสามารถเพิ่มความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ในวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงได้ในระยะสั้น ส่วนงานทดลองแบบสุ่มระดับโรงเรียนของ Llistosella et al. (2024) แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมส่งเสริม Resilience ในวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงอายุ 12–15 ปี สามารถเพิ่มคะแนน Resilience ได้ในการติดตามผลระยะ 24 สัปดาห์ นอกจากนี้ งานทบทวนในบริบทเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของ Tasijawa and Siagian (2022) ยังชี้ว่า โปรแกรมในโรงเรียนหลายรูปแบบ เช่น โปรแกรมฝึกสติ โปรแกรมการเผชิญปัญหา และหลักสูตรเสริมสร้างความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) สามารถส่งผลต่อระดับความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ของวัยรุ่นได้ ซึ่งสะท้อนความจำเป็นของการพัฒนาโปรแกรมที่สอดคล้องกับบริบทของประเทศกำลังพัฒนาและบริบททางวัฒนธรรมของผู้เรียน

3) ข้อค้นพบจากหลักฐานเชิงประจักษ์ในบริบทประเทศไทย

ตัวอย่างแนวทางและรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอน (Resilience) ที่ใช้ในบริบทการศึกษาไทยในหลากหลายระดับ โดยสะท้อนให้เห็นว่าประเทศไทยมีการประยุกต์กรอบแนวคิดสากลให้สอดคล้องกับลักษณะผู้เรียนและระบบการศึกษาแต่ละช่วงวัย ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น โปรแกรมแนะแนวตามกรอบ “I Am – I Can – I Have” ของ Grotberg (1999) มุ่งส่งเสริมความเข้มแข็งภายใน ทักษะการปรับตัว และเครือข่ายสนับสนุนของผู้เรียนผ่านกิจกรรมแนะแนวและทักษะชีวิต ส่วนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีการใช้กระบวนการให้คำปรึกษากลุ่มตามแนวคิด Person-centered, REBT และ CBT เพื่อพัฒนาความยืดหยุ่นทางอารมณ์ ลดอารมณ์ด้านลบ และเสริมทักษะการเผชิญปัญหาอย่างเหมาะสม ขณะที่ระดับอาชีวศึกษาเน้นการฝึกกำกับอารมณ์ การตั้งเป้าหมาย และการพัฒนาทักษะชีวิตตามกรอบ Positive Psychology เพื่อเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองและความสามารถในการจัดการความท้าทายในชีวิตจริง โดยรวมแล้ว ตารางนี้สะท้อนว่าแนวปฏิบัติในประเทศไทยให้ความสำคัญกับการบูรณาการทักษะภายใน กระบวนการให้คำปรึกษา และการสนับสนุนด้านอารมณ์–สังคม เพื่อพัฒนา Resilience ของผู้เรียนอย่างรอบด้านในแต่ละระดับการศึกษา ซึ่งรายละเอียดของข้อมูลดังที่แสดงในตารางที่ 4

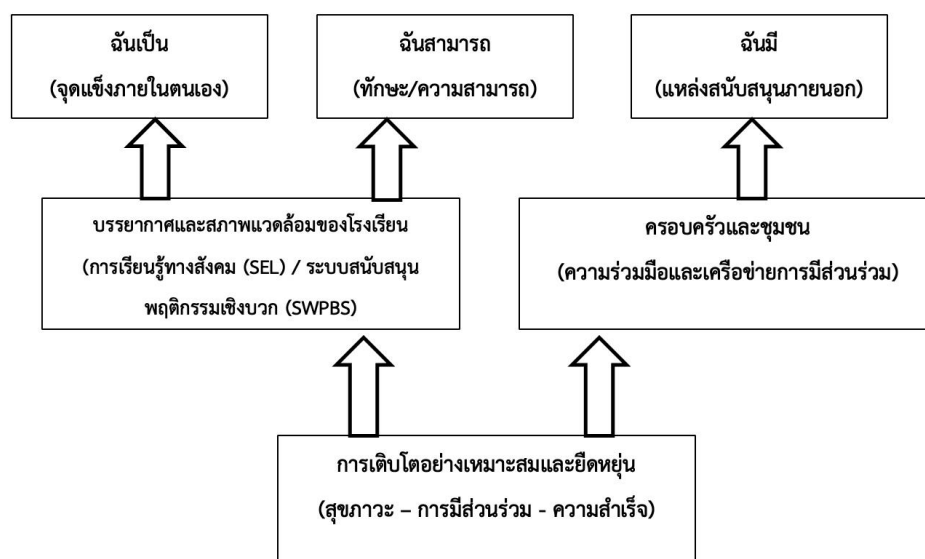
ตารางที่ 4 ตัวอย่างรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนในประเทศไทย

ระดับการศึกษา	รูปแบบ/โปรแกรม	กรอบแนวคิด	สาระสำคัญ
ประถมศึกษา/ มัธยมศึกษา	โปรแกรมแนะแนวตามกรอบ “I Am – I Can – I Have”	Grotberg (1999)	เสริมสร้างพลังภายใน ทักษะการ กำกับอารมณ์ การแก้ปัญหา และ เครือข่ายสนับสนุนของผู้เรียน
มัธยมศึกษา	ให้คำปรึกษากลุ่มตาม แนวคิด Person-centered / REBT / CBT	การให้คำปรึกษากลุ่ม ตามแนวคิด Person- centered, REBT และ CBT	เสริมสร้างความสามารถในการรับมือ กับความไม่แน่นอนของผู้เรียน ลด อารมณ์ด้านลบ และพัฒนาทักษะการ เผชิญปัญหา
อาชีวศึกษา	กิจกรรมฝึกกำกับอารมณ์ และทักษะชีวิต	จิตวิทยาเชิงบวก Positive Psychology Seligman (2011)	เพิ่มความเชื่อมั่นในตนเอง การ ตั้งเป้าหมาย และความสามารถในการ จัดการความท้าทายในชีวิตจริง

ในบริบทประเทศไทย งานวิจัยที่พบส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบกิจกรรมแนะแนว โปรแกรมกลุ่ม หรือ การให้คำปรึกษากลุ่มในกลุ่มผู้เรียนเฉพาะระดับ โดยมุ่งพัฒนาทักษะการกำกับอารมณ์ การแก้ปัญหา การเห็นคุณค่าในตนเอง และเครือข่ายสนับสนุน อย่างไรก็ตาม หลักฐานจำนวนมากยังเป็นการดำเนินงานระยะสั้น และยังไม่พบการออกแบบระบบสนับสนุนในระดับโรงเรียนหรือระดับนโยบายอย่างต่อเนื่อง

4) ผลการสังเคราะห์กรอบแนวคิดและความใหม่ของ Thai Resilience Development Framework (TRDF)

จากข้อค้นพบข้างต้น ผู้เขียนจึงเสนอกรอบการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนไทย หรือ Thai Resilience Development Framework (TRDF) ในฐานะข้อเสนอเชิงแนวคิดที่สังเคราะห์จากหลักฐานเชิงประจักษ์และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยกรอบดังกล่าวเชื่อมโยงมิติบุคคล มิติความสัมพันธ์ และมิติระบบการศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางเชิงโครงสร้างในการส่งเสริมผู้เรียนไทยอย่างเป็นระบบ กรอบแนวคิด TRDF อธิบายโครงสร้างการพัฒนา Resilience ของผู้เรียนผ่านสามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ I Am ฉันเป็น (พลังภายใน จุดแข็งภายในตนเอง และ อัตลักษณ์ส่วนบุคคล) I Can ฉันสามารถ (ทักษะและความสามารถในการจัดการตนเอง) และ I Have ฉันมี (ทรัพยากรและเครือข่ายสนับสนุนจากครอบครัวและชุมชน) โดยมีบริบทสนับสนุนจากโรงเรียนผ่านระบบ SEL/SWPBS และความร่วมมือของครอบครัว-ชุมชนเป็นฐานสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการปรับตัวเชิงบวก สุขภาวะทางอารมณ์ และการเติบโตภายหลังเผชิญความยากลำบาก ทั้งนี้ โครงสร้าง TRDF แสดงความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยภายใน ปัจจัยทักษะ และปัจจัยภายนอกกับผลลัพธ์ด้านพัฒนาการที่สะท้อนการเติบโตอย่างยั่งยืนของผู้เรียน



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด Thai Resilience Development Framework (TRDF)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบพบว่า ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน หรือ Resilience เป็นกระบวนการพัฒนาเชิงพลวัตที่เกิดจากการทำงานร่วมกันของปัจจัยภายในตัวผู้เรียน ทักษะการปรับตัว และระบบสนับสนุนทางสังคมในบริบทการศึกษา องค์ประกอบสำคัญที่พบจากการสังเคราะห์เอกสารสามารถอธิบายได้ผ่านกรอบ I Am – I Can – I Have โดย I Am หมายถึงพลังภายใน อัตลักษณ์เชิงบวก ความมั่นคงทางอารมณ์ และการเห็นคุณค่าในตนเอง I Can หมายถึงทักษะการกำกับอารมณ์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การสื่อสาร และการเผชิญสถานการณ์ท้าทายอย่างเหมาะสม ส่วน I Have หมายถึงทรัพยากรสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และเครือข่ายทางสังคมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฟื้นตัวและปรับตัวได้เมื่อเผชิญความยากลำบาก

ผลการเปรียบเทียบแนวทางการพัฒนา Resilience ระหว่างต่างประเทศและประเทศไทยพบว่า บริบทนานาชาติให้ความสำคัญกับการบูรณาการการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม ระบบสนับสนุนพฤติกรรมเชิงบวกในโรงเรียน และระบบช่วยเหลือผู้เรียนแบบหลายระดับ แนวทางดังกล่าวมีโครงสร้างการดำเนินงานที่ชัดเจนและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมโรงเรียน การจัดการชั้นเรียน การคัดกรองผู้เรียน และการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง ผลลัพธ์ที่รายงานส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับสุขภาวะทางอารมณ์ พฤติกรรมเชิงบวก ความผูกพันต่อโรงเรียน การกำกับตนเอง และการปรับตัวของผู้เรียน ส่วนบริบทประเทศไทยพบการพัฒนา Resilience ผ่านกิจกรรมแนะแนว การให้คำปรึกษากลุ่ม กิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต และโปรแกรมเฉพาะกลุ่มเป็นหลัก โดยมีจุดเด่นด้านการใช้กระบวนการกลุ่มและความสัมพันธ์เชิงสนับสนุนระหว่างครูกับผู้เรียน อย่างไรก็ตาม หลักฐานในบริบทไทยยังมีข้อจำกัดด้านความต่อเนื่องของโปรแกรม การติดตามผลระยะยาว และการเชื่อมโยงการพัฒนา Resilience เข้ากับระบบโรงเรียนในภาพรวม

ผลการสังเคราะห์นำไปสู่การเสนอกรอบ Thai Resilience Development Framework (TRDF) สำหรับบริบทการศึกษาไทย โดยกรอบดังกล่าวเชื่อมโยงมิติบุคคล มิติความสัมพันธ์ และมิติระบบการศึกษาเข้าด้วยกัน มิติบุคคลเน้นการเสริมสร้างพลังภายใน อัตลักษณ์เชิงบวก และความสามารถในการจัดการตนเอง มิติความสัมพันธ์เน้นการสนับสนุนจากครอบครัว เพื่อน ครู และชุมชน ส่วนมิติระบบการศึกษานับจากการจัดสภาพแวดล้อมโรงเรียนที่ปลอดภัยทางอารมณ์ การบูรณาการ SEL, PBIS/SWPBS ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน และกิจกรรมแนะแนวอย่างเป็นระบบ

โดยสรุป การพัฒนา Resilience ของผู้เรียนไทยควรดำเนินในลักษณะเชิงระบบและต่อเนื่อง โดยเชื่อมโยงหลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมแนะแนว ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน การพัฒนาครูแนะแนว บทบาทของครอบครัวและชุมชน และการประเมินผลบนฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ กรอบ TRDF จึงสามารถใช้เป็นแนวทางเชิงโครงสร้างสำหรับการออกแบบนโยบาย การพัฒนากิจกรรมในสถานศึกษา และการเตรียมบุคลากรทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมสุขภาวะ การปรับตัว และการเติบโตเชิงบวกของผู้เรียนไทยในสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนสูง

อภิปรายผล

ผลการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบครั้งนี้สะท้อนว่า ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียน หรือ Resilience เป็นกระบวนการพัฒนาเชิงพลวัตที่เกิดจากการทำงานร่วมกันของปัจจัยภายใน ทักษะการปรับตัว และระบบสนับสนุนทางสังคมในบริบทการศึกษา ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิทยาเชิงบวก ทฤษฎีระบบนิเวศทางพัฒนาการมนุษย์ของ Bronfenbrenner (1979) และแนวคิด Resilience ในฐานะกระบวนการพัฒนาที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบริบทแวดล้อม ผู้เรียนจึงสามารถพัฒนา Resilience ได้ผ่านประสบการณ์ การเรียนรู้ ความสัมพันธ์ที่สนับสนุน และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการฟื้นตัวและการเติบโต องค์ประกอบสำคัญของ Resilience ที่พบจากการสังเคราะห์สามารถอธิบายผ่านกรอบ I Am – I Can – I Have โดย I Am สะท้อนพลังภายใน ความมั่นคงทางอารมณ์ อัตลักษณ์เชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง I Can สะท้อนทักษะการกำกับอารมณ์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการเผชิญสถานการณ์ท้าทายอย่างเหมาะสม ส่วน I Have สะท้อนทรัพยากรสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และเครือข่ายทางสังคม องค์ประกอบทั้งสามส่วนสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Grotberg (1999) และมุมมองเชิงสังคม-นิเวศที่อธิบายว่า Resilience ก่อรูปจากความสัมพันธ์ระหว่างศักยภาพภายในของบุคคลกับระบบสนับสนุนรอบตัว

ผลการทบทวนวรรณกรรมจากบริบทนานาชาติชี้ให้เห็นว่า ประเทศที่มีการพัฒนา Resilience อย่างเป็นระบบมักบูรณาการการเรียนรู้ด้านอารมณ์และสังคม หรือ SEL เข้ากับระบบสนับสนุนพฤติกรรมเชิงบวกในโรงเรียน เช่น PBIS และ SWPBS แนวทางดังกล่าวทำให้การพัฒนา Resilience เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมโรงเรียน การจัดการชั้นเรียน ระบบสนับสนุนหลายระดับ และการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง ผลลัพธ์ที่รายงานส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเชิงบวก ความผูกพันต่อโรงเรียน สุขภาวะทางอารมณ์

และความสามารถในการปรับตัวของผู้เรียน ข้อค้นพบนี้ชี้ว่า การส่งเสริม Resilience มีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อดำเนินการในระดับระบบโรงเรียนมากกว่าการจัดกิจกรรมเฉพาะกลุ่มหรือเฉพาะช่วงเวลา

เมื่อเปรียบเทียบกับบริบทประเทศไทย พบว่า การพัฒนา Resilience ของผู้เรียนไทยส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบกิจกรรมแนะแนว โปรแกรมกลุ่ม การให้คำปรึกษากลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต ซึ่งมีจุดเด่นด้านการใช้ความสัมพันธ์เชิงสนับสนุนระหว่างครูกับผู้เรียนและกระบวนการกลุ่มในการพัฒนาทักษะภายใน อย่างไรก็ตาม หลักฐานในบริบทไทยยังสะท้อนข้อจำกัดด้านความต่อเนื่องของโปรแกรม การติดตามผลระยะยาว ระบบคัดกรองผู้เรียนกลุ่มเสี่ยง และการเชื่อมโยงเข้าสู่ระบบโรงเรียนอย่างเป็นรูปธรรม ข้อจำกัดนี้ทำให้ผลลัพธ์ของการพัฒนา Resilience ยังขยายผลสู่ระดับโรงเรียน เขตพื้นที่ หรือระดับนโยบายได้จำกัด

การนำแนวทางจากต่างประเทศ เช่น SEL, PBIS หรือ SWPBS มาใช้ในบริบทไทยจึงควรพิจารณาเงื่อนไขด้านวัฒนธรรม ทรัพยากร บุคลากร และโครงสร้างระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนควบคู่กัน บริบทไทยมีลักษณะความสัมพันธ์แบบครอบครัว ชุมชน และการพึ่งพาเครือข่ายทางสังคมค่อนข้างสูง การพัฒนา Resilience จึงควรให้ความสำคัญกับทั้งทักษะรายบุคคล ความสัมพันธ์เชิงสนับสนุน และระบบโรงเรียนที่เอื้อต่อสุขภาวะของผู้เรียน การปรับใช้โมเดลต่างประเทศในบริบทไทยควรยึดหลักความเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ความพร้อมของครูแนะแนว ภาระงานของครู บทบาทของผู้บริหาร และการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน

จากข้อค้นพบดังกล่าว กรอบ Thai Resilience Development Framework (TRDF) จึงมีคุณค่าในฐานะกรอบเชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงมิติบุคคล มิติความสัมพันธ์ และมิติระบบการศึกษาเข้าด้วยกัน กรอบนี้ประยุกต์องค์ประกอบ I Am – I Can – I Have เข้ากับแนวคิดโรงเรียนทั้งระบบ โดยเสนอให้การพัฒนา Resilience เชื่อมกับหลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมแนะแนว ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน การจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทางอารมณ์ การพัฒนาครูแนะแนว และเครือข่ายครอบครัว-ชุมชน จุดสำคัญของ TRDF คือการขยายการพัฒนา Resilience จากกิจกรรมรายครั้งไปสู่กลไกเชิงระบบที่เกิดขึ้นต่อเนื่องในชีวิตประจำวันของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม การนำ TRDF ไปใช้จริงยังต้องอาศัยเงื่อนไขสนับสนุนหลายด้าน ได้แก่ สมรรถนะของครูแนะแนวและครูประจำชั้น ระบบคัดกรองและส่งต่อผู้เรียนกลุ่มเสี่ยง การสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน และการประเมินผลบนฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ หากขาดเงื่อนไขเหล่านี้ กรอบ TRDF อาจถูกใช้เป็นเพียงแนวทางเชิงนโยบายโดยไม่เกิดผลต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับผู้เรียนอย่างชัดเจน ผลการทบทวนยังชี้ให้เห็นความจำเป็นของการพัฒนาเครื่องมือวัด Resilience ที่เหมาะสมกับบริบทไทย เนื่องจากเครื่องมือจำนวนมากมีรากฐานจากกรอบแนวคิดต่างประเทศและอาจสะท้อนบริบทความสัมพันธ์ ครอบครัว ชุมชน และวัฒนธรรมโรงเรียนไทยได้ไม่ครบถ้วน การพัฒนาเครื่องมือที่สอดคล้องกับ TRDF จะช่วยสนับสนุนการประเมินผลโปรแกรม การติดตามพัฒนาการของผู้เรียน และการกำหนดนโยบายด้านสุขภาวะผู้เรียนบนฐานข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้น

โดยสรุป ความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนเป็นสมรรถนะสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนาในระดับระบบการศึกษา ผลการสังเคราะห์ชี้ว่า การส่งเสริม Resilience ในบริบทไทยควรเชื่อมโยงการพัฒนาปัจจัยภายในของผู้เรียน ทักษะการปรับตัว ความสัมพันธ์เชิงสนับสนุน และระบบ

โรงเรียนเข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่อง กรอบ TRDF จึงเป็นแนวทางเชิงโครงสร้างที่สามารถใช้เป็นฐานสำหรับการออกแบบหลักสูตร กิจกรรมแนะแนว ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน และการพัฒนาครูแนะแนว ทั้งนี้ การยืนยันประสิทธิผลของ TRDF ยังจำเป็นต้องอาศัยการทดลองใช้ในสถานศึกษาจริง การติดตามผลระยะยาว และการประเมินผลด้วยหลักฐานเชิงประจักษ์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. การบูรณาการความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนในหลักสูตรสถานศึกษา และกิจกรรมแนะแนวอย่างเป็นระบบ สถานศึกษาควรนำแนวคิด Resilience ไปบูรณาการในหลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยเน้นการพัฒนาทักษะการกำกับอารมณ์ การเผชิญปัญหา การปรับตัวเชิงบวก และการขอรับการสนับสนุนอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ การนำไปใช้ควรคำนึงถึงบริบทของโรงเรียน ความพร้อมของครู และลักษณะของผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

2. การพัฒนาสมรรถนะครูแนะแนวและครูประจำชั้นด้านการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม ควรส่งเสริมให้ครูแนะแนวและครูประจำชั้นมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Learning: SEL) และระบบสนับสนุนพฤติกรรมเชิงบวกทั้งโรงเรียน (School-Wide Positive Behavior Support: SWPBS) เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนา Resilience ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

3. การจัดระบบสนับสนุนผู้เรียนแบบหลายระดับในสถานศึกษา สถานศึกษาควรพัฒนาระบบสนับสนุนหลายระดับ (Multi-Tiered System of Supports: MTSS) ที่ครอบคลุมการคัดกรองผู้เรียน การประเมินความเสี่ยง การช่วยเหลือรายบุคคล และการส่งต่อกรณีที่ต้องการความช่วยเหลือเฉพาะด้าน เพื่อให้การพัฒนา Resilience ไม่เป็นเพียงกิจกรรมระยะสั้น แต่เป็นระบบการดูแลผู้เรียนที่ต่อเนื่องและตรวจสอบได้

4. การเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว และชุมชน ควรส่งเสริมบทบาทของครอบครัวและชุมชนในการสนับสนุนผู้เรียน ผ่านกิจกรรมสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ เวิร์กช็อปผู้ปกครอง และเครือข่ายความร่วมมือระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน เนื่องจาก Resilience ของผู้เรียนไม่ได้เกิดจากปัจจัยภายในเพียงอย่างเดียว แต่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์และระบบสนับสนุนรอบตัวผู้เรียนด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของมาตรวัดความสามารถในการรับมือกับความไม่แน่นอนของผู้เรียนที่สอดคล้องกับบริบทไทย ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาเครื่องมือวัด Resilience ที่สะท้อนบริบททางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้เรียนไทยอย่างแท้จริง โดยเฉพาะการตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง ความเที่ยง และความตรงเชิงเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ เนื่องจากเครื่องมือวัดจำนวนมากมีรากฐานจากกรอบแนวคิดตะวันตก ซึ่งอาจไม่สามารถสะท้อนลักษณะความสัมพันธ์แบบครอบครัว ชุมชน ความเกรงใจ การพึ่งพาเครือข่ายทางสังคม และบริบทโรงเรียนไทยได้อย่างครบถ้วน

2. การวิจัยเปรียบเทียบการประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดต่างประเทศในบริบทการศึกษาไทย ควรมีการศึกษาวิจัยที่เปรียบเทียบว่าแนวทางจากต่างประเทศ เช่น SEL, SWPBS หรือ PBIS สามารถนำมาปรับใช้ในบริบทไทยได้มากน้อยเพียงใด โดยควรวิเคราะห์ทั้งจุดแข็งและข้อจำกัดของหลักฐานจากต่างประเทศ เนื่องจากงานวิจัยจำนวนมากดำเนินการในระบบการศึกษาที่มีทรัพยากร บุคลากรสนับสนุนทางจิตวิทยา ระบบข้อมูล และกลไกติดตามผลที่เข้มแข็งกว่าบริบทไทย

3. การทดลองใช้กรอบ Thai Resilience Development Framework (TRDF) ในสถานศึกษา หลากหลายระดับและพื้นที่ควรนำ TRDF ไปทดลองใช้ในสถานศึกษาหลายระดับชั้น ทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา รวมถึงบริบทพื้นที่ที่แตกต่างกันทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และทรัพยากรของโรงเรียน เพื่อประเมินความเหมาะสม ความยืดหยุ่น และประสิทธิผลของกรอบดังกล่าว อย่างไรก็ตาม การทดลองใช้ TRDF ควรพิจารณาเงื่อนไขของการนำไปปฏิบัติจริง เช่น ความพร้อมของครู ภาระงานของครู ระบบคัดกรองผู้เรียนกลุ่มเสี่ยง การสนับสนุนจากผู้บริหาร โรงเรียน ครอบครัว และชุมชน

4. การติดตามผลระยะยาวและการประเมินกระบวนการของโปรแกรมพัฒนา Resilience ควรมีการออกแบบการวิจัยแบบติดตามผลระยะยาว เพื่อศึกษาความคงทนของผลลัพธ์ที่เกิดจากโปรแกรมพัฒนา Resilience ทั้งด้านพฤติกรรม สุขภาวะทางอารมณ์ สังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ ควรเพิ่มการประเมินกระบวนการดำเนินงาน เช่น ความต่อเนื่องของกิจกรรม ความสม่ำเสมอของการดำเนินโปรแกรม คุณภาพของผู้ดำเนินกิจกรรม และระดับการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน เพื่ออธิบายได้ว่าโปรแกรมได้ผลหรือไม่ได้ผลเพราะเหตุใด

5. การวิจัยเชิงนโยบายเพื่อออกแบบระบบสนับสนุนสุขภาวะผู้เรียนในระดับโรงเรียน เขตพื้นที่ และประเทศควรส่งเสริมการวิจัยเชิงนโยบายที่มุ่งศึกษาแนวทางการออกแบบโครงสร้างระบบสนับสนุนสุขภาวะผู้เรียนในระดับโรงเรียน เขตพื้นที่ จังหวัด และระดับประเทศ เพื่อให้การพัฒนา Resilience ของผู้เรียนเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เป็นระบบ และยั่งยืน อย่างไรก็ตาม การวิจัยเชิงนโยบายควรพิจารณาความเป็นไปได้เชิงโครงสร้างและทรัพยากรด้วย เช่น จำนวนครูแนะแนว งบประมาณ ระบบส่งต่อผู้เรียนกลุ่มเสี่ยง ฐานข้อมูลสุขภาวะผู้เรียน และความร่วมมือระหว่างหน่วยงานการศึกษา สาธารณสุข และชุมชน

เอกสารอ้างอิง

มารุต ศักดิ์แสงวิจิตร. (2562). *การเสริมสร้างความหยุ่นตัวด้านการปรับตัวของนักเรียนครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ด้วยการให้คำปรึกษากลุ่ม* [ปริญญาณิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. <https://hdl.handle.net/20.500.14740/34258>
วิไลลักษณ์ ลังกา, พัทธราภรณ์ ศรีสวัสดิ์, อรุมา เจริญสุข, นริสรา พิงโพธิ์สภ, ทวีกา ตั้งประภา, มนตา ตูลย์เมธการ, อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, และ พนิดา ศกุนตนา. (2564). การวิจัยและพัฒนาคู่มือกิจกรรมเสริมสร้างทุนทางจิตวิทยาในการป้องกันการใช้สารเสพติดในกลุ่มนักเรียนช่วงอายุ 13-15 ปีสำหรับครูในสถานศึกษา. *วารสารสำนักงาน ป.ป.ส.,* 38(1), 52-65.

- Ashurst, K. L., Hans, J. D., & Smith, D. R. (2009). The resilience factor: What extension can learn from adolescents coping with parental cancer. *The Journal of Extension*, 47(2), 1–13. <https://commons.joe.org/joe/vol47/iss2/25>
- Barker, K., Poed, S., & Whitefield, P. (Eds.). (2023). *School-wide positive support: The Australia handbook*. Routledge.
- Bonanno, G. A., Galea, S., Bucciarelli, A., & Vlahov, D. (2006). Psychological resilience after disaster: New York City in the aftermath of the September 11th terrorist attack. *Psychological Science*, 17(3), 181–186. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01682.x>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Center on Positive Behavioral Interventions and Supports. (2023a). *PBIS implementation blueprint*. University of Oregon. <https://www.pbis.org>
- Center on Positive Behavioral Interventions and Supports. (2023b). *What is PBIS?* <https://www.pbis.org/pbis/what-is-pbis>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2020). *SEL framework: What are the core competencies?* <https://casel.org/core-competencies/>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2023). *What is SEL?* <https://casel.org/what-is-sel/>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Grotberg, E. H. (1999). *Tapping your inner strength*. New Harbinger.
- Llistosella, M., Castellví, P., García-Ortiz, M., López-Hita, G., Torné, C., Ortiz, R., Gualart, E., Uña-Solbas, E., & Martín-Sánchez, J. C. (2024). Effectiveness of a resilience school-based intervention in adolescents at risk: A cluster-randomized controlled trial. *Frontiers in Psychology*, 15, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1478424>
- Llistosella, M., Goni-Fuste, B., Martín-Delgado, L., Miranda-Mendizabal, A., Franch Martinez, B., Pérez-Ventana, C., & Castellvi, P. (2023). Effectiveness of resilience-based interventions in schools for adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1–21. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1211113>
- Masten, A. S. (2001). Ordinary magic: Resilience processes in development. *American Psychologist*, 56(3), 227–238.

- Pinto, T. M., Laurence, P. G., Macedo, C. R., & Macedo, E. C. (2021). Resilience programs for children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.754115>
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Free Press.
- Sugai, G., & Horner, R. H. (2002). The evolution of discipline practices: School-wide positive behavior supports. *Child & Family Behavior Therapy*, 24(1–2), 23–50. https://doi.org/10.1300/J019v24n01_03
- Tasijawa, F. A., & Siagian, I. (2022). School-based interventions to improve adolescent resilience: A scoping review. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(F), 33–40. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.8063>
- The Resilience Project. (2021). *GEM principles*. <https://www.theresilienceproject.com.au>
- Ungar, M. (2012). Social ecologies and their contribution to resilience. *American Journal of Orthopsychiatry*, 82(2), 225–235. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.2012.01144.x>
- Werner, E. E., & Smith, R. S. (1995). *Overcoming the odds: High risk children from birth to adulthood*. Cornell University Press.
- World Health Organization. (2022). *COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide*. <https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>
- World Health Organization, & United Nations Children’s Fund. (2024). *WHO and UNICEF launch guidance to improve access to mental health care for children and young people*. <https://www.who.int/news/item/09-10-2024-who-and-unicef-launch-guidance-to-improve-access-to-mental-health-care-for-children-and-young-people>

การบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีนในโรงเรียนมัธยมศึกษา

ACADEMIC ADMINISTRATION BASED ON LEAN THINKING IN SECONDARY SCHOOLS

กุลธิตา มุลตรีแก้ว^{1*} สุธรรม ธรรมทัศนานนท์¹

Kuntida Muntrikaeo^{1*} Sutum Tammatasananon¹

¹ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น, ประเทศไทย

¹ Sripatum University Khon Kaen, Thailand

* Corresponding author e-mail: kuntida.kuntidakuntida@gmail.com

Received: 09/12/2025 | Revised: 14/02/2026 | Accepted: 20/02/2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งอธิบายการประยุกต์ใช้แนวคิดลีนในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา ภายใต้บริบทที่สถานศึกษาต้องเผชิญกับปัญหางานที่ซ้ำซ้อน ภาระงานครูที่สูงเกินจำเป็น ระบบงานวิชาการที่ขาดความคล่องตัว และทรัพยากรที่จำกัด แม้รัฐได้กำหนดนโยบายยกระดับคุณภาพผู้เรียนและลดความสูญเปล่าทางการศึกษา แต่การดำเนินงานในระดับสถานศึกษายังคงเผชิญข้อจำกัดเชิงระบบ ทำให้เกิดความจำเป็นในการนำแนวทางบริหารจัดการสมัยใหม่ เช่น การนำแนวคิดลีนมาใช้ในการปรับปรุงคุณภาพงานวิชาการอย่างเป็นรูปธรรม บทความนี้สังเคราะห์แนวคิดหลักของการบริหารงานวิชาการ ได้แก่ การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลและประเมินผล พร้อมบูรณาการกับขั้นตอนลีน 4 ขั้นตอน ได้แก่ การระบุคุณค่า การวางแผนและการดำเนินงาน การสะท้อนผล และการปรับปรุงและพัฒนา ซึ่งช่วยให้การบริหารงานวิชาการมีความกระชับ ลดความสูญเปล่า เพิ่มความต่อเนื่องของกระบวนการ และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง ผลการสังเคราะห์ชี้ว่า การนำแนวคิดลีนมาช่วยให้สถานศึกษามองเห็นสิ่งที่สร้างคุณค่าในกระบวนการเรียนรู้ ลดกิจกรรมที่ไม่จำเป็น เสริมประสิทธิภาพของครู ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน บทความนี้มีคุณูปการสำคัญต่อวงการวิชาการด้านการบริหารการศึกษา โดยนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงระบบที่สามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางพัฒนางานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาให้สอดคล้องกับความท้าทายของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: การบริหารงานวิชาการ, แนวคิดลีน

Abstract

This article examines the application of Lean Thinking to academic administration in secondary schools, addressing persistent issues such as redundant academic processes, excessive teacher workload, limited resources, and the lack of system coherence. Although national policies emphasize competency-based learning and the reduction of educational waste, schools continue to face structural challenges that hinder the development of efficient academic management systems. These conditions highlight the need for modern management approaches—particularly Lean Thinking—to enhance educational quality in a practical and systematic manner. The article synthesizes three core components of academic administration—curriculum development, learning management, and assessment and evaluation—and integrates them with four Lean stages: identifying value, planning and implementation, reflection, and continuous improvement. This integration creates a streamlined system that minimizes waste, enhances process flow, supports effective resource allocation, and strengthens the ability of schools to respond to learners' needs. Findings indicate that Lean Thinking enables schools to recognize value-adding processes, eliminate non-value-adding activities, improve teacher efficiency, optimize resource utilization, and enhance student learning outcomes sustainably. The academic contribution of this article lies in presenting a systemic conceptual framework for applying Lean Thinking to academic administration in secondary schools, offering strategic guidance for improving educational quality in response to 21st-century demands.

Keywords: Academic Administration, Lean Thinking

บทนำ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยภายหลังการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของการปฏิรูปการศึกษา โดยมุ่งสร้างระบบการศึกษาที่มีมาตรฐาน เท่าเทียม และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2568) แนวทางดังกล่าวเน้นการกระจายอำนาจสู่สถานศึกษา โดยให้อำนาจโรงเรียนในการบริหารจัดการ พัฒนาหลักสูตร จัดการเรียนรู้ และประเมินคุณภาพภายใน ซึ่งสะท้อนว่างานวิชาการเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนโดยตรง ต่อมาแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะและทักษะในศตวรรษที่ 21 ควบคู่กับการลดความ

สูญเสียค่าทางการศึกษาและการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) นโยบายเหล่านี้ชี้ให้เห็นความจำเป็นในการพัฒนาระบบบริหารงานวิชาการให้มีความคล่องตัว โปร่งใส และมุ่งสร้างคุณค่าแก่ผู้เรียนอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตาม แม้ทิศทางเชิงนโยบายจะมีความชัดเจน แต่สภาพ การดำเนินงานจริงในโรงเรียนมัธยมศึกษากลับสะท้อนปัญหาเชิงโครงสร้างที่สำคัญ กล่าวคือ ระบบบริหารงาน วิชาการยังมีขั้นตอนซ้ำซ้อน ภาระงานเอกสารจำนวนมาก และกระบวนการที่ไม่ก่อให้เกิดคุณค่าโดยตรงต่อ การเรียนรู้ งานวิจัยพบว่าครูใช้เวลาร้อยละ 40–60 ไปกับงานธุรการและการรายงานที่ซ้ำซ้อนหลายระดับ ส่งผลให้เวลาสำหรับการออกแบบการเรียนรู้และการดูแลผู้เรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญ (นิภาวรรณ ศิริธินกุล, 2565; สพฐ., 2568) ปัญหาดังกล่าวสะท้อนแกนกลางของความท้าทายด้านการบริหารงานวิชาการ คือ ความซ้ำซ้อนของกระบวนการและภาระงานที่ไม่สร้างคุณค่า ซึ่งบั่นทอนประสิทธิภาพของระบบและไม่ สอดคล้องกับเป้าหมายเชิงนโยบายระดับชาติ ภายใต้บริบทดังกล่าว แนวคิดลีน (Lean) จึงได้รับความสนใจใน ฐานะกรอบการบริหารเชิงระบบที่มุ่งลดความสูญเปล่าและเพิ่มคุณค่าแก่ผู้รับบริการ โดยมีรากฐานจาก ภาควิทยาศาสตร์และได้รับการประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางในภาคบริการการสาธารณสุข และองค์กรการศึกษา สมัยใหม่ (Womack and Jones, 2003; Emiliani, 2005) หลักการสำคัญของลีน ได้แก่ การระบุคุณค่า การวิเคราะห์กระแสคุณค่า การทำให้กระบวนการไหลลื่น การดำเนินงานตามความต้องการ และการปรับปรุง อย่างต่อเนื่อง ซึ่งล้วนสอดคล้องกับการพัฒนางานวิชาการที่ต้องการความกระชับ โปร่งใส และมุ่งผลลัพธ์ การเรียนรู้ ในบริบทการศึกษา คุณค่า หมายถึง กิจกรรมที่ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาผู้เรียน ขณะที่กิจกรรมที่ ไม่สร้างคุณค่าคือกระบวนการที่ใช้ทรัพยากรแต่ไม่ยกระดับผลลัพธ์การเรียนรู้

ดังนั้น การประยุกต์แนวคิดลีนกับการบริหารงานวิชาการจึงมิใช่เพียงการลดงานเอกสาร แต่เป็น การออกแบบระบบงานใหม่ให้ทุกขั้นตอนสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรง ทั้งในด้านการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการลดภาระงานครู การส่งเสริม การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะของกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568; สพฐ., 2568) ด้วยเหตุนี้ บทความนี้จึงมุ่งนำเสนอกรอบแนวคิดและกลไกการบูรณาการแนวคิดลีนเข้า กับการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยเสนอแนวทางเชิงระบบที่สามารถลดความซ้ำซ้อนของ กระบวนการ เพิ่มคุณค่าแก่ผู้เรียน และยกระดับประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน

แนวคิดการบริหารงานวิชาการ

การบริหารงานวิชาการเป็นกระบวนการสำคัญที่ขับเคลื่อนคุณภาพของสถานศึกษาและเป็นหัวใจ หลักของการจัดการศึกษาในทุกๆระดับ นักวิชาการจำนวนมากให้ความหมายของการบริหารงานวิชาการไว้ใน ทิศทางเดียวกันว่าเป็นระบบการจัดการงานด้านการเรียนการสอนอย่างเป็นแบบแผนที่ประกอบด้วย การวางแผน การดำเนินงาน การกำกับติดตาม และการประเมินผล เพื่อให้งานวิชาการทุกกิจกรรมสามารถ สนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ตามมาตรฐานคุณภาพของสถานศึกษา สุธรรม ธรรมทัตตานนท์ (2554) ให้ความหมายว่า การบริหารงานวิชาการ คือ การจัดการกระบวนการเรียนการ สอนอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน อนุศักดิ์ สมิต

สันต์ (2566) อธิบายว่าการบริหารงานวิชาการ คือ การจัดการกิจกรรมทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพสูงสุด นอกจากนี้ อติพงษ์ สุขนาค (2560) ยังอธิบายว่าการบริหารงานวิชาการครอบคลุมตั้งแต่หลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม การวัดผล การนิเทศ ไปจนถึงการพัฒนากิจกรรมผู้เรียน ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดคุณภาพของผลการเรียนรู้ และ Glickman (2017) ให้ความหมายว่า การบริหารงานวิชาการ หมายถึง การนิเทศการสอน การพัฒนาครู และการประสานงานโปรแกรมวิชาการต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผลอย่างแท้จริง

ด้วยเหตุนี้ การบริหารงานวิชาการจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษา เพราะเป็นกลไกหลักที่กำหนดคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดในสถานศึกษา หากการบริหารงานวิชาการดำเนินไปอย่างเป็นระบบ มีความต่อเนื่อง และยึดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และทำให้สถานศึกษาบรรลุพันธกิจด้านคุณภาพการศึกษาได้ในระยะยาว ทั้งนี้ นักวิชาการจำนวนมาก เช่น อติพงษ์ สุขนาค (2560) Glatthorn และคณะ (2018) ต่างเห็นตรงกันว่า การบริหารงานวิชาการที่มีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยที่มีผลโดยตรงต่อคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพของสถานศึกษา หากดำเนินงานอย่างบูรณาการ มีระบบกำกับติดตามที่ชัดเจน และมีการพัฒนาต่อเนื่อง จะช่วยให้สถานศึกษาสามารถจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงและตอบสนองผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

ในการะงานหลักของการบริหารงานวิชาการ นักวิชาการและหน่วยงาน ได้แก่ กมล ภูประเสริฐ (2544), สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2550), รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2550), Bush (2008), Hoy and Miskel (2013) ได้เสนอภาระงานหลักแตกต่างกันตามบริบทการศึกษา แต่เมื่อสังเคราะห์ร่วมกันพบว่าภาระงานหลักมีความสอดคล้องกัน ได้แก่ 1) การพัฒนาหลักสูตร 2) การจัดการเรียนรู้ และ 3) การวัดผลและประเมินผล ภาระงานเหล่านี้เป็นแกนหลักที่ทำให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามมาตรฐานและเป้าหมายของสถานศึกษา

การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง กระบวนการปรับปรุง ออกแบบ และสร้างหลักสูตรให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา โดยครอบคลุมการกำหนดจุดมุ่งหมาย การจัดโครงสร้างเนื้อหา การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ การเลือกสื่อและวิธีการสอน รวมถึงการวัดและประเมินผล (รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, 2553; Good, 1973) ทั้งนี้การพัฒนาหลักสูตรมุ่งให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็น สามารถพัฒนาศักยภาพตนเองได้เต็มที่และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อคุณภาพการศึกษา เพราะเป็นกลไกหลักที่กำหนดทิศทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สังคม และประเทศ การมีหลักสูตรที่เหมาะสมช่วยเสริมสร้างความสามารถของผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิด การปฏิบัติ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ อีกทั้งยังทำให้การจัดการเรียนการสอนมีความชัดเจน เป็นระบบ และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างทันสมัย นอกจากนี้ การพัฒนาหลักสูตรยังส่งเสริมให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ ทำให้หลักสูตรมีความยืดหยุ่น และนำไปสู่ประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่สูงขึ้นและคุณภาพของผู้เรียนที่สอดคล้องกับมาตรฐานทางการศึกษา (กุลชญา เทียงตรง, 2550; วิไลลักษณ์ เจริญทรัพย์, 2555) กระบวนการของการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ความต้องการที่

แท้จริงของผู้เรียน ชุมชน และสังคม 2) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ มุ่งเน้นเฉพาะสมรรถนะที่จำเป็น และเชื่อมโยงกับทักษะในศตวรรษที่ 21 3) การสร้างหลักสูตรโดยเน้นเนื้อหาหลัก กำหนดลำดับเนื้อหา และ กิจกรรมที่เพิ่มคุณค่าต่อผู้เรียนสูงสุด 4) การพัฒนาหลักสูตรและทดลองใช้งานจริง และ 5) การประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง (อึ้ง บั๋วศรี, 2542; พรเทพ โพธิ์พันธุ์, 2562; Taba, 1962; Wiles and Bondi, 2019)

การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการวางแผน ออกแบบ และดำเนินกิจกรรมการสอนอย่างเป็นระบบ โดยครูทำหน้าที่จัดเตรียมเนื้อหา วิธีการสอน สื่อ เทคโนโลยี และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ตลอดจนการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะตามเป้าหมายของ หลักสูตร โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเชื่อมโยงเนื้อหา กับชีวิตจริง และการสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด (สมศักดิ์ ภู่วิภา ดารวรรณ, 2563; Wiles and Bondi, 2019) มีความสำคัญในฐานะหัวใจของการพัฒนาผู้เรียน เนื่องจาก เป็นกระบวนการที่กำหนดว่าผู้เรียนจะสามารถรู้ การเรียนรู้ พัฒนาทักษะ และบรรลุศักยภาพได้มากน้อย เพียงใด การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ควบคู่ทักษะทางสติปัญญา เจตคติ และทักษะปฏิบัติ อีกทั้งการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับประสบการณ์จริงยังทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงถือเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐาน การศึกษาและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคม (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2562; Merrill, 2002) กระบวนการของการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) การจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง 2) การมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้ 3) การฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 4) การส่งเสริมให้ครูมี การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแผนการสอน และ 5) การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544; กมล ภูประเสริฐ, 2544; Merrill, 2002)

การวัดผลและประเมินผล หมายถึง กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ พฤติกรรม หรือสมรรถนะของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ผ่านเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสม เพื่อนำข้อมูลที่ได้ มาตีความและตัดสินคุณค่าหรือความสำเร็จของผู้เรียนเมื่อเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนด การวัดผลจึงเน้นการรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณหรือคุณภาพ ขณะที่การประเมินผลมุ่งใช้ข้อมูลดังกล่าวเพื่อ พิจารณาความก้าวหน้า จุดแข็ง จุดอ่อน รวมถึงการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น โดยครอบคลุมทั้งการประเมินระหว่างเรียนและหลังเรียนอย่างเป็นระบบ (รัตนะ บัวสนธ์, 2555) เป็น กลไกสำคัญที่ช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างรอบด้าน เพราะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูและผู้บริหาร สามารถตรวจสอบ ประสิทธิภาพของการเรียนการสอน รู้ถึงความก้าวหน้า ปัญหา และ ความต้องการของผู้เรียน ทำให้สามารถวางแผน ปรับปรุง และพัฒนากระบวนการสอนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การประเมินผลยังมีบทบาทในการตัดสินคุณภาพของหลักสูตรและโปรแกรมการเรียนรู้ รวมทั้ง ให้ข้อมูลเพื่อใช้ในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ และการใช้ชีวิตในสังคม โดย การประเมินทั้งรูปแบบต่อเนื่องและสรุปผลช่วยให้สถานศึกษาบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างมี

ประสิทธิผล (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 256) กระบวนการของการวัดผลและประเมินผล ประกอบด้วย 1) การกำหนดวัตถุประสงค์การวัดที่ชัดเจนและตรงประเด็น 2) การออกแบบเครื่องมือวัดผลให้สอดคล้องกับเป้าหมายและใช้วัดผลได้ชัดเจน 3) การดำเนินการวัดผลและเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ 4) การวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูลจากการประเมินอย่างรอบคอบ และ 5) การนำผลไปใช้และปรับปรุงพัฒนา (โชติกา ภาชีผล, 2559; Tyler, 1949)

แนวคิดลีน

แนวคิดลีน หมายถึง กรอบการบริหารจัดการที่เน้นการสร้างคุณค่าสูงสุดให้แก่ผู้รับบริการควบคู่กับการลดความสูญเปล่าในทุกกระบวนการ โดยใช้ทรัพยากรให้น้อยที่สุดและให้ผลลัพธ์เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ลีนมิได้พิจารณาเฉพาะผลลัพธ์ปลายทาง แต่ให้ความสำคัญกับการตรวจสอบกิจกรรมย่อยและกระบวนการทั้งหมดที่ใช้ทรัพยากรแต่ไม่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่ม เพื่อกำจัดหรือปรับลดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกจากกระบวนการ (ชุตินา เกตุษา, 2553; พัทธนา เอ็งบริบูรณ์พงศ์, 2560) แนวคิดนี้ยังเน้นให้กระบวนการทำงานไหลอย่างต่อเนื่อง ลดการรอคอย ลดความซ้ำซ้อน และเพิ่มความรวดเร็วในการตอบสนองต่อผู้รับบริการ (อดิگانต์ ม่วงเงิน, 2562) ควบคู่กับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มความคล่องตัวและความยืดหยุ่นขององค์กร (สพธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564) ความสำคัญของลีนสะท้อนผ่านประโยชน์ที่เห็นได้ชัด เช่น การลดต้นทุน เวลา ความผิดพลาด และความซ้ำซ้อน พร้อมเพิ่มคุณภาพของสินค้าและบริการ ซึ่งช่วยเสริมความพึงพอใจของผู้รับบริการและยกระดับความสามารถในการแข่งขันขององค์กร (โกศล ดีศีลธรรม, 2556; Tapping, 2006) นอกจากนี้ การลดกระบวนการที่ไม่สร้างคุณค่ายังช่วยให้บุคลากรทุ่มเทเวลาให้กับงานที่สำคัญจริง ๆ ส่งผลให้สภาพแวดล้อมการทำงานดีขึ้นและเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร (Womack and Jones, 2003; Doanh Do, 2017) กล่าวโดยสรุปได้ว่า แนวคิดลีน หมายถึง หลักการและวิธีการบริหารจัดการที่มุ่งเน้นการลดความสูญเปล่าและการใช้ทรัพยากรให้น้อยที่สุดในทุกกระบวนการ โดยเน้นการสร้างคุณค่าให้กับลูกค้าหรือผู้รับบริการ พร้อมทั้งปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการไหลของงานที่ราบรื่นและมีประสิทธิผลสูงสุด

กระบวนการลีนได้รับการสังเคราะห์เป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การระบุคุณค่า จากมุมมองของผู้รับบริการ 2) การบ่งชี้สายธารคุณค่า เพื่อแยกกิจกรรมสร้างคุณค่าออกจากกิจกรรมสูญเปล่า 3) การสร้างการไหล ให้กระบวนการดำเนินอย่างต่อเนื่อง 4) การใช้ระบบดึง ให้ผลิตหรือให้บริการตามความต้องการจริง และ 5) การมุ่งสู่ความสมบูรณ์แบบ ผ่านการปรับปรุงต่อเนื่อง (Womack and Jones, 2003; นภัสรพี ปัญญาธนาวิช, 2560; สพธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564) เพื่อให้มีความความสอดคล้องและใช้ได้จริงในบริบทด้านการศึกษา ที่ต้องการลดงานที่ไม่จำเป็น เพิ่มเวลาให้ครูและบุคลากรใช้กับงานที่สร้างผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง และทำให้การบริหารงานวิชาการมีคุณภาพ สอดคล้องกับมาตรฐาน และตอบสนองต่อตัวชี้วัดด้านคุณภาพทางการศึกษาได้อย่างยั่งยืน จึงสรุปขั้นตอนของแนวคิดลีน ประกอบด้วย 1) การระบุคุณค่า 2) การวางแผนและการดำเนินงาน 3) การสะท้อนผล และ 4) การปรับปรุงและพัฒนา (นภัสรพี ปัญญาธนาวิช, 2560; สพธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564; Womack and Jones, 2003)

การระบุคุณค่า เป็นขั้นตอนแรกและขั้นตอนสำคัญที่สุดของแนวคิดสัน โดยมุ่งวิเคราะห์ว่ากิจกรรมใดสร้างประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง และกิจกรรมใดเป็นความสูญเปล่าที่ต้องลดหรือขจัดออกจากกระบวนการเรียนรู้ นักวิชาการอธิบายตรงกันว่า การระบุคุณค่าคือการคัดแยกกิจกรรมที่ก่อให้เกิดมูลค่า เช่น การเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการผู้เรียน ออกจากกิจกรรมที่ไม่สร้างมูลค่า เช่น การรอคอย งานซ้ำซ้อน หรือการใช้ทรัพยากรที่ไม่จำเป็น (พัชรา เอ็งบริบูรณ์พงศ์ ใจดี, 2560; อดิกันต์ ม่วงเงิน, 2562) สอดคล้องกับ Womack และ Jones (2003) ที่อธิบายว่าการระบุคุณค่าคือการทำความเข้าใจความต้องการแท้จริงของผู้เรียนเพื่อเป็นฐานในการออกแบบกระบวนการเรียนทั้งหมด การระบุคุณค่าช่วยให้สถานศึกษามุ่งเน้นเฉพาะสิ่งที่จำเป็นต่อการพัฒนาผู้เรียน ลดความสูญเปล่า เพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ และยกระดับคุณภาพการบริหารงานวิชาการให้ตอบสนองผู้เรียนได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิผลสูงสุด จากการสังเคราะห์พบว่า ขั้นตอนของการระบุคุณค่าตามแนวคิดสันให้เหมาะสมกับบริบททางการศึกษามีดังนี้ 1) ศึกษาความต้องการและเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน 2) แยกแยะสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้กับสิ่งที่ไม่ก่อประโยชน์ 3) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียน 4) กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้หลักที่ต้องการส่งมอบให้ผู้เรียน และ 5) วางแผนและกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่สร้างคุณค่าและลดความสูญเปล่า (นภัสรพี ปัญญาธนาวิช, 2560; สหธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564; Womack and Jones, 2003)

การวางแผนและการดำเนินงาน เป็นกระบวนการบริหารจัดการที่มุ่งออกแบบ จัดระบบ และนำกระบวนการทำงานไปปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยการวิเคราะห์ การคาดการณ์ และการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสม ทั้งด้านบุคลากร งบประมาณ และกระบวนการทำงาน (ยุวดี ศิริทรัพย์, 2560) ในกรอบแนวคิดสัน การวางแผนหมายถึงการออกแบบกระบวนการเพื่อสร้างคุณค่าและลดความสูญเปล่า ขณะที่การดำเนินงานคือการนำแผนไปใช้จริงเพื่อปรับลดขั้นตอนซ้ำซ้อนและเพิ่มประสิทธิภาพของระบบงาน (Womack and Jones, 2003) ซึ่งสอดคล้องกับ Robbins และ Coulter (2016) ที่อธิบายว่าการวางแผนคือการกำหนดเป้าหมายและเลือกวิธีการที่เหมาะสม ส่วนการดำเนินงานคือการจัดการทรัพยากรให้บรรลุผลอย่างเป็นระบบ การวางแผนและการดำเนินงานคือกลไกสำคัญที่ทำให้สถานศึกษาสามารถกำหนดทิศทางการพัฒนา จัดระบบงานให้ไหลลื่น ลดความซ้ำซ้อน และตอบสนองความต้องการผู้เรียนอย่างคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้การจัดการศึกษามีความแม่นยำ โปร่งใส ตรวจสอบได้ และใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า (ประภาศิริ สุรพันธ์, 2550) อีกทั้งยังเสริมความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของนโยบาย เทคโนโลยี และบริบทผู้เรียน (Kotter, 2021) จึงนับเป็นรากฐานสำคัญของการบริหารงานวิชาการที่มีคุณภาพและยั่งยืน จากการสังเคราะห์พบว่า ขั้นตอนของการวางแผนและดำเนินงานตามแนวคิดสันให้เหมาะสมกับบริบททางการศึกษามีดังนี้ 1) วิเคราะห์และวางแผนกระบวนการจัดการเรียนรู้ 2) แยกแยะขั้นตอนที่เพิ่มคุณค่าและขั้นตอนที่ไม่จำเป็น 3) ปรับลดขั้นตอนและกระชับกระบวนการเรียนรู้ 4) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้ต่อเนื่องและไหลลื่น และ 5) สร้างความร่วมมือและประสานงานที่ดีในทุกฝ่าย (นภัสรพี ปัญญาธนาวิช, 2560; สหธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564; Womack and Jones, 2003)

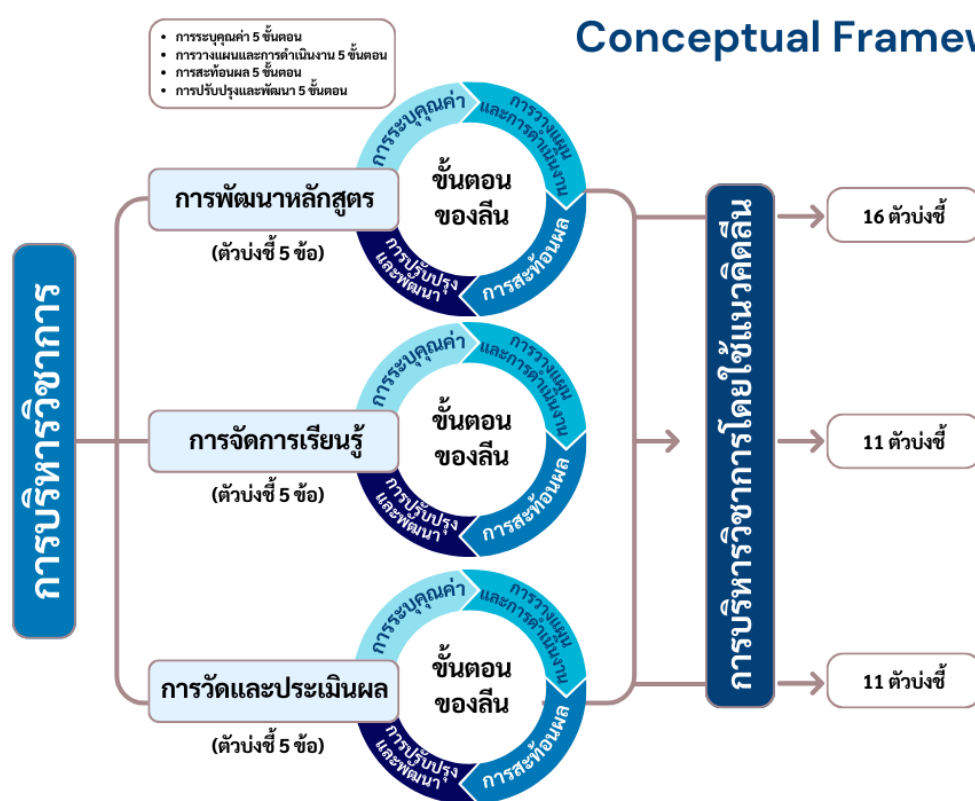
การสะท้อนผล หมายถึง กระบวนการนำข้อมูลจริงจากผู้เรียนมาใช้ปรับทิศทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริง โดยตั้งอยู่บนหลักการที่เน้นการตอบสนองอย่างทันที่ถึงที่ ลดกิจกรรมที่ไม่จำเป็น และเพิ่มความคล่องตัวของกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Fukuda, 2013) ในบริบทการศึกษา การสะท้อนผล คือ การใช้ผลการเรียนรู้ หลักฐานเชิงประจักษ์ หรือความคิดเห็นของผู้เรียนในการวิเคราะห์และปรับปรุงกิจกรรม วิธีสอน หรือเนื้อหาให้เหมาะสมกับศักยภาพและระดับความต้องการของผู้เรียนอย่างเป็นระบบและตรงจุด การสะท้อนผลเป็นกลไกสำคัญในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยช่วยให้ครูและผู้บริหารเข้าใจความต้องการจริงของผู้เรียน ลดกิจกรรมที่ไม่สร้างคุณค่า เช่น เนื้อหาซ้ำซ้อนหรือการใช้เวลาเกินจำเป็น และเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดเส้นการดำเนินงานตามข้อมูลจริงช่วยลดความสูญเปล่า เพิ่มความยืดหยุ่นของระบบ และทำให้การดำเนินงานตอบสนองผู้เรียนได้แม่นยำมากขึ้น (Womack and Jones, 2003; Fukuda, 2013) ส่งผลให้ผู้สอนสามารถปรับการเรียนรู้อย่างทันที่ เหมาะสมกับปัญหาและความก้าวหน้าของผู้เรียน นำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายทางการศึกษามากยิ่งขึ้น จากการสังเคราะห์พบว่า ขั้นตอนของการสะท้อนผลตามแนวคิดเส้นให้เหมาะสมกับบริบททางการศึกษามีดังนี้ 1) ระบุและสำรวจความต้องการของผู้เรียน 2) วางแผนและออกแบบกระบวนการสะท้อนผล 3) รวบรวมและประมวลผลข้อมูลสะท้อนผล 4) สรุปบทเรียนและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุง และ 5) ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ (นภสรพีปัญญานวนาธิข, 2560; สหธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564; Womack and Jones, 2003)

การปรับปรุงและพัฒนา หมายถึง กระบวนการปรับเปลี่ยนและยกระดับประสิทธิภาพของการทำงานอย่างต่อเนื่อง ผ่านการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและการพัฒนาแนวทางใหม่ที่ตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรและผู้รับบริการได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักคิดแบบเส้นที่เน้นการลดความสูญเสีย การเพิ่มคุณค่า และการทำงานให้มีประสิทธิผลมากที่สุด วิโรจน์ ลักษณะอดิศร (2552) อธิบายว่าการปรับปรุงและพัฒนาคือการลดเวลา ลดความผิดพลาด และลดทรัพยากรที่ไม่จำเป็น ผ่านการวิเคราะห์ขั้นตอนการทำงานเดิมเพื่อนำไปสู่ระบบที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การปรับปรุงและพัฒนาจึงเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้และการบริหารจัดการสถานศึกษาให้มีคุณภาพสูงขึ้นอย่างยั่งยืน และสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพของกระบวนการทางการศึกษา โดยเฉพาะในโรงเรียนซึ่งต้องตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคมอย่างทันที่ ตามธรรม จินากุล (2557) อธิบายว่าการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันโดยลดความสูญเสีย เพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการ และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่มุ่งสู่ความสมบูรณ์แบบ การปรับปรุงและพัฒนาช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีความคล่องตัว สอดคล้องกับผู้เรียนมากขึ้น และทำให้ครูสามารถพัฒนากิจกรรม วิธีสอน และเครื่องมือการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม จากการสังเคราะห์พบว่า ขั้นตอนของการปรับปรุงและพัฒนาตามแนวคิดเส้นให้เหมาะสมกับบริบททางการศึกษามี ดังนี้ 1) วิเคราะห์ปัญหาและระบุจุดที่ควรพัฒนา 2) วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาอย่างลึกซึ้ง 3) วางแผนและกำหนดแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม 4) ทดลองและดำเนินการปรับปรุง และ 5) ประเมินผลและ

ขยายผลสู่การพัฒนาต่อเนื่อง (นภสรพี ปัญญาธนาณิช, 2560; สหธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564; Womack and Jones, 2003)

การบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีนในโรงเรียนมัธยมศึกษา

การบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีน เป็นการผสมผสานหลักการบริหารงานวิชาการที่มุ่งยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน เข้ากับแนวคิดลีนที่เน้นการลดความสูญเปล่า เพิ่มคุณค่า และปรับปรุงกระบวนการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพสูงสุดและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยมีภาระงานหลักและกระบวนการดำเนินงานดัง ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีน



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีน

ภาพประกอบข้างต้น สรุปความสัมพันธ์ของภาระงานหลักของการบริหารงานวิชาการทั้งสามด้าน ได้แก่ การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล (กมล ภู่อะเสริฐ, 2544; สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2550; รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, 2550; Bush, 2008; Hoy and Miskel, 2013) กับขั้นตอนลีนทั้ง 4 ขั้นตอนอย่างเป็นลำดับ (วรธิดา รัตนโค้น, 2559; นภสรพี ปัญญาธนาณิช, 2560; สหธร เพชรวิโรจน์ชัย, 2564; Womack and Jones, 2003) ความเชื่อมโยงดังกล่าวช่วยให้เห็นแนวทางการ

ประยุกต์ใช้สื่อนี้ในกระบวนการบริหารงานวิชาการอย่างชัดเจน โดยมีรายละเอียดดัง ตาราง 1-3

กระบวนการดำเนินงานของการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดสัน

ตาราง 1 กระบวนการดำเนินงานของการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดสัน ด้านการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตร			
การระบุคุณค่า	การวางแผนและการดำเนินงาน	การสะท้อนผล	การปรับปรุงและพัฒนา
1. วิเคราะห์ความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน ชุมชน และสังคมเพื่อให้หลักสูตรตอบสนองต่อความต้องการอย่างมีคุณค่า	1. วางแผนและสร้างหลักสูตรโดยเน้นสาระสำคัญ กำหนดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมที่เพิ่มคุณค่าแก่ผู้เรียนสูงสุด	1. พัฒนาหลักสูตรและทดลองใช้หลักสูตรในสถานการณ์จริงเพื่อประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพ	1. วิเคราะห์ปัญหาและระบุจุดที่ควรพัฒนาจากผลการสะท้อนหลักสูตรอย่างเป็นระบบ
2. กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ มุ่งเน้นเฉพาะสมรรถนะที่จำเป็น และเชื่อมโยงกับทักษะในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน	2. ปรับลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็นในกระบวนการพัฒนาหลักสูตร เพื่อลดความซ้ำซ้อนและเพิ่มความปลอดภัยในการดำเนินงาน	2. สะท้อนผลเพื่อปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม และลำดับการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการจริงของผู้เรียน	2. ประเมินผลการพัฒนาและขยายผลสู่การปรับปรุงหลักสูตรในวงกว้าง
3. หลักสูตรลดเนื้อหาที่ซ้ำซ้อนหรือนอกเหนือความจำเป็นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับสาระสำคัญที่ตรงประเด็นและเกิดประโยชน์สูงสุด	3. ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้ต่อเนื่อง สอดคล้อง และราบรื่น	3. ใช้ข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้เรียน ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอย่างเป็นระบบ	3. ปรับปรุงหลักสูตรอย่างต่อเนื่องโดยยึดหลักการลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็นและเพิ่มคุณค่าให้ผู้เรียน
	4. ส่งเสริมความร่วมมือและการประสานงานกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ	4. ระบุและลดความสูญเสียเปล่าในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรจากผลการสะท้อน เพื่อทำให้หลักสูตรมีความเหมาะสมมากขึ้น	4. ดำเนินกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้ราบรื่น คล่องตัว ยืดหยุ่น และมีประสิทธิภาพ
	5. ใช้ทรัพยากรด้านเวลา บุคลากร และสื่อการเรียนรู้อย่างคุ้มค่า		

การพัฒนาหลักสูตร			
การระบุคุณค่า	การวางแผน และการดำเนินงาน	การสะท้อนผล	การปรับปรุง และพัฒนา
	โดยมุ่งให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุดใน การจัดการเรียนรู้		

ตาราง 2 กระบวนการดำเนินงานของการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดสี่ด้านด้านการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้			
การระบุคุณค่า	การวางแผน และการดำเนินงาน	การสะท้อนผล	การปรับปรุง และพัฒนา
1. จัดเนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้ให้ สอดคล้องกับ ความต้องการและ บริบทของผู้เรียน โดย มุ่งลดความซ้ำซ้อน และความสูญเปล่า เพื่อเพิ่มคุณค่าใน การเรียนรู้ 2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมใน การกำหนดเป้าหมาย และวางแผนการเรียนรู้ เพื่อสะท้อน ความต้องการและ ความสนใจที่แท้จริง	1. ร่วมกันวางแผนการ จัดการเรียนรู้ให้มี กระบวนการต่อเนื่อง ลำดับขั้นตอนชัดเจน ลดความซ้ำซ้อน และ เอื้อต่อการเรียนรู้อย่าง สิ้นเปลือง 2. ออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ที่บูรณาการ การฝึกทักษะ กระบวนการคิด การแก้ปัญหา และ การจัดการ โดยสามารถ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิต จริงได้ 3. แยกแยะขั้นตอนหรือ กิจกรรมที่เพิ่มคุณค่ากับ ผู้เรียนออกจากกิจกรรม ที่ไม่จำเป็น เพื่อลด ความสูญเปล่าและทำให้	1. ติดตามและ ประเมินผลการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม โดยเปิด โอกาสให้ครู ผู้เรียน และผู้เกี่ยวข้องร่วมให้ ข้อมูลสะท้อนกลับ 2. นำผลการสะท้อน กลับมาใช้ปรับปรุงและ พัฒนา กิจกรรมการเรียน การสอนให้ตอบสนอง ต่อความต้องการจริง และศักยภาพของผู้เรียน อย่างแท้จริง	1. วิเคราะห์ปัญหาและ อุปสรรคในการจัด การเรียนรู้ เพื่อ ตรวจสอบและระบุจุดที่ ควรได้รับการพัฒนา 2. ปรับปรุงการจัด การเรียนรู้จากผลการ ประเมินและการ สะท้อนกลับ เพื่อ ยกระดับคุณภาพอย่าง ต่อเนื่อง 3. บูรณาการการวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลใน การพัฒนาคุณภาพและ ปรับปรุงการเรียน การสอนอย่างเป็น ระบบและต่อเนื่อง

การจัดการเรียนรู้			
การระบุคุณค่า	การวางแผน และการดำเนินงาน	การสะท้อนผล	การปรับปรุง และพัฒนา
	การเรียนรู้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุด 4. ส่งเสริมและสนับสนุน ให้ครูดำเนินการจัด การเรียนการสอนตาม แผนการสอนที่กำหนด ไว้อย่างมีคุณภาพและ ต่อเนื่อง		

ตาราง 3 กระบวนการดำเนินงานของการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดสี่ด้าน การวัดผลและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผล			
การระบุคุณค่า	การวางแผน และการดำเนินงาน	การสะท้อนผล	การปรับปรุง และพัฒนา
1. กำหนด วัตถุประสงค์การวัดผล ที่ชัดเจน ตรงประเด็น และเชื่อมโยงกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ ต้องการให้เกิดขึ้นกับ ผู้เรียน 2. แยกแยะและ คัดเลือกข้อมูลที่มี คุณค่าและจำเป็นต่อ การวัดผล เพื่อลด ความซ้ำซ้อนและลด ความสูญเปล่าใน การเก็บข้อมูล	1. ออกแบบและเลือกใช้ เครื่องมือวัดผลที่ สอดคล้องกับเป้าหมาย มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น และ สามารถสะท้อน สมรรถนะของผู้เรียนได้ อย่างชัดเจน 2. จัดให้มีการประเมิน ระหว่างเรียนเพื่อ สะท้อนความก้าวหน้า ของผู้เรียน และ การประเมินตามสภาพ จริงเพื่อสะท้อน ศักยภาพที่แท้จริง	1. ดำเนินการวัดผลและ เก็บข้อมูลอย่างเป็น ระบบ ตรวจสอบได้ และ มีประสิทธิภาพ 2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมี ส่วนร่วมในกระบวนการ วัดผล เช่น การประเมิน ตนเอง และการประเมิน โดยเพื่อน เพื่อสะท้อน ข้อมูลที่ใกล้เคียงสภาพ จริงมากขึ้น 3. ใช้ข้อมูลที่ได้จาก การประเมินระหว่าง เรียน และการประเมิน ตามสภาพจริง เพื่อนำไป	1. วิเคราะห์และสรุปผล ข้อมูลจากการประเมิน อย่างรอบคอบ เพื่อ สะท้อนคุณภาพและ ประสิทธิภาพของ กระบวนการจัด การเรียนรู้ 2. นำผลการประเมินไป ใช้เป็นแนวทางใน การปรับปรุงหลักสูตร แผนการสอน และ กิจกรรมการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง 3. พัฒนาวิธีการวัดผล และปรับปรุงเครื่องมือ

การวัดผลและประเมินผล			
การระบุคุณค่า	การวางแผนและการดำเนินงาน	การสะท้อนผล	การปรับปรุงและพัฒนา
	3. วางแผนขั้นตอนการวัดผลอย่างเป็นระบบ ลดความซ้ำซ้อนและดำเนินการได้อย่างต่อเนื่อง คล่องตัว และมีประสิทธิภาพ	ปรับปรุงการสอนและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเหมาะสม	ประเมินให้มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่นและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของหลักสูตรและผู้เรียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีนมุ่งพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผลให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเน้นการระบุคุณค่าที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน การวางแผนและดำเนินงานอย่างเป็นระบบและคุ้มค่า การสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงกระบวนการให้เหมาะสม และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องบนพื้นฐานของการลดความสูญเปล่าและเพิ่มคุณค่า เพื่อยกระดับคุณภาพทางวิชาการอย่างยั่งยืน

บทสรุป

จากการสังเคราะห์แนวคิดการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดลีน พบว่า แนวคิดลีนสามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบการดำเนินงานเชิงระบบในการพัฒนางานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยครอบคลุม 3 ภาระงานหลัก ได้แก่ การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลและประเมินผล ซึ่งเป็นกลไกสำคัญต่อคุณภาพผู้เรียน แนวปฏิบัติตามแนวคิดลีนสามารถดำเนินการได้ผ่าน 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ (1) การระบุคุณค่า โดยกำหนดคุณค่าหลักของการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการผู้เรียนและลดกิจกรรมที่ไม่สร้างคุณค่า (2) การวางแผนและการดำเนินงาน โดยออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีความต่อเนื่อง ลดความซ้ำซ้อน และใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า (3) การสะท้อนผล โดยใช้ข้อมูลผลสัมฤทธิ์และข้อเสนอแนะเพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของกระบวนการ และ (4) การปรับปรุงและพัฒนา โดยนำผลการสะท้อนมาปรับปรุงหลักสูตร วิธีสอน และระบบประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เมื่อบูรณาการทั้ง 4 ขั้นตอนเข้ากับภาระงานหลักของการบริหารงานวิชาการทั้งสามด้าน สามารถใช้เป็นแนวทางเชิงกลยุทธ์ให้สถานศึกษาลดภาระงานที่ไม่สร้างคุณค่า ลดความซ้ำซ้อนของกระบวนการ และจัดสรรเวลาและทรัพยากรให้สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรงมากยิ่งขึ้น และยังสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของครู และสร้างวัฒนธรรมการพัฒนาอย่างต่อเนื่องภายในองค์กรสถานศึกษา แนวคิดลีนจึงมิใช่เพียงแนวคิดเชิงบริหาร แต่เป็นองค์ความรู้เชิงกลยุทธ์ที่

สามารถประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาระบบงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาไทยให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนใน
บริบทศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- กมล ภูประเสริฐ. (2544). *การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). *นโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568*. <https://www.moe.go.th>
- กุลขญา เทียงตรง. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกศล ดีศีลธรรม. (2556). *การประยุกต์ใช้แนวคิดสลินในการบริหารองค์กร*. สำนักพิมพ์ซีเ็ดด.
- ชุติมา เกตุษา. (2553). *แนวคิดสลินในการปรับปรุงกระบวนการผลิต*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- โชติกา ภาษีผล. (2559). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ = Learning measurement and evaluation*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ตามธรรม จินากุล. (2557). การลดค่าใช้จ่ายในกระบวนการทำงานด้วยแนวคิดสลิน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 36(3), 44-58.
- อึ้ง บัวศรี. (2542). *ทฤษฎีหลักสตร: การออกแบบและการพัฒนา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). พัฒนาศึกษา.
- นัสรพี ปัญญาธนาณิข. (2560). การจัดการการผลิตด้วยแนวคิดสลินในอุตสาหกรรมการผลิตอิเล็กทรอนิกส์. *วารสารการจัดการอุตสาหกรรม*, 8(3), 89-102.
- นิภาวรรณ ศิริณิกุล. (2565). แนวทางการบริหารสถานศึกษาที่มีต่อการลดภาระงานตามการรับรู้ของครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดสมุทรสงคราม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 13(1), 52-61.
- ประภาศิริ สุรพันธ์. (2550). *การบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่ส่งผลต่อมาตรฐานด้านการบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษาสังกัดเทศบาลภูมิภาค*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรเทพ โพธิ์พันธ์. (2562). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการระดมทุนเพื่อการศึกษาของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ* [ดุขณินพนธ์ปริญญาดุขณินบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].

- พัชณา เอ้งบริบูรณ์พงศ์. (2560). ระบบการบริหารแบบสิ้น: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติในงานสาธารณสุขที่สร้างความผูกพันกับชุมชน. วารสารสาธารณสุข มหาวิทยาลัยบูรพา, 12(2), 135.
- ยุวดี ศิริยทรัพย์. (2560). การวางแผนทรัพยากรมนุษย์. ภาควิชาการจัดการธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา.
- รัตน์ บัวสนธิ์. (2551). การประเมินผลและการวิจัยในการพัฒนาการศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2553). การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา: แนวคิดและการปฏิบัติ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรธิดา รัตนไค่น. (2559). การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้แนวคิดลีนในกระบวนการผลิต. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิโรจน์ ลักษณะอดิสร. (2552). การนำแนวคิดลีนมาประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมการผลิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิไลลักษณ์ เจริญทรัพย์. (2555). การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา: แนวทางและกระบวนการ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ. (2563). การจัดการความสูญเปล่าในกระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมขนาดใหญ่. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สหธร เพชรวิโรจน์ชัย. (2564). การพัฒนากระบวนการลีนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการองค์กร. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2550). ขอบข่ายและภารกิจการบริหารสถานศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579.
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2562). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธรรม ธรรมพัฒน์. (2554). หลักการ ทฤษฎี และนวัตกรรมการบริหารการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อดิพงษ์ สุขนาถ. (2560). การสังเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์เชิงเส้นขององค์ประกอบเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน [ดุชนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา].

- อดิگانต์ ม่วงเงิน. (2562). *การประยุกต์แนวคิดลีนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการในองค์กร การศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎ์บัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์].
- อนุศักดิ์ สมิตสันต์. (2566). *การบริหารวิชาการ. ภาควิชาการบริการการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์* มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Bush, T. (2008). Leadership and management development in education. *Educational Management Administration & Leadership*, 36(1), 3–8.
<https://doi.org/10.1177/1741143207084066>
- Do, D. (2017). Lean production and its application in manufacturing industries. *International Journal of Industrial Management*, 7(2), 125–138.
- Emiliani, M. L. (2005). Lean behaviors: Tools for improving the workplace. *Journal of Behavioral Science*, 11(3), 25–36.
- Fukuda, R. (2013). *Managerial engineering: Techniques for improving quality and productivity in the workplace*. Productivity Press.
- Glatthorn, A. A., Boschee, F. A., Whitehead, B. M., & Boschee, B. F. (2018). *Curriculum leadership: Strategies for development and implementation* (5th ed.). SAGE.
- Glickman, C. D. (2017). *Supervision of instruction: A developmental approach* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of education* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Hoy, W. K., & Miskel, C. G. (2013). *Educational administration: Theory, research, and practice* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Kotter, J. P. (2021). *Change: How organizations achieve hard-to-imagine results in uncertain and volatile times*. John Wiley & Sons.
- Merrill, M. D. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43–59.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2016). *Management* (13th ed.). Pearson.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: Theory and practice*. Harcourt Brace & World.
- Tapping, D. (2006). *Value stream management for lean companies*. Productivity Press.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.

Wiles, J., & Bondi, J. (2019). *Curriculum development: A guide to practice* (9th ed.).

Pearson.

Womack, J. P., & Jones, D. T. (2003). *Lean thinking: Banish waste and create wealth in your corporation*. Simon & Schuster.

กรอบแนวคิดและแนวทางปฏิบัติในการขับเคลื่อนเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการที่ยั่งยืน : กรณีศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต

CONCEPTUAL FRAMEWORK AND PRACTICAL APPROACH TO ADVANCING SUSTAINABLE ACADEMIC COOPERATION NETWORKS: A CASE STUDY OF SUAN DUSIT UNIVERSITY

พิทักษ์ จันทรเจริญ*

Pitauk Chancharoen *

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, ประเทศไทย

Suan Dusit University, Thailand

* Corresponding author e-mail: pitauk_cha@dusit.ac.th

Received: 23/04/2026 | Revised: 08/05/2026 | Accepted: 20/05/2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอและวิเคราะห์กรอบแนวคิด "จากความร่วมมือสู่การสร้างสรรค์ร่วมกัน" (From Collaboration to Co-Creation) ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความท้าทายของระบบอุดมศึกษาในยุคปัญญาประดิษฐ์ที่ผลักดันให้มหาวิทยาลัยต้องเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้ถ่ายทอดความรู้" (Knowledge Provider) สู่ "พื้นที่บ่มเพาะปัญญา" (Wisdom Incubator) บทความนี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมเชิงวิเคราะห์ (Analytical Literature Review) ที่ครอบคลุมทั้งเอกสารนโยบายและกรณีศึกษาของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยเชื่อมโยงกับงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ กรอบแนวคิดของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ (1) อัตลักษณ์และโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นพื้นที่ทดลองจริง (Living Lab) ซึ่งเป็นฐานของความร่วมมือที่มีความพร้อมในทุกกระดับ (2) แผนยุทธศาสตร์เป้าหมายการพัฒนามหาวิทยาลัยสวนดุสิต (SDU Goal 2025–2028) ที่ขับเคลื่อนด้วย 4 หลัก ได้แก่ การพัฒนานักศึกษา (Student Development) การพัฒนา

บุคลากร (Staff Development) การวิจัยและนวัตกรรม (Research & Innovation) และการบริการสังคม (Social Engagement) (3) โมเดลการขับเคลื่อนความร่วมมือ 5 ขั้นตอน จากเจตนารมณ์สู่ผลกระทบ (Intent to Impact) ที่เปลี่ยนความร่วมมือจากเหตุการณ์ครั้งเดียวสู่กระบวนการต่อเนื่องที่วัดได้ และ (4) หลักการความร่วมมือ SDU SMART Partnership ที่ประกอบด้วย เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic) วัดผลได้ (Measurable) มีผู้รับผิดชอบ (Accountable) มีทรัพยากร (Resourced) และมีกรอบเวลา (Time-bound) เป็นเครื่องมือออกแบบความร่วมมือในระดับปฏิบัติ ทั้งหมดนี้ได้รับการพิสูจน์ผ่านกรณีศึกษาความสำเร็จ 3 กรณี และได้รับการสนับสนุนจากหลักฐานเชิงประจักษ์ในเอกสารและงานวิจัยนานาชาติ บทความนี้ได้นำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับมหาวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยไทยโดยทั่วไป และกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ในการยกระดับเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการให้สร้างผลกระทบที่ยั่งยืนต่อสังคมไทย

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ร่วม เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ พื้นที่บ่มเพาะปัญญา

การเรียนรู้บูรณาการกับการทำงาน

Abstract

This article presents and analyzes Suan Dusit University's conceptual framework of "From Collaboration to Co-Creation," developed in response to the challenges facing higher education in the era of artificial intelligence. This era compels universities to transition from the role of "Knowledge Provider" to that of "Wisdom Incubator." The study employs an Analytical Literature Review methodology, integrated with policy document analysis and institutional case studies from Suan Dusit University, drawing upon both domestic and international research. The framework comprises four systematically interconnected components: (1) the university's distinctive identity and Living Lab infrastructure, which serve as a foundation for partnerships at every level; (2) the SDU Goal 2025–2028 strategic plan, driven by four pillars — Student Development, Staff Development, Research and Innovation, and Social Engagement; (3) a five-step cooperation model progressing from Intent to Impact, which transforms partnerships from isolated events into continuous, measurable processes; and (4) the SDU SMART Partnership principles — Strategic, Measurable, Accountable, Resourced, and Time-bound — as practical tools for designing meaningful collaboration. These components are validated through three empirical case studies and supported by evidence drawn from international academic literature. The article concludes with policy recommendations directed at Suan Dusit University, Thai universities broadly, and the Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation (MHESI),

with the aim of elevating academic cooperation networks toward generating sustainable and tangible social impact in Thailand.

Keywords: Co-Creation, Academic Cooperation Networks, Wisdom Incubator, Work-Integrated Learning

บทนำ

ในยุคที่ปัญญาประดิษฐ์ได้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคม เศรษฐกิจ และตลาดแรงงานอย่างรวดเร็ว สถาบันอุดมศึกษาทั่วโลกกำลังเผชิญกับคำถามที่เร่งด่วนและหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่า "มหาวิทยาลัยยังมีคุณค่าอะไรในโลกที่ AI สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าห้องเรียนแบบดั้งเดิม" UNESCO (2023) ชี้ว่าคำตอบไม่ใช่การแข่งขันกับ AI ในสิ่งที่ AI ทำได้ดีกว่า แต่คือการมุ่งพัฒนาสิ่งที่ AI ยังทำแทนมนุษย์ไม่ได้ ได้แก่ การบ่มเพาะปัญญา การสร้างความสามารถในการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน และการพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มหาวิทยาลัยต้องเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้ถ่ายทอดความรู้" (Knowledge Provider) สู่ "พื้นที่บ่มเพาะปัญญา" (Wisdom Incubator) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงกระบวนทัศน์ที่ส่งผลต่อทุกด้านของการดำเนินงานของสถาบัน (Ruano-Borbalan, 2025)

กลไกสำคัญที่ทำให้พื้นที่บ่มเพาะปัญญาเกิดขึ้นได้จริงคือการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Co-Creation) ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่ผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย ทั้งอาจารย์ นักศึกษา ภาควิชา ภาควิชา และชุมชน ร่วมกันออกแบบและดำเนินการเรียนรู้อย่างเท่าเทียม โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แข็งแกร่งสนับสนุน ทั้งจาก Zorwick และ Ward (2023) ที่พบว่าการสร้างสรรค์ร่วมกันช่วยยกระดับทักษะวิชาชีพ ทักษะการทำงานร่วมกัน และความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาพร้อมกัน สอดคล้องกับที่ Jackson et al. (2023) ได้สำรวจบัณฑิตจำนวนกว่า 151,000 คน พบว่าการเรียนรู้ที่บูรณาการกับการทำงาน (Work-Integrated Learning: WIL) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์ร่วมกัน ส่งผลเชิงบวกต่อทักษะและโอกาสในการจ้างงานอย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายที่ระบบอุดมศึกษาไทยเผชิญอยู่ไม่ใช่การขาดความตั้งใจที่จะร่วมมือ แต่คือ การที่ความร่วมมือส่วนใหญ่ยังหยุดอยู่เพียงพิธีลงนาม MOU โดยไม่เกิดผลลัพธ์ที่วัดได้จริงอย่างเป็นรูปธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม [อว.] (2566) ระบุว่าปัญหาเชิงระบบที่พบทั่วไปในสถาบันอุดมศึกษาไทย ซึ่งนำไปสู่ช่องว่างของปัญหา (Research Gap) กล่าวคือ สถาบันอุดมศึกษายังขาดกรอบแนวทางปฏิบัติที่เป็นระบบ และเป็นรูปธรรมที่สามารถเปลี่ยนเจตนารมณ์ความร่วมมือให้กลายเป็นกระบวนการที่ติดตามและวัดผลได้อย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นถึง "ช่องว่างระหว่างเจตนารมณ์กับผลลัพธ์" ซึ่ง Castelló et al. (2023) อธิบายว่าเกิดจากการขาดโครงสร้างที่ชัดเจน การขาดทรัพยากรที่เพียงพอ และการขาดกระบวนการวัดผลที่ครอบคลุม ด้วยเหตุนี้ การพัฒนารอบแนวทางดังกล่าวเพื่อมาปิดช่องว่างนี้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ดังที่ อธิการบดีมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้กล่าวในการประชุมเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ เมื่อเดือนมีนาคม 2569 ว่า "ผมไม่อยากให้คำว่าลงนามแล้วก็เลิก" (พิทักษ์ จันทร์เจริญ, 2569)

บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อวิเคราะห์บทบาทใหม่ของมหาวิทยาลัยในฐานะพื้นที่บ่มเพาะปัญญา (Wisdom Incubator) และแนวคิดการสร้างสรรคร่วมกัน (Co-Creation) ในบริบทของอุดมศึกษายุค AI ตลอดจนนำเสนอกรอบอัตลักษณ์และจุดแข็งของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่เป็นฐานของความร่วมมือ (2) เพื่อนำเสนอแผนยุทธศาสตร์ SDU Goal 2025–2028 ที่ขับเคลื่อนด้วย 4 หลัก ได้แก่ การพัฒนานักศึกษา (Student Development) การพัฒนาบุคลากร (Staff Development) การวิจัยและนวัตกรรม (Research & Innovation) และการบริการสังคม (Social Engagement) (3) เพื่อนำเสนอโมเดลการขับเคลื่อนความร่วมมือ 5 ขั้นตอน จากเจตนารมณ์สู่ผลกระทบ (Intent to Impact) ที่เปลี่ยนความร่วมมือจากเหตุการณ์ครั้งเดียวสู่กระบวนการต่อเนื่องที่วัดได้ และ (4) เพื่อวิเคราะห์หลักการออกแบบความร่วมมือแบบ SDU SMART Partnership พร้อมกรณีศึกษาความสำเร็จ 3 กรณี และบทเรียนที่ได้รับ รวมถึงนำเสนอกรอบการวัดผลลัพธ์ 4 ระดับ ได้แก่ ผลผลิต (Output) ผลลัพธ์ (Outcome) ผลกระทบ (Impact) และการเรียนรู้ (Learning) ตลอดจนการเชื่อมโยงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (UN SDGs) พร้อมข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับมหาวิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

บทบาทใหม่ของมหาวิทยาลัยในฐานะ "พื้นที่บ่มเพาะปัญญา"

การเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัญญาประดิษฐ์ได้ทำให้บทบาทดั้งเดิมของมหาวิทยาลัยในฐานะ "ผู้ถ่ายทอดความรู้" ถูกตั้งคำถามอย่างจริงจัง เพราะ AI สามารถถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งกว่าห้องเรียนแบบดั้งเดิม สิ่งที่มาวิทยาลัยต้องเป็นในศตวรรษนี้จึงไม่ใช่แหล่งรวมความรู้ หากแต่ต้องเป็น "พื้นที่บ่มเพาะปัญญา" ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ค้นพบศักยภาพของตนเอง และพร้อมปรับตัวในอนาคตที่ไม่แน่นอน (UNESCO, 2023; Ruano-Borbala, 2025) การเปลี่ยนผ่านนี้ไม่ใช่เพียงการเปลี่ยนแปลงถ้อยคำ หากแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงกระบวนการที่ส่งผลต่อวิถีคิด วิถีออกแบบหลักสูตร และวิธีที่มหาวิทยาลัยเชื่อมโยงกับโลกภายนอกอย่างมีประสิทธิภาพ

หัวใจของพื้นที่บ่มเพาะปัญญา คือ แนวคิดการสร้างสรรคร่วมกัน ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่ผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย ทั้งอาจารย์ นักศึกษา ภาควิชา ภาควิชา และชุมชน ร่วมกันออกแบบและดำเนินการเรียนรู้อย่างเท่าเทียม โดยแต่ละฝ่ายมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย ไม่ใช่เพียงการรับฟังหรือให้ข้อมูล Lubicz-Nawrocka และ Bovill (2021) ชี้ว่ารากฐานสำคัญของการสร้างสรรคร่วมกัน คือการสื่อสารที่เปิดกว้างและเท่าเทียม ซึ่งทุกฝ่ายสามารถแสดงความต้องการและร่วมกันปรับแนวทางได้อย่างแท้จริง หลักฐานเชิงประจักษ์สนับสนุนแนวคิดนี้อย่างชัดเจน Zorwick และ Ward (2023) พบว่าการสร้างสรรคร่วมกันส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะของนักศึกษาใน 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะวิชาชีพ ทักษะการทำงานร่วมกัน และความรับผิดชอบต่อสังคม ขณะที่ Matthews et al. (2023) พบว่าการสร้างสรรคร่วมกัน ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และลดอัตราการออกกลางคันได้อย่างมีนัยสำคัญ รูปแบบที่เป็นรูปธรรมที่สุดของการสร้างสรรคร่วมกัน คือ การเรียนรู้บูรณาการกับการทำงาน (Work-Integrated Learning: WIL) ที่เชื่อมโยงประสบการณ์การทำงานจริงกับการเรียนรู้ในสถาบัน ซึ่ง Jackson et al. (2023) ได้สำรวจบัณฑิตจำนวนกว่า 151,000 คน พบว่าส่งผลเชิงบวกต่อทักษะและโอกาสในการจ้างงานอย่างมีนัยสำคัญ

อย่างไรก็ตาม Ruano-Borbalan (2025) กล่าวว่า การเปลี่ยนผ่านสู่พื้นที่บ่มเพาะปัญญาไม่อาจเกิดขึ้นได้โดยมหาวิทยาลัยลำพัง เพราะการบ่มเพาะปัญญาที่แท้จริงต้องอาศัยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับบริบทการทำงานและสังคมจริง เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการจึงเป็นเงื่อนไขที่ขาดไม่ได้ เครือข่ายความร่วมมือในรูปแบบเดิมที่หยุดอยู่กับการลงนามบันทึกความเข้าใจ (MOU) ย่อมไม่เพียงพอ สิ่งที่ต้องการคือเครือข่ายความร่วมมือแบบใหม่ที่มีคุณลักษณะ 4 ประการ ได้แก่ ความเป็นหุ้นส่วนเชิงยุทธศาสตร์ การมีผู้รับผิดชอบที่ชัดเจน ทรัพยากรที่เพียงพอ และการวัดผลลัพธ์ที่ครอบคลุม (Castelló et al., 2023; Zegwaard et al., 2023)

มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้นำแนวคิดนี้มาปรับใช้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านแผนยุทธศาสตร์ SDU Goal 2025–2028 ภายใต้วิสัยทัศน์ "Wisdom & Collaboration" ที่กำหนดให้มหาวิทยาลัยพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งโลกอนาคต มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีความเป็นผู้ประกอบการ (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2568) โดยได้ออกแบบหลักการ SDU SMART Partnership และโมเดลขับเคลื่อนความร่วมมือ 5 ขั้นตอน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการทั้ง 4 มิติของเครือข่ายความร่วมมือแบบใหม่โดยตรง

กรอบการขับเคลื่อนความร่วมมือของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

1. อัตลักษณ์และจุดแข็งของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตในฐานะฐานของความร่วมมือ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีทั้งประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน ความเชี่ยวชาญเฉพาะทางที่โดดเด่น และโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในลักษณะที่มหาวิทยาลัยหลายแห่งไม่มี สิ่งเหล่านี้คือต้นทุนที่ทำให้กรอบ SDU SMART Partnership มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงแนวคิดที่น่าสนใจในเชิงทฤษฎี โดยมหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีความโดดเด่น ดังนี้

1.1 รากฐานทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์เฉพาะ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตก่อตั้งมาแล้วกว่า 90 ปี มีพัฒนาการที่ต่อเนื่องและสะสมความเชี่ยวชาญมาตั้งแต่รากเหง้า โดยเริ่มต้นจากโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ซึ่งเป็นโรงเรียนอนุบาลแห่งแรกของรัฐบาลไทย ก่อนพัฒนาต่อเนื่องสู่ความเชี่ยวชาญที่หลากหลายและเชื่อมโยงกันอย่างมีเอกลักษณ์ ทั้งด้านการศึกษาปฐมวัย ด้านการอาหาร ด้านการท่องเที่ยวและบริการ ด้านการพยาบาล และล่าสุดด้านกฎหมายและการเมือง (พิทักษ์ จันทรเจริญ, 2569) ความเชี่ยวชาญเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงสาขาวิชาที่สอนในห้องเรียน แต่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับชุมชนและภาคส่วนต่าง ๆ ของสังคมไทยที่สะสมมาตลอดหลายทศวรรษ ความสัมพันธ์นี้เองที่ทำให้ชื่อ "มหาวิทยาลัยสวนดุสิต" มีความหมายและความน่าเชื่อถือในสายตาขององค์กรภาคีที่หลากหลาย ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของความร่วมมือที่ดี

1.2 โครงสร้างพื้นฐานที่เป็นพื้นที่ทดลองจริง (Living Lab) ของประเทศ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญทางวิชาการแล้ว มหาวิทยาลัยสวนดุสิตยังมีจุดแข็งที่โดดเด่นในเชิงโครงสร้างพื้นฐานที่มหาวิทยาลัยไทยส่วนใหญ่ไม่มี กล่าวคือ มีทั้งวิทยาเขตและศูนย์การศึกษากระจายอยู่ทั่วทุกภูมิภาค ครอบคลุมทั้งที่จังหวัดลำปาง นครนายก หัวหิน ตรัง และสุพรรณบุรี ซึ่งทำให้มหาวิทยาลัยสามารถเชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่นที่แตกต่างกันได้อย่างลึกซึ้ง ยิ่งไปกว่านั้น มหาวิทยาลัยยังมีสิ่งอำนวยความสะดวก

เชิงพาณิชย์ที่ดำเนินงานจริงในระดับมืออาชีพ ทั้งโรงแรมสวนดุสิตเพลส โรงงานแปรรูปอาหาร และ ฟาร์มหอมขจร สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เพียงแหล่งฝึกงานสำหรับนักศึกษา แต่คือ "พื้นที่ทดลองจริง" ที่องค์กรภาคี สามารถนำโจทย์ปัญหาจริงมาทดลองแก้ไขร่วมกับมหาวิทยาลัยได้อย่างเป็นรูปธรรม (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2568) ความพิเศษนี้ทำให้มหาวิทยาลัยสวนดุสิตไม่ได้เป็นเพียงสถาบันที่ "ให้ความรู้" แต่เป็นพันธมิตรที่ "ร่วมลงมือทำ" ซึ่งเป็นสิ่งที่องค์กรภาคีส่วนใหญ่ต้องการจากความร่วมมือทางวิชาการ

1.3 ความพร้อมสำหรับความร่วมมือในทุกระดับ การผสมผสานระหว่างความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง โครงสร้างพื้นฐานที่กระจายตัวทั่วประเทศ และพื้นที่ทดลองจริงที่ดำเนินงานจริง ทำให้มหาวิทยาลัย สวนดุสิตมีความพร้อมในการเชื่อมโยงกับภาคีได้ครบทุกระดับ ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นที่วิทยาเขตและศูนย์ สามารถสร้างความร่วมมือกับชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่ได้โดยตรง ระดับชาติที่สามารถ เชื่อมโยงกับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนชั้นนำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และระดับนานาชาติที่ มหาวิทยาลัยได้แสดงให้เห็นผ่านการเปิดศูนย์ความร่วมมือทางวิชาการ GXUFE-SDU ร่วมกับมหาวิทยาลัย การเงินและเศรษฐศาสตร์กวางสี สาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญในการยกระดับความร่วมมือ สู่วิชานานาชาติ (Suan Dusit University, 2025)

โดยสรุป อัตลักษณ์และจุดแข็งของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่สั่งสมมากกว่า 9 ทศวรรษ ทั้งในด้าน ความเชี่ยวชาญทางวิชาการ โครงสร้างพื้นฐานที่กระจายทั่วประเทศ และความสามารถในการเป็นพื้นที่ ทดลองจริงที่ดำเนินงานจริง ล้วนเป็นฐานที่แข็งแกร่งซึ่งทำให้กรอบความร่วมมือที่จะนำเสนอในหัวข้อถัดไป มีความเป็นไปได้และน่าเชื่อถือ กล่าวได้ว่ามหาวิทยาลัยสวนดุสิตออกแบบกรอบ SDU SMART Partnership บนพื้นฐานของสิ่งที่มีอยู่จริงเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่สุดของความร่วมมืออย่างยั่งยืน

2. วิสัยทัศน์และ 4 หลักการขับเคลื่อน SDU Goal 2025–2028

อัตลักษณ์และจุดแข็งของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต คือ "ต้นทุน" และแผนยุทธศาสตร์ SDU Goal 2025–2028 คือ "แผนที่" ที่กำหนดว่า มหาวิทยาลัยจะนำต้นทุนเหล่านั้นไปใช้สร้างคุณค่าให้กับผู้เรียน ภาคี เครือข่าย และสังคมในทิศทางใด ภายใต้วิสัยทัศน์ "The Power of SDU Move forward with Wisdom & Collaboration" แผนยุทธศาสตร์นี้ได้กำหนด 4 หลัก ที่ไม่ได้เป็นเพียงพันธกิจทั่วไปของมหาวิทยาลัย แต่เป็นกรอบที่ออกแบบมาเพื่อให้เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการสามารถเชื่อมโยงและสนับสนุนซึ่งกัน และกันได้อย่างมีพลัง โดยแต่ละหลักตอบโจทย์ความต้องการของภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคมไทยที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดร้อยเรียงกันด้วยเป้าหมายเดียวคือการสร้างผลลัพธ์ที่จับต้องได้และยั่งยืน ดังนี้

หลักที่ 1 การพัฒนานักศึกษา (Student Development) มุ่งยกระดับศักยภาพผู้เรียนผ่าน การฝึกประสบการณ์จริงและการเรียนรู้บูรณาการกับการทำงาน (Work-Integrated Learning: WIL) ที่เชื่อมโยงกับภาคีเครือข่ายในทุกภูมิภาคที่มหาวิทยาลัยดำเนินงาน แนวคิดเบื้องหลังหลักนี้ชัดเจนมาก คือ ผู้เรียนในยุค AI ไม่สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นได้จากการนั่งฟังบรรยายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว แต่ต้องได้ลงมือทำงานจริง แก้ปัญหาจริง และรับผิดชอบต่อผลลัพธ์จริงร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เรียน การที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีวิทยาเขตและศูนย์การศึกษาครอบคลุมทั่วทุกภูมิภาคทำให้หลักนี้ไม่ได้เป็น

เพียงนโยบายส่วนกลาง แต่สามารถแปลงเป็นกิจกรรม WIL ที่ตอบโจทย์บริบทเฉพาะของแต่ละพื้นที่ได้อย่างแท้จริง Curto-Reverte et al. (2025) ยืนยันจากการทบทวนวรรณกรรม WIL ในกลุ่มประเทศยุโรปว่า WIL ที่ออกแบบอย่างดีและมีการสนับสนุนจากสถาบันอย่างจริงจังสามารถยกระดับได้ทั้งทักษะวิชาชีพ ทักษะอ่อน และความพร้อมในการปรับเปลี่ยนอาชีพตลอดชีวิต ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ตลาดแรงงานในยุคปัจจุบันต้องการ

หลักที่ 2 การพัฒนาบุคลากร (Staff Development) มุ่งแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และพัฒนาสมรรถนะคณาจารย์และบุคลากรร่วมกับองค์กรภาคี สิ่งที่ทำให้หลักนี้มีความน่าสนใจเป็นพิเศษ คือ การมองความร่วมมือด้านบุคลากรเป็น "การแลกเปลี่ยนที่เป็นประโยชน์สองทาง" ไม่ใช่การที่มหาวิทยาลัยส่งความรู้ออกไปแต่ฝ่ายเดียว เมื่ออาจารย์จากมหาวิทยาลัยไปเป็นวิทยากรหรือที่ปรึกษาให้กับองค์กรภาคี อาจารย์ย่อมได้รับมุมมองจากโลกการทำงานจริงกลับมาด้วย ซึ่งช่วยให้การสอนและการวิจัยมีความเชื่อมโยงกับความเป็นจริงมากขึ้น ในทางกลับกัน เมื่อผู้เชี่ยวชาญจากภาคเอกชนหรือหน่วยงานภาครัฐมาเป็นอาจารย์พิเศษหรือผู้เชี่ยวชาญร่วม นักศึกษาก็ได้รับความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทการทำงานจริงมากกว่าตำราเรียนสามารถให้ได้ การออกแบบหลักนี้สะท้อนความเข้าใจที่ลึกซึ้งว่าคุณภาพของความร่วมมือทางวิชาการในระยะยาวขึ้นอยู่กับคุณภาพของบุคลากรที่ขับเคลื่อนความร่วมมือนั้น

หลักที่ 3 การวิจัยและนวัตกรรม (Research & Innovation) มุ่งบูรณาการงานวิจัยกับภาคอุตสาหกรรมผ่านนวัตกรรมแบบเปิด (Open Innovation Model) ซึ่งเป็นแนวทางที่เปิดให้ทั้งมหาวิทยาลัยและภาคอุตสาหกรรมนำโจทย์ปัญหาจริงมาแก้ไขร่วมกัน งานวิจัยต้องไม่ขึ้นหิ้ง หรือแทนที่จะรอให้มหาวิทยาลัยทำงานวิจัยเสร็จแล้วค่อยนำผลไปใช้ในภายหลัง แต่ต้องนำงานวิจัยนั้นออกไปใช้ในโลกระหว่างความเป็นจริง นี่คือนวัตกรรมหลักของการวิจัยและนวัตกรรม สอดคล้องกับที่ Santos et al. (2025) ระบุว่านวัตกรรมแบบเปิด กำลังได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในฐานะกลไกสำคัญของการสร้างสรรค์นวัตกรรมร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม เพราะทำให้ทั้งสองฝ่ายสามารถใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของกันและกันได้เต็มที่โดยมหาวิทยาลัยนำความเชี่ยวชาญเชิงวิชาการ และเทคโนโลยีมาผสมผสานกับความรู้เชิงตลาดและระบบการผลิตของภาคอุตสาหกรรม

หลักที่ 4 การบริการสังคม (Social Engagement) มุ่งนำผลงานวิชาการไปปรับใช้ท้องถิ่นและสังคมอย่างยั่งยืน โดยสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (UN SDGs) หลักนี้สะท้อนความเชื่อพื้นฐานของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตว่า สถาบันอุดมศึกษาไม่ใช่เพียงผู้ผลิตบัณฑิตและงานวิจัย แต่มีพันธกิจที่กว้างกว่านั้นในการเป็นพลังขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมในทุกพื้นที่ที่ตนมีบทบาท การที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีวิทยาเขตและศูนย์การศึกษากระจายทั่วภูมิภาคทำให้หลักนี้สามารถแปลงเป็นการบริการสังคมที่ตอบโจทย์ความต้องการเฉพาะของแต่ละชุมชนได้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับ UNESCO-IESALC และ Times Higher Education (2023) รายงานว่า มหาวิทยาลัยที่ประสบความสำเร็จในการขับเคลื่อน SDGs มักมีความชัดเจนในการจัดลำดับความสำคัญที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์และจุดแข็งของตน ไม่ใช่การพยายามทำทุกอย่างพร้อมกัน ซึ่งมหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนผ่านการเลือกที่จะมุ่งเน้นการบริการสังคมในด้านที่มีความเชี่ยวชาญจริง

โดยสรุป 4 หลักของ SDU Goal 2025–2028 ไม่ได้เป็นเพียงรายการพันธกิจที่แยกจากกัน แต่เชื่อมโยงและส่งเสริมกันและกันอย่างมีพลัง นักศึกษาที่ได้รับการพัฒนาอย่างดีในหลักที่ 1 จะกลายเป็นบุคลากรคุณภาพที่ขับเคลื่อนในหลักที่ 2 ในอนาคต งานวิจัยและนวัตกรรมในหลักที่ 3 และสร้างองค์ความรู้ที่ยกระดับการสอนและการบริการสังคมในหลักที่ 1 และ 4 ขณะที่การบริการสังคมในหลักที่ 4 สร้างโจทย์วิจัยจริงให้กับหลักที่ 3 ความสัมพันธ์ที่ร้อยเรียงกันอย่างเป็นระบบนี้ทำให้ SDU Goal 2025–2028 เป็นมากกว่าแผนยุทธศาสตร์ แต่เป็นระบบนิเวศของความร่วมมือที่ออกแบบมาเพื่อสร้างคุณค่าอย่างยั่งยืน ทั้งสำหรับผู้เรียน ภาควิชา และสังคมไทยในวงกว้าง

3. โมเดล 5 ขั้นตอน จาก Intent สู่ Impact: กระบวนการร่วมมืออย่างเป็นระบบ

แผนยุทธศาสตร์ SDU Goal 2025–2028 คือ "แผนที่" ที่บอกว่าจะเดินทางไปทิศทางใด และโมเดล 5 ขั้นตอนจากเจตนารมณ์สู่ผลกระทบ (Intent to Impact) คือ "เส้นทาง" ที่บอกว่าจะเดินทางอย่างไรให้ถึงเป้าหมาย ความท้าทายที่มหาวิทยาลัยไทยส่วนใหญ่เผชิญไม่ใช่การขาดวิสัยทัศน์หรือความตั้งใจ แต่คือการขาดกระบวนการที่เป็นระบบในการแปลงวิสัยทัศน์นั้นให้กลายเป็นความร่วมมือที่ดำเนินงานได้จริงและวัดผลได้จริง มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้พัฒนาโมเดล 5 ขั้นตอนที่มีลักษณะเป็นบันไดก้าวสู่ผลกระทบเพื่อแก้ไขช่องว่างนี้โดยตรง โดยแต่ละขั้นตอนเชื่อมโยงและต่อยอดจากขั้นก่อนหน้าอย่างมีเหตุผล ดังนี้

ขั้นที่ 1 เจตนารมณ์ (Intent) ขั้นตอนแรก คือ การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน และประเมินความเข้ากันได้ของทั้งสองฝ่าย ก่อนที่จะมีการพูดถึงกิจกรรม งบประมาณ หรือเอกสารใด ๆ ทั้งมหาวิทยาลัยและองค์กรภาคีต้องตอบคำถามพื้นฐาน 3 ข้อ ให้ได้ว่า "เราต้องการอะไรจากความร่วมมือนี้" "สิ่งที่แต่ละฝ่ายต้องการสอดประสานกันได้หรือไม่" และ "วัฒนธรรมองค์กรและวิธีการทำงานของเราเข้ากันได้มากพอที่จะร่วมงานกันในระยะยาวหรือไม่" ความสำคัญของขั้นตอนที่ 1 มักไม่ได้รับความสำคัญเนื่องจากทั้งสองฝ่ายอยากรีบไปถึงขั้นตอนการลงนามและการดำเนินงานโดยเร็ว ดังที่ Atta-Owusu et al. (2021) พบว่า จากการศึกษาปัจจัยที่ขับเคลื่อนความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรมว่า ความไม่ชัดเจน และความเข้าใจไม่ตรงกันในเจตนารมณ์ เป็นสาเหตุอันดับหนึ่งของความล้มเหลวในการร่วมมือในภายหลัง เพราะเมื่อเกิดปัญหาขึ้นจะไม่มีฉันทามติร่วมที่ใช้เป็นจุดอ้างอิงในการตัดสินใจ ดังนั้น การระบุเจตนารมณ์และจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนตั้งแต่ต้นจึงเป็นรากฐานสำคัญ ซึ่งจะช่วยป้องกันความขัดแย้งและกำหนดทิศทางของความร่วมมือให้ดำเนินไปสู่ความสำเร็จได้อย่างแท้จริง

ขั้นที่ 2 ข้อตกลง (Agreement) เมื่อทั้งสองฝ่ายมีเป้าหมายร่วมที่ชัดเจนแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการแปลงเจตนารมณ์นั้นให้กลายเป็นเอกสารที่มีผลผูกพันและปฏิบัติได้จริง ไม่ว่าจะเป็นบันทึกความเข้าใจ (MOU) หรือบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOA) โดยเอกสารที่ดีต้องไม่ใช่เพียงการประกาศความตั้งใจในภาษาที่สวยงาม แต่ต้องระบุอย่างชัดเจนว่าแต่ละฝ่ายรับผิดชอบกิจกรรมอะไร ใช้ทรัพยากรอะไร ระยะเวลาเท่าไร และความสำเร็จวัดจากอะไร ดังที่ Zegwaard et al. (2023) เน้นย้ำว่าการมีตัวชี้วัดที่ตกลงร่วมกันตั้งแต่ต้นเป็นกุญแจสำคัญของความร่วมมือ WIL ที่มีคุณภาพ เพราะตัวชี้วัดที่ดีไม่เพียงทำหน้าที่วัดผล แต่ยังทำหน้าที่สร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับความคาดหวังของทั้งสองฝ่ายอีกด้วย

เอกสารที่ดีในขั้นตอนนี้จึงเป็นเสมือนสัญญาณที่ทั้งสองฝ่ายสามารถกลับมาอ้างอิงได้ตลอดระยะเวลาของความร่วมมือ

ขั้นที่ 3 การดำเนินงาน (Action) การบูรณาการกิจกรรมความร่วมมือเข้าสู่แผนการดำเนินงานประจำปีของทั้งสองฝ่าย การจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็น และการเปิดตัวโครงการร่วมกันอย่างเป็นทางการ สิ่งที่ทำให้ขั้นตอนนี้แตกต่างจากการ "เริ่มทำงาน" ทั่วไป คือ การที่ทั้งสองฝ่ายต้องบูรณาการความร่วมมือเข้าไปในระบบการทำงานปกติขององค์กร ไม่ใช่ทำเป็นโครงการพิเศษที่แยกออกมาต่างหาก เพราะโครงการพิเศษมักสิ้นสุดลงเมื่อบุคลากรที่รับผิดชอบเปลี่ยนแปลงไป แต่ความร่วมมือที่ฝังตัวอยู่ในระบบการทำงานปกติจะมีความต่อเนื่องแม้บุคลากรจะเปลี่ยน นอกจากนี้ ขั้นตอนนี้ยังต้องอาศัยการสนับสนุนอย่างเป็นรูปธรรมจากผู้บริหารระดับสูงของทั้งสองฝ่าย ทั้งในแง่ของการจัดสรรทรัพยากรและการส่งสัญญาณให้บุคลากรในองค์กรทราบว่าความร่วมมือนี้มีความสำคัญและได้รับการสนับสนุนจากระดับนโยบาย

ขั้นที่ 4 การติดตาม (Monitoring) การประชุมทบทวนความก้าวหน้าและแก้ไขสิ่งที่ต้องปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ ขั้นตอนนี้สำคัญเพราะโลกความเป็นจริงไม่ได้ดำเนินไปตามแผนที่วางไว้เสมอ บริบทเปลี่ยนแปลง บุคลากรเปลี่ยน ลำดับความสำคัญขององค์กรเปลี่ยน ความร่วมมือที่ไม่มีกลไกการติดตามที่เข้มแข็งจึงมักค่อย ๆ เคลื่อนออกจากเป้าหมายเดิม โดยที่ทั้งสองฝ่ายไม่ทันสังเกต จนกระทั่งเมื่อถึงเวลาประเมินผล จึงพบว่า ความร่วมมือได้หยุดนิ่งไปโดยไม่มีใครรู้ตัว สอดคล้องกับที่ Law et al. (2021) พบหลักฐานชัดเจนว่าการขาดกลไกติดตามที่สม่ำเสมอเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ความร่วมมือที่เริ่มต้นด้วยความกระตือรือร้นกลับหยุดชะงักในภายหลัง การติดตามที่ดีจึงไม่ใช่การตรวจสอบ แต่คือการดูแลให้ความร่วมมือยังคงมีชีวิตและพลั่งตลอดเวลา

ขั้นที่ 5 ผลกระทบ (Impact) การวัดและรายงานผลลัพธ์ของความร่วมมืออย่างเป็นระบบ และสื่อสารความสำเร็จออกสู่สาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนนี้มีความสำคัญใน 3 ด้าน คือ 1) การพิสูจน์ว่าความร่วมมือสร้างคุณค่าที่วัดได้จริง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่ายต้องการทราบ 2) การสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรผู้ปฏิบัติงานภายในองค์กรของทั้งสองฝ่ายให้เห็นถึงคุณค่าและรักษาความมุ่งมั่นในการดำเนินงานต่อไป และ 3) การดึงดูดพันธมิตรรายใหม่ให้เห็นหลักฐานความสำเร็จและต้องการเข้าร่วมเครือข่าย ทำให้เครือข่ายความร่วมมือขยายตัวได้อย่างเป็นธรรมชาติ

โดยสรุป โมเดล 5 ขั้นตอนจากเจตนารมณ์สู่ผลกระทบ (Intent to Impact) มีคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้แตกต่างจากรอบความร่วมมือทั่วไปอย่างชัดเจน นั่นคือการมองความร่วมมือเป็น "วงจรที่ต่อเนื่อง" ไม่ใช่ "เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นครั้งเดียว" เมื่อกระบวนการดำเนินมาถึงขั้นที่ 5 และได้รับบทเรียนจากความสำเร็จและสิ่งที่ต้องพัฒนา ข้อมูลเหล่านั้นจะถูกนำกลับไปใช้ในการออกแบบขั้นที่ 1 ของความร่วมมือรอบต่อไปให้ดียิ่งขึ้น ดังที่ Castelló et al. (2023) ยืนยันจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า โครงสร้างความร่วมมือที่ประสบความสำเร็จในระยะยาวล้วนมีลักษณะเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง วัดผลได้ และเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโมเดล 5 ขั้นตอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

การออกแบบความร่วมมือที่มีคุณภาพของ SDU SMART Partnership

1. หลักการ SDU SMART Partnership

ปัญหาที่พบบ่อยที่สุดในความร่วมมือทางวิชาการไม่ใช่การขาดเจตนาที่ดี แต่คือการขาดโครงสร้างที่ทำให้เจตนาธรรมนั้นเกิดผลในทางปฏิบัติ หลายมหาวิทยาลัยลงนามบันทึกความเข้าใจ (MOU) ด้วยความมุ่งมั่นอย่างจริงจัง แต่เมื่อเวลาผ่านไปกลับพบว่าไม่มีใครต้องทำอะไร ภายในเมื่อไร สำเร็จหรือไม่ และวัดความสำเร็จจากอะไร มหาวิทยาลัยสวนดุสิตตระหนักถึงช่องว่างนี้อย่างชัดเจน และได้พัฒนา "SDU SMART Partnership" ขึ้นเป็นหลักการออกแบบความร่วมมือที่เปลี่ยนเจตนาธรรมให้กลายเป็นข้อตกลงที่มีโครงสร้าง วัดได้ และขับเคลื่อนได้จริง โดย SMART ประกอบด้วย 5 หลักการที่เชื่อมโยงและเสริมซึ่งกันและกัน ดังนี้

S – เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic) หลักการแรก คือ ความร่วมมือทุกโครงการต้องเชื่อมโยงกับเป้าหมายยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยอย่างชัดเจน ไม่ใช่การดำเนินการตาม "กระแส" หรือเพียงเพื่อเพิ่มจำนวน MOU ในรายงานประจำปี ความเชื่อมโยงเชิงยุทธศาสตร์หมายความว่าผู้บริหารทุกระดับสามารถตอบได้ทันทีว่าความร่วมมือโครงการนี้สนับสนุน SDU Goal หลักใด สร้างคุณค่าอะไรให้กับผู้เรียนและสังคม และมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์และจุดแข็งของมหาวิทยาลัยอย่างไร ดังที่ Castelló et al. (2023) ยืนยันจากงานวิจัยว่า ความร่วมมือที่ไม่มีรากฐานทางยุทธศาสตร์มักถูกมองว่าเป็นภาระมากกว่าโอกาสในสายตาของทั้งสองฝ่าย และมักสิ้นสุดลงก่อนกำหนดเมื่อผู้บริหารที่ผลักดันโครงการเปลี่ยนแปลงไปในทางกลับกัน ความร่วมมือที่ฝังตัวอยู่ในยุทธศาสตร์ขององค์กรจะมีความยืดหยุ่นและความทนทานต่อการเปลี่ยนแปลงภายนอกได้ดีกว่า

M – วัดผลได้ (Measurable) หลักการที่สอง คือ ความร่วมมือต้องมีตัวชี้วัด (KPIs/KRs) ที่สองฝ่ายตกลงร่วมกันอย่างชัดเจนตั้งแต่แรก ก่อนที่จะมีการลงนามในเอกสารใด ๆ ตัวชี้วัดเหล่านี้ควรครอบคลุมทั้งในเชิงปริมาณ เช่น จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฝึกงาน จำนวนงานวิจัยที่ตีพิมพ์ร่วมกัน หรือจำนวนรางวัลที่ได้รับ และเชิงคุณภาพ เช่น ระดับทักษะของนักศึกษาที่เปลี่ยนแปลง หรือความพึงพอใจขององค์กรภาคีต่อผลลัพธ์ที่ได้รับ การมีตัวชี้วัดที่ชัดเจนไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือการวัดผล แต่ยังเป็นกลไกสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับความคาดหวังและมาตรฐานของความสำเร็จตั้งแต่ต้น สอดคล้องกับที่ Jackson et al. (2023) พบจากการศึกษาความร่วมมือด้าน WIL ในออสเตรเลียว่า การมีตัวชี้วัดที่ตกลงร่วมกันล่วงหน้าช่วยลดความขัดแย้งระหว่างคู่ความร่วมมือได้อย่างมีนัยสำคัญ เพราะทั้งสองฝ่ายทราบตั้งแต่ต้นว่าความสำเร็จหน้าตาเป็นอย่างไร

A – มีผู้รับผิดชอบ (Accountable) หลักการที่สาม คือ ความร่วมมือทุกโครงการต้องมี "เจ้าภาพ" หรือ ผู้ประสานงานหลักที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการจากทั้งสองฝ่าย โดยผู้รับผิดชอบนี้ต้องมีอำนาจตัดสินใจในระดับที่เพียงพอ ไม่ใช่เพียงผู้ประสานงานที่ต้องรายงานทุกเรื่องให้ผู้บังคับบัญชาอนุมัติก่อน ความแตกต่างนี้มีนัยยะสำคัญอย่างยิ่งในทางปฏิบัติ เพราะความร่วมมือที่ดีต้องการการตัดสินใจที่รวดเร็วและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างทันท่วงที ดังที่ Zegwaard et al. (2023) เน้นย้ำในงานวิจัย

เรื่อง WIL ว่า การมีผู้ประสานงานหลักที่มีประสิทธิภาพจากทั้งสองฝ่ายเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในทางปฏิบัติ สำหรับความร่วมมือที่มีคุณภาพ เพราะหากไม่มีบุคคลที่ "เป็นเจ้าของ" ความร่วมมืออย่างแท้จริง ความร่วมมือนั้นก็จะมีแรงขับเคลื่อนและมักค่อย ๆ เลื่อนหายไปจากลำดับความสำคัญขององค์กร

R – มีทรัพยากร (Resourced) หลักการที่สี่ คือ ความร่วมมือต้องได้รับการจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็นอย่างชัดเจนและเพียงพอตั้งแต่ต้น ทั้งในด้านงบประมาณสำหรับดำเนินกิจกรรม บุคลากรที่มีเวลาและความสามารถเพียงพอในการบริหารโครงการ และเวลาที่จัดสรรอย่างเป็นทางการจากทั้งสองฝ่าย ประเด็นสำคัญที่มักถูกมองข้าม คือ "เวลา" ของบุคลากรซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีค่าที่สุดและมีจำกัดที่สุด ความร่วมมือที่ดีต้องการให้อาจารย์ นักศึกษา และเจ้าหน้าที่มีเวลาอุทิศให้กับโครงการอย่างแท้จริง ไม่ใช่ทำควบคู่กับภาระงานปกติจนล้นมือ สอดคล้องกับ Curto-Reverte et al. (2025) ที่พบจากการทบทวนวรรณกรรม WIL ในกลุ่มประเทศยุโรปว่า การขาดแคลนทรัพยากรและการสนับสนุนจากสถาบันเป็นอุปสรรคหลักที่ทำให้ความร่วมมือไม่บรรลุเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขาดการฝึกอบรมที่เลี้ยง (Mentor Training) และการสนับสนุนเชิงระบบจากผู้บริหารระดับสูง

T – มีกรอบเวลา (Time-bound) หลักการที่ห้า คือ ความร่วมมือต้องมีกรอบเวลาที่ชัดเจนในทุกระดับ ทั้งกำหนดเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดของโครงการโดยรวม ช่วงเวลาของการทบทวนความก้าวหน้าเป็นรายไตรมาสหรือรายปี และเงื่อนไขที่ใช้ตัดสินใจว่าจะต่ออายุ ปรับปรุง หรือยุติความร่วมมือ การมีกรอบเวลาไม่ได้หมายความว่าความร่วมมือต้องสิ้นสุดลงตามกำหนด แต่ช่วยสร้างแรงกดดันเชิงสร้างสรรค์ที่ทำให้ทั้งสองฝ่ายรักษาความมุ่งมั่นและรู้สึกถึงความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ในแต่ละช่วงเวลา นอกจากนี้ การทบทวนตามกำหนดยังเปิดโอกาสให้ปรับทิศทางได้อย่างทันท่วงทีเมื่อบริบทเปลี่ยนแปลง ซึ่ง Law et al. (2021) ชี้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับความร่วมมือในโลกที่ไม่แน่นอน

โดยสรุป หลักการ SMART Partnership ทั้ง 5 ประการทำงานร่วมกันในฐานะระบบที่สมบูรณ์ ไม่ใช่รายการตรวจสอบที่แยกจากกัน S ทำให้ความร่วมมือมีทิศทางที่ถูกต้อง M ทำให้สามารถรู้ว่าเดินมาถูกทางหรือไม่ A ทำให้มีคนรับผิดชอบขับเคลื่อนให้เดินหน้า R ทำให้มีเชื้อเพลิงเพียงพอสำหรับการเดินทาง และ T ทำให้มีจุดหมายที่ชัดเจนและการตรวจสอบระหว่างทาง เมื่อทั้ง 5 หลักการทำงานพร้อมกัน ความร่วมมือจะเปลี่ยนสภาพจากเอกสารที่ลงนามแล้วเก็บลิ้นชักสู่กระบวนการที่มีชีวิต สร้างคุณค่าได้จริง และยั่งยืนในระยะยาว ดังที่ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้แสดงให้เห็นผ่านกรณีศึกษาความสำเร็จหลายโครงการที่จะนำเสนอในหัวข้อถัดไป

2. กรณีศึกษา ตัวอย่างความสำเร็จเชิงประจักษ์ หลักการ SMART Partnership จะมีความน่าเชื่อถือก็ต่อเมื่อสามารถพิสูจน์ได้ว่านำไปปฏิบัติได้จริงและสร้างผลลัพธ์ที่จับต้องได้ในโลกความเป็นจริง ไม่ใช่เพียงกรอบแนวคิดที่สวยงามบนกระดาษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้สะสมประสบการณ์ความร่วมมือที่หลากหลายมาอย่างต่อเนื่อง และสามารถชี้ให้เห็นกรณีศึกษาที่เป็นรูปธรรมซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อความร่วมมือออกแบบอย่างมีระบบ มีเป้าหมายชัดเจน และมีผู้ขับเคลื่อนที่มุ่งมั่น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสามารถเกินความคาดหมายได้อย่างมีนัยสำคัญ กรณีศึกษาทั้ง 3 กรณีต่อไปนี้ได้รับการคัดเลือกเพราะแต่ละ

กรณีสะท้อนมิติที่แตกต่างกันของ SDU Goal และแสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ร่วมกัน สามารถเกิดขึ้นได้
ในบริบทที่หลากหลาย ตั้งแต่ภาคอุตสาหกรรม การศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปจนถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์
เชิงพาณิชย์

กรณีที่ 1 จากโครงการเล็กสู่ผลกระทบเชิงนโยบาย (Open Innovation) กรณีนี้เริ่มต้นจากสิ่ง
หลายคนอาจมองข้ามว่าเล็กน้อยไปจะสร้างความแตกต่างได้ นั่นคือ โครงการวิจัยขนาดเล็กที่เชื่อมโยงความ
เชี่ยวชาญของนักวิจัยในมหาวิทยาลัยกับโจทย์ความต้องการจริงของการนิคมอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย
(กนอ.) แทนที่จะรอให้ทั้งสองฝ่ายพร้อมทุกอย่างก่อนเริ่มต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิตเลือกที่จะเริ่มจากสิ่งที่ทำ
ได้ก่อน แล้วค่อย ๆ สร้างความไว้วางใจและขยายขอบเขตความร่วมมือออกไปตามผลลัพธ์ที่พิสูจน์ได้
กระบวนการนี้ใช้เวลาและความอดทน แต่ผลลัพธ์ที่ได้คือรางวัลนานาชาติรวม 7 รางวัล และที่สำคัญกว่านั้น
คือการยกระดับสู่ข้อตกลงเชิงนโยบายที่นำนวัตกรรมไปใช้ยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้นิคม
อุตสาหกรรมอย่างเป็นรูปธรรม (พิทักษ์ จันทรเจริญ, 2569) กรณีนี้สอดคล้องกับที่ Santos et al. (2025)
อธิบายว่าความร่วมมือที่ยั่งยืนระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรมมักเริ่มต้นจากความสำเร็จเล็ก ๆ
ที่สร้างความไว้วางใจ ก่อนจะขยายสู่ความร่วมมือในระดับที่ใหญ่กว่า บทเรียนสำคัญจากกรณีนี้คือ ขนาด
ของโครงการไม่ใช่ปัจจัยกำหนดความสำเร็จ แต่ความชัดเจนของเป้าหมาย คุณภาพของงานวิจัย และความ
มุ่งมั่นในการนำผลลัพธ์ไปใช้ประโยชน์จริงต่างหากที่เป็นตัวกำหนด

กรณีที่ 2 การสร้างสรรค์ร่วมกันในเครือข่ายการศึกษา (Educational Network) กรณีที่ 2 แสดง
ให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ร่วมกันไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม แต่สามารถเกิดขึ้นได้
อย่างมีพลังในเครือข่ายการศึกษาด้วยเช่นกัน ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยสวนดุสิตกับโรงเรียน
มัธยมศึกษา 21 แห่ง ภายใต้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 เริ่มต้นจาก
การตั้งคำถามร่วมกันว่า "ทั้งสองฝ่ายต้องการอะไรจริง ๆ และสามารถช่วยเหลือกันได้อย่างไร" ฝ่ายโรงเรียน
ต้องการพัฒนาครูให้มีสมรรถนะทันสมัยและเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา
ขณะที่มหาวิทยาลัยต้องการแหล่งฝึกประสบการณ์สำหรับนักศึกษาครูและพื้นที่ทดลองนวัตกรรมการศึกษา
ความต้องการที่สอดคล้องกันนี้นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมร่วมกันผ่านการเปิดศูนย์การเรียนรู้ SDU
ในโรงเรียนเครือข่าย การส่งอาจารย์และนักศึกษาลงพื้นที่อย่างต่อเนื่อง และการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรม
ครูที่ตอบโจทย์ความต้องการจริงของแต่ละโรงเรียน กรณีนี้สะท้อนหลักการสำคัญที่ Lubicz-Nawrocka
และ Bovill (2021) อธิบายว่าการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Co-Creation) ที่มีคุณภาพต้องเกิดจากความต้องการ
จริงของทั้งสองฝ่ายและการสื่อสารที่เปิดกว้าง ไม่ใช่การที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งกำหนดรูปแบบให้อีกฝ่ายปฏิบัติ
ตาม นอกจากนี้ ความร่วมมือที่ครอบคลุมถึง 21 โรงเรียนยังแสดงให้เห็นว่าเมื่อโครงสร้างของความร่วมมือมี
ความชัดเจนและผลลัพธ์เป็นที่ประจักษ์ การขยายเครือข่ายออกไปสามารถเกิดขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ

กรณีที่ 3 นวัตกรรมที่ออกจากห้องทดลองสู่ตลาด (Industry Partnership) กรณีที่ 3 ถือเป็น
ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของการเปลี่ยนผ่านจาก "งานวิจัย" สู่ "นวัตกรรมที่ใช้ได้จริง" ซึ่งเป็นความท้าทายที่
มหาวิทยาลัยไทยจำนวนมากยังไม่สามารถก้าวข้ามได้ ความร่วมมือระหว่างคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตกับบริษัทเคมีออสเมติกส์เอกชน เริ่มต้นจากการนำจุดแข็งที่แตกต่างกันของทั้ง

สองฝ่ายมาเสริมซึ่งกันและกันอย่างตรงไปตรงมา มหาวิทยาลัยมีความเชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ เครื่องสำอางและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI ในการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ขณะที่บริษัทมีความรู้ เชิงตลาด ระบบการผลิต และช่องทางการจัดจำหน่าย การที่ทั้งสองฝ่ายยอมรับจุดแข็งของกันและกันและ ออกแบบกระบวนการทำงานร่วมกันที่ใช้ประโยชน์จากจุดแข็งเหล่านั้นอย่างเต็มที่ นำไปสู่การพัฒนา ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางนวัตกรรมที่สามารถจำหน่ายได้จริงในเชิงพาณิชย์ กรณีนี้เป็นหลักฐานที่ชัดเจนของ การสร้างสรรค์ร่วมกันแบบความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม (University-Industry Collaboration) ที่ Santos et al. (2025) อธิบายว่าสร้างคุณค่าให้กับทั้งสองฝ่ายอย่างเท่าเทียม กล่าวคือ มหาวิทยาลัยได้งานวิจัยที่นำไปใช้ประโยชน์จริงและนักศึกษาได้ประสบการณ์การทำงานในโครงการจริง ขณะที่บริษัทได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีฐานความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่แข็งแกร่ง

เมื่อพิจารณาทั้ง 3 กรณีร่วมกัน จะเห็นรูปแบบร่วมที่น่าสนใจ 3 ประการ คือ 1) ทุกกรณีเริ่มต้น จากการระบุความต้องการที่แท้จริงของทั้งสองฝ่ายก่อนที่จะออกแบบกิจกรรม ไม่ใช่การนำรูปแบบสำเร็จรูป มาใช้ 2) ทุกกรณีมีกระบวนการสร้างความไว้วางใจที่ค่อยเป็นค่อยไป โดยเริ่มจากสิ่งที่ทำได้ก่อนแล้วค่อย ขยายขอบเขต และ 3) ทุกกรณีมีผลลัพธ์ที่วัดได้และนำเสนอต่อสาธารณะได้ ซึ่งช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ ให้กับมหาวิทยาลัยในฐานะพันธมิตรที่ไว้วางใจได้ รูปแบบร่วมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าหลักการ SMART Partnership ไม่ได้เป็นเพียงทฤษฎี แต่สามารถแปลงเป็นการปฏิบัติที่สร้างผลลัพธ์จริงได้ในบริบทที่ หลากหลาย และเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้มหาวิทยาลัยสวนดุสิตสามารถเดินทางสู่การเป็นพื้นที่บ่มเพาะ ปัญญาที่แท้จริงในระยะยาว

3. บทเรียนจากกรณีศึกษาสู่ปัจจัยแห่งความสำเร็จและอุปสรรค กรณีศึกษาทั้ง 3 กรณีที่นำเสนอ ในหัวข้อที่ผ่านมามีคุณค่าไม่เพียงในฐานะตัวอย่างความสำเร็จ แต่ยังเป็นแหล่งบทเรียนที่ล้ำค่าสำหรับ มหาวิทยาลัยและองค์กรที่ต้องการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในลักษณะเดียวกัน การถอดบทเรียน อย่างตรงไปตรงมาทั้งด้านที่สำเร็จและด้านที่ท้าทาย คือ สิ่งที่ทำให้ความรู้จากประสบการณ์จริงมีประโยชน์ มากกว่าทฤษฎีที่สวยงาม เมื่อวิเคราะห์ทั้ง 3 กรณีอย่างละเอียด พบรูปแบบที่ชัดเจนทั้งในด้านปัจจัยที่ทำให้ ความร่วมมือประสบความสำเร็จ และอุปสรรคที่ต้องเผชิญและจัดการอย่างมีสติ **ปัจจัยแห่งความสำเร็จ** ที่พบร่วมกันในทุกกรณีมี 4 ประการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ร่วมกันตั้งแต่ต้น ทั้งสองฝ่ายสามารถตอบได้ชัดเจน ตั้งแต่วันแรกว่าตนต้องการอะไรจากความร่วมมือนี้ และความต้องการของตนสอดคล้องกับความต้องการ ของอีกฝ่ายอย่างไร ความชัดเจนนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ แต่ต้องอาศัยการพูดคุยอย่างเปิดเผยและ ตรงไปตรงมาก่อนที่จะมีการลงนามในเอกสารใด ๆ ดังที่ Atta-Owusu et al. (2021) พบว่า ความไม่ชัดเจน ของเป้าหมายในช่วงเริ่มต้นเป็นสาเหตุอันดับหนึ่งที่ทำให้ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม ล้มเหลวในภายหลัง เพราะเมื่อเกิดความขัดแย้งหรืออุปสรรค ทั้งสองฝ่ายไม่มีเป้าหมายร่วมที่ใช้เป็น จุดอ้างอิงในการตัดสินใจ

2. ผู้บริหารระดับสูงที่ให้ความสำคัญและสนับสนุนอย่างจริงจัง ความสำเร็จของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้บริหารระดับสูงทั้งจากมหาวิทยาลัยและองค์กรภาคีมีส่วนร่วมในการผลักดันความร่วมมืออย่างเป็นรูปธรรม ไม่ใช่เพียงการลงนามในพิธีแล้วมอบหมายให้ผู้ได้บังคับบัญชาดำเนินการต่อโดยไม่ติดตาม การสนับสนุนจากผู้บริหารมีความหมายสำคัญในทางปฏิบัติอย่างน้อย 3 ประการ ได้แก่ การจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็น การแก้ไขอุปสรรคเชิงระบบที่คนระดับปฏิบัติการไม่มีอำนาจจัดการ และการส่งสัญญาณให้บุคลากรในองค์กรทราบว่าการร่วมมือนี้มีความสำคัญและได้รับความสนใจจากผู้นำ สอดคล้องกับ Castelló et al. (2023) ที่ยืนยันว่า การสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงเป็นหนึ่งในตัวทำนายที่แม่นยำที่สุดของความยั่งยืนของความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและภาคธุรกิจ (University-Enterprise Collaboration)

3. เริ่มต้นจากขนาดเล็กและขยายผลเมื่อมีความพร้อม ทั้ง 3 กรณีศึกษาไม่มีกรณีใดที่เริ่มต้นด้วยขอบเขตที่กว้างขวางตั้งแต่วันแรก แต่ทุกกรณีเลือกที่จะพิสูจน์คุณค่าของความร่วมมือผ่านโครงการนำร่องที่มีขนาดจัดการได้ก่อน แล้วค่อยขยายออกไปเมื่อทั้งสองฝ่ายมีความไว้วางใจและมีหลักฐานความสำเร็จที่ชัดเจน แนวทางนี้ช่วยลดความเสี่ยงของความล้มเหลวในวงกว้าง และทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นในบริบทที่ควบคุมได้ ดังที่ Santos et al. (2025) อธิบายว่า นี่คือการหนึ่งในรูปแบบที่พบบ่อยที่สุดในความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรมที่ประสบความสำเร็จในระยะยาว

4. มีกระบวนการติดตามและประเมินผลที่สม่ำเสมอ การกำหนดการตรวจสอบความก้าวหน้าไม่ว่าจะเป็นการประชุมรายไตรมาสหรือการทบทวนผลลัพธ์รายปี การติดตามอย่างสม่ำเสมอไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อตรวจสอบหรือจับผิด แต่เพื่อให้ทั้งสองฝ่ายสามารถปรับทิศทางได้ทันเวลาที่เมื่อบริบทเปลี่ยนแปลง ดังที่ Law et al. (2021) เน้นย้ำว่ากลไกการติดตามที่ขาดความสม่ำเสมอเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ความร่วมมือที่เริ่มต้นดีกลับหยุดชะงักในภายหลัง เพราะปัญหาเล็ก ๆ ที่ไม่ได้รับการแก้ไขมักจะสะสมจนกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่แก้ยากในภายหลัง

นอกเหนือจากปัจจัยแห่งความสำเร็จแล้ว การวิเคราะห์กรณีศึกษาทั้ง 3 กรณียังช่วยให้มองเห็นโอกาสในการพัฒนา ที่ควรให้ความสนใจอย่างตั้งใจ สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่จุดอ่อนที่บกพร่อง แต่เป็นความท้าทายเชิงระบบที่พบได้ทั่วไปในการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ และสามารถจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพหากมีการเตรียมพร้อมตั้งแต่ต้น โอกาสในการพัฒนาที่สำคัญมี 3 ประการ ดังนี้

1. ความแตกต่างของวัฒนธรรมองค์กร ระหว่างมหาวิทยาลัยและภาคเอกชน มหาวิทยาลัยมีวัฒนธรรมที่เน้นความรอบคอบ การปรึกษาหารือ และการตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม ซึ่งใช้เวลามากกว่าภาคเอกชนที่มักต้องการความรวดเร็วและผลลัพธ์ที่ชัดเจนในระยะสั้น ความแตกต่างนี้หากไม่ได้รับการพูดถึงและจัดการตั้งแต่ต้น อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดระหว่างทั้งสองฝ่าย ทางออกที่มีประสิทธิภาพคือการกำหนด "กฎกติกาการทำงานร่วมกัน" (Working Norms) ที่ทั้งสองฝ่ายยอมรับตั้งแต่ต้น รวมถึงการกำหนดกรอบเวลาของการตัดสินใจที่ชัดเจนและเป็นจริงสำหรับทั้งสองฝ่าย

2. ความล่าช้าของกระบวนการอนุมัติในสถาบันการศึกษา ซึ่งเป็นหนึ่งในข้อร้องเรียนที่พบบ่อยที่สุดจากองค์กรภาคีที่เคยทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัย การที่ทุกการตัดสินใจต้องผ่านคณะกรรมการ ต้องรอการอนุมัติงบประมาณ หรือต้องรอรอบการประชุมสภามหาวิทยาลัย ทำให้จังหวะของการดำเนินงานไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงของภาคธุรกิจ วิธีแก้ไขที่มีประสิทธิผลคือการออกแบบโครงสร้างการบริหารความร่วมมือให้มีความยืดหยุ่นเพียงพอ โดยกำหนดกรอบของการตัดสินใจที่ผู้ประสานงานหลักสามารถดำเนินการได้เองโดยไม่ต้องรอการอนุมัติในทุกขั้นตอน

3. การขาดบุคลากรที่มีทักษะการบริหารความร่วมมือโดยเฉพาะ ความร่วมมือที่มีคุณภาพต้องการบุคลากรที่มีทักษะเฉพาะทางหลากหลาย ทั้งทักษะการเจรจาต่อรอง การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมองค์การบริหารโครงการ และการวัดผลลัพธ์ ซึ่งแตกต่างจากทักษะที่ใช้ในการสอนหรือการวิจัยทั่วไป ดังที่ Curto-Reverte et al. (2025) พบว่า การขาดบุคลากรที่มีทักษะการบริหารความร่วมมือ (Partnership Management) เป็นอุปสรรคที่พบได้ทั่วไปแม้ในประเทศที่มีระบบอุดมศึกษาที่พัฒนาแล้ว และมักเป็นปัจจัยที่ทำให้ความร่วมมือไม่บรรลุศักยภาพสูงสุด แม้จะมีเจตนาารมณ์และทรัพยากรที่พร้อมแล้วก็ตาม

โดยสรุป บทเรียนที่สำคัญที่สุดจากการวิเคราะห์ทั้ง 3 กรณีศึกษา คือ ความสำเร็จของความร่วมมือไม่ได้เกิดจากโชคหรือความบังเอิญ แต่เกิดจากการออกแบบที่รอบคอบ การบริหารจัดการที่ตั้งใจ และการเรียนรู้จากความท้าทายอย่างต่อเนื่อง สิ่งที่น่าสนใจ คือ อุปสรรคทั้ง 3 ประการ ล้วนเป็นสิ่งที่คาดการณ์ได้และจัดการได้ล่วงหน้า หากมีการออกแบบความร่วมมือโดยใช้หลักการ SMART Partnership ตั้งแต่ต้น กล่าวคือ อุปสรรคด้านวัฒนธรรมองค์กรแก้ได้ด้วย S ที่ชัดเจน อุปสรรคด้านกระบวนการแก้ได้ด้วย A และ T ที่รัดกุม และอุปสรรคด้านบุคลากรแก้ได้ด้วย R ที่เพียงพอ ทั้งหมดนี้ คือ เหตุผลที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมองว่าการเตรียมกลยุทธ์รับมืออุปสรรคควรเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบความร่วมมือตั้งแต่ต้น ไม่ใช่สิ่งที่คอยแก้ไขในภายหลังเมื่อปัญหาปรากฏขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. สำหรับมหาวิทยาลัยสวนดุสิต แม้กรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นจะมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับหลักฐานวิชาการ แต่ความท้าทายสำคัญอยู่ที่การนำสู่การปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอในทุกหน่วยงาน ทุกศูนย์การศึกษา และวิทยาเขต ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติมี 3 ประการ คือ 1) ควรพัฒนาระบบข้อมูลกลางสำหรับติดตามและรายงานผลลัพธ์ความร่วมมือทุกโครงการตามกรอบ 4 ระดับ เพื่อให้ผู้บริหารสามารถตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลจริงได้อย่างทันทั่วทั้งที่ 2) ควรลงทุนในการพัฒนาสมรรถนะด้านการบริหารความร่วมมือ (Partnership Management) ให้กับบุคลากรในทุกระดับ สอดคล้องกับ Curto-Reverte et al. (2025) พบว่า การขาดบุคลากรที่มีทักษะเฉพาะด้านนี้เป็นอุปสรรคหลักของความร่วมมือในหลายประเทศ และ 3) ควรสร้างกลไกการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวิทยาเขตและหน่วยงาน เพื่อให้บทเรียนจากความสำเร็จและความล้มเหลวของความร่วมมือในแต่ละพื้นที่ถูกนำมาปรับปรุงการออกแบบความร่วมมือในส่วนอื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

2. สำหรับมหาวิทยาลัยไทยโดยทั่วไป กรอบแนวคิดของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีคุณลักษณะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้บริบทที่หลากหลาย โดยมีข้อเสนอแนะ 3 ประการ คือ 1) มหาวิทยาลัยควรเริ่มต้นด้วยการทบทวนความร่วมมือที่มีอยู่ทั้งหมดผ่านกรอบ SMART เพื่อประเมินว่าความร่วมมือใดมีศักยภาพที่จะยกระดับสู่การสร้างสรรค์ร่วมกัน และความร่วมมือใดควรยุติเพื่อประหยัดทรัพยากร 2) ควรกำหนดนโยบายสถาบันที่ชัดเจนว่าความร่วมมือใหม่ทุกโครงการต้องมีเป้าหมาย ตัวชี้วัด ผู้รับผิดชอบ และกรอบเวลาที่ระบุไว้อย่างชัดเจนก่อนลงนาม และ 3) ควรสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่มองความร่วมมือเป็น "การลงทุนร่วม" ที่ต้องมีผลตอบแทนที่วัดได้ ไม่ใช่เพียง "กิจกรรมสัมพันธ์" ที่ทำเพื่อภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเท่านั้น

3. สำหรับหน่วยงานนโยบาย (กระทรวง อว.) มี 3 ข้อเสนอแนะสำคัญ คือ 1) ควรพัฒนาระบบฐานข้อมูลกลางของความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาและภาคเอกชนระดับชาติ เพื่อให้มหาวิทยาลัยสามารถค้นหาพันธมิตรที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ควรกำหนดให้ผลลัพธ์ของความร่วมมือทางวิชาการเป็นหนึ่งในตัวชี้วัดการประกันคุณภาพการศึกษาระดับสถาบัน เพื่อสร้างแรงจูงใจเชิงระบบ และ 3) ควรสนับสนุนทุนวิจัยสำหรับการศึกษาผลกระทบระยะยาวของความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อสร้างฐานความรู้สำหรับการพัฒนานโยบายอุดมศึกษาไทยบนหลักฐานเชิงประจักษ์

บทสรุป

บทความวิชาการนี้ได้นำเสนอและวิเคราะห์กรอบแนวคิด *"จากความร่วมมือสู่การสร้างสรรค์ร่วมกัน"* (From Collaboration to Co-Creation) ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีข้อค้นพบสำคัญ คือ มหาวิทยาลัยต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้สู่พื้นที่บ่มเพาะปัญญา การเปลี่ยนบทบาทนี้ต้องการการสร้างสรรค์ร่วมกันเป็นกลไกหลัก และการสร้างสรรค์ร่วมกันที่แท้จริงต้องการเครือข่ายความร่วมมือที่ออกแบบอย่างมีระบบ ไม่ใช่เพียงการลงนามบันทึกความเข้าใจ (MOU) มหาวิทยาลัยสวนดุสิตตอบสนองต่อความท้าทายนี้ด้วยสามองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ (1) แผนยุทธศาสตร์เป้าหมายการพัฒนามหาวิทยาลัยสวนดุสิต (SDU Goal 2025–2028) ที่กำหนด 4 หลัก ได้แก่ การพัฒนานักศึกษา การพัฒนาบุคลากร การวิจัยและนวัตกรรม และการบริการสังคม เป็นทิศทางการขับเคลื่อน (2) โมเดล 5 ขั้นตอน จากเจตนารมณ์สู่ผลกระทบที่เปลี่ยนความร่วมมือจากเหตุการณ์ครั้งเดียวสู่กระบวนการต่อเนื่องที่วัดได้ และ (3) หลักการความร่วมมือ SDU SMART Partnership ที่ประกอบด้วย เชิงยุทธศาสตร์ วัดผลได้ มีผู้รับผิดชอบ มีทรัพยากร และมีกรอบเวลาเป็นเครื่องมือออกแบบความร่วมมือในระดับปฏิบัติ ทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ ได้รับการสนับสนุนจากหลักฐานเชิงประจักษ์ในงานวิจัยนานาชาติระหว่างปี ค.ศ. 2021–2025 ทั้งด้านความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรม (University-Industry Collaboration) การเรียนรู้บูรณาการกับการทำงาน (WIL) และการสร้างสรรค์ร่วมกันในระดับอุดมศึกษา (Co-Creation in Higher Education)

นอกจากนี้ กรอบการวัดผลลัพธ์ 4 ระดับ ได้แก่ ผลผลิต ผลลัพธ์ ผลกระทบ และการเรียนรู้ ยังสะท้อนให้เห็นว่ามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมองความสำเร็จของความร่วมมือในเชิงคุณค่าระยะยาว และ มุ่งเน้นความยั่งยืนอย่างแท้จริง ไม่ใช่เพียงตัวเลขเชิงปริมาณ การเชื่อมโยงผลลัพธ์กับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ยังยกระดับพันธกิจของความร่วมมือจากระดับองค์กรสู่ระดับสังคม สอดคล้องกับบทบาทของ มหาวิทยาลัยในฐานะสถาบันที่รับผิดชอบต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศและโลก (UNESCO-IESALC & Times Higher Education, 2023)

กรอบแนวคิดของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนผ่านจากความร่วมมือสู่ การสร้างสรรค์ร่วมกัน ไม่ใช่เรื่องของการมีเจตนารมณ์ที่ดีเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องอาศัยกรอบ ยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน กระบวนการที่เป็นระบบ หลักการออกแบบที่รัดกุม และการวัดผลที่ครอบคลุม ทั้งหมดนี้ทำงานร่วมกันในฐานะระบบที่สมบูรณ์ ไม่ใช่เพียงชุดเครื่องมือที่แยกจากกันเพื่อให้เกิด "เครือข่าย ความร่วมมือทางวิชาการที่ยั่งยืน" ซึ่งสามารถปรับตัวและเติบโตไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกใน ระยะยาว และสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- พิทักษ์ จันทรเจริญ. (2569). จากข้อตกลงสู่ผลลัพธ์เชิงประจักษ์: การขับเคลื่อนความร่วมมือทางวิชาการให้ เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม [สุนทรพจน์]. การประชุมเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการทั้งในและ ต่างประเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2568). *SDU Goal 2025–2028: The power of SDU move forward with "Wisdom & Collaboration"*. สำนักยุทธศาสตร์และแผน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2566). *รายงานการประเมินผล การดำเนินงานความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาไทยกับภาคเอกชน*. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- Atta-Owusu, K., Fitjar, R. D., & Rodríguez-Pose, A. (2021). What drives university–industry collaboration? Research excellence or firm collaboration strategy? *Technological Forecasting & Social Change*, 173, Article 121084. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121084>
- Castelló, I., Adamczyk, S., & Kang, B. (2023). Bridging academia and enterprise: A framework for collaborative success. *Journal of the Knowledge Economy*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s13132-024-02360-7>
- Curto-Reverte, N., Alcover, C. M., & Vázquez, M. (2025). The role of work-integrated

- learning in the European Higher Education Area: A systematic review. *Review of Education*, 13(1), Article e70114. <https://doi.org/10.1002/rev3.70114>
- Jackson, D., Dean, B. A., & Eady, M. J. (2023). Equity and inclusion in work-integrated learning: Participation and outcomes for diverse student groups. *Educational Review*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/00131911.2023.2182764>
- Law, S. F., Cattlin, J., & Locke, W. (2021). *Understanding university engagement: The impact of COVID-19 on collaborations and partnerships*. Melbourne Centre for the Study of Higher Education, The University of Melbourne.
- Lubicz-Nawrocka, T., & Bovill, C. (2021). Do students experience genuine partnership in co-creation of the curriculum? In A. Cook-Sather & C. Bovill (Eds.), *Pedagogical partnerships: A how-to guide for faculty, students, and academic developers in higher education*. Elon University Center for Engaged Learning.
- Matthews, K. E., Mercer-Mapstone, L., Dvorakova, S. L., Acai, A., Cook-Sather, A., Felten, P., Healey, M., Healey, R. L., & Marquis, E. (2023). Enhancing outcomes and reducing inhibitors to the engagement of students and staff in learning and teaching partnerships. *Higher Education Research & Development*, 42(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/07294360.2022.2098010>
- Ruano-Borbalan, J.-C. (2025). The transformative impact of artificial intelligence on higher education: A critical reflection on current trends and futures directions. *International Journal of Chinese Education*, 14(1), Article 14. <https://doi.org/10.1177/2212585X251319364>
- Santos, T. N., Dias, J. G., & Mendonça, S. (2025). From transfer to co-creation: Charting the prospects for university-industry cooperation. *Industry and Higher Education*, 39(3), 245–261. <https://doi.org/10.1177/09504222251370090>
- Suan Dusit University. (2025). *GXUFE-SDU Teaching and Academic Cooperation Center: Opening report*. Suan Dusit University.
- UNESCO. (2023). *Harnessing the era of artificial intelligence in higher education: A primer for higher education stakeholders*. UNESCO Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean (IESALC). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386670>

- UNESCO-IESALC & Times Higher Education. (2023). *The contribution of higher education institutions to sustainable cities and communities*. UNESCO Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean.
- Zegwaard, K. E., Pretti, T. J., Rowe, A. D., & Ferns, S. J. (2023). Defining work-integrated learning. In K. E. Zegwaard & T. J. Pretti (Eds.), *The Routledge international handbook of work-integrated learning* (3rd ed., pp. 29–48). Routledge.
- Zorwick, M. L., & Ward, J. (2023). Co-creation in higher education: A conceptual systematic review. *Higher Education*, 87(4), 1089–1107. <https://doi.org/10.1007/s10734-024-01364-1>

หลักเกณฑ์และคำแนะนำสำหรับผู้เขียน

(Principles and Guideline for Author)

ประเภทผลงานวิชาการ

วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ (Srinakharinwirot Academic Journal of Education: JEd) จะรับพิจารณาผลงานวิชาการในลักษณะ 2 ประเภท ได้แก่ บทความวิจัยและบทความวิชาการ โดยผลงานทางวิชาการดังกล่าวจะต้องไม่เคยถูกนำไปตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารหรือเอกสารอื่นใดมาก่อน ซึ่งผู้เขียนต้องเป็นผู้รับผิดชอบในการตรวจสอบประเด็นดังกล่าวอย่างเคร่งครัด

การพิจารณาด้านฉบับ

บทความที่ตีพิมพ์จะต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และผ่านการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จากภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 3 ท่าน/บทความ กรณีที่ต้องปรับปรุงแก้ไขจะส่งกลับไปยังผู้เขียนเพื่อดำเนินการต่อไป

การเตรียมส่งบทความเพื่อตีพิมพ์

ผลงานวิจัยที่ได้รับพิจารณาตีพิมพ์ต้องเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ พิมพ์ต้นฉบับด้วยกระดาษขาว ขนาด เอ4 หน้าเดียว พิมพ์ด้วยอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 pt. ความยาวของต้นฉบับรวมทั้งตาราง แผนภูมิ และเอกสารอ้างอิงใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงแบบ APA (American Psychological Association) ไม่เกิน 15 หน้า ส่งเข้าระบบ <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/user/register> และ ส่งบทความไฟล์ต้นฉบับ นามสกุล .pdf และ .doc และแบบฟอร์มสมัครขอส่งบทความตีพิมพ์ทาง E-mail : journal.edswu@gmail.com ทั้งนี้หากผู้เขียนบทความเป็นนิสิต นักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ต้องแนบแบบฟอร์มการตรวจสอบ และรับรองการเผยแพร่บทความจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท/เอก ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแบบฟอร์มได้ที่ https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/submission_guidelines

บทความที่ส่งตีพิมพ์ควรมีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อเรื่อง : กระชับ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ (ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ)
2. ชื่อผู้เขียน : ระบุชื่อ นามสกุล วุฒิการศึกษาขั้นสูงสุด ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) และหน่วยงานที่สังกัดของผู้เขียนครบทุกคน สถานที่ทำงาน หรือที่อยู่ และเบอร์โทรศัพท์ ที่สามารถติดต่อได้ (ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ)
3. ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์ หรือกำลังเสนอตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน

4. ผู้เขียนต้องดำเนินการตรวจสอบบทความของตนเพื่อป้องกันการลักลอบผลงานทางวิชาการของผู้อื่นก่อนการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิจัยทางการศึกษา ผ่านเว็บไซต์ <http://www.akarawisut.com/> โดยแนบผลการตรวจสอบที่ได้มาพร้อมกับบทความที่ต้องการตีพิมพ์
5. ผู้เขียนบทความจะต้องดำเนินการปรับแก้ไขบทความตามผลการประเมินของกองบรรณาธิการ และผู้ทรงคุณวุฒิ ของวารสาร อย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการในการตีพิมพ์
6. กองบรรณาธิการขอใช้สิทธิในการนำบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิจัยทางการศึกษาเผยแพร่ลงเว็บไซต์วารสารวิจัยทางการศึกษาออนไลน์
7. กองบรรณาธิการจะไม่คืนเงินค่าธรรมเนียม ในกรณีที่บทความไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ไม่ว่ากรณีใด ๆ เพราะเป็น ค่าตอบแทนการพิจารณาบทความของผู้ทรงคุณวุฒิ
8. เมื่อผู้เขียนบทความได้ดำเนินการตามกระบวนการของวารสารเรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการจะออกใบตอบรับการตีพิมพ์และใบสำคัญรับเงินให้กับผู้เขียนบทความ และดำเนินการตามกระบวนการตีพิมพ์ต่อไป
9. ถ้าผู้เขียนบทความไม่ปฏิบัติตามกระบวนการของวารสาร กองบรรณาธิการจะแจ้งยกเลิกการตีพิมพ์บทความ และจะไม่ได้รับเงินค่าธรรมเนียมคืนไม่ว่ากรณีใด ๆ
10. ผู้เขียนบทความจะได้รับเล่มวารสาร และสามารถดูเล่มวารสารฯ ทางออนไลน์ ได้ที่เว็บไซต์ <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/index>

รูปแบบการเขียนบทความในวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

รูปแบบการเขียนบทความในวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ ประยุกต์มาจากรูปแบบการเขียนบทความงานวิจัยของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (สกศ.) โดยมีองค์ประกอบของบทความงานวิจัย ดังนี้

1. ส่วนนำ

- 1.1 ชื่อเรื่อง : กระชับ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
- 1.2 ชื่อผู้ทำวิจัย : ระบุชื่อ นามสกุล (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) และอีเมล
- 1.3 ชื่อที่ปรึกษา : ระบุชื่อ นามสกุล (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
วุฒิการศึกษาขั้นสูงสุด ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) หน่วยงานที่สังกัด และที่อยู่ ของผู้เขียนครบทุกคน (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
- 1.4 บทคัดย่อ : (ภาษาไทย) บทคัดย่อต้องมีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เนื้อหาในบทคัดย่อควร
ระบุวัตถุประสงค์โดยย่อ ผลการวิจัยและบทสรุปโดยย่อ (ไม่เกิน 300 คำ)
- 1.5 คำสำคัญ : (ภาษาไทย)
- 1.6 บทคัดย่อ : (ภาษาอังกฤษ) (ไม่เกิน 300 คำ)
- 1.7 คำสำคัญ : (ภาษาอังกฤษ)

2. เนื้อหาของบทความวิจัย ประกอบด้วย

2.1 บทนำ : กล่าวถึงเฉพาะภูมิหลังของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและวัตถุประสงค์การวิจัย

2.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย (ถ้ามี)

2.4 สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี)

2.5 วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย/กรณีศึกษา (ระบุรายละเอียดของการได้มาและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย/กรณีศึกษา)

2) ตัวแปรที่ศึกษา

3) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

4) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ระบุคุณภาพของข้อมูล)

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

2.6 สรุปผลการวิจัย : เขียนบรรยาย หรือสรุปเป็นข้อๆ โดยย่อ ถึงผลงานที่สำคัญ และต้องการเน้น

2.7 อภิปรายผล

2.8 ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะทั่วไป

2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.9 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

2.10 บรรณานุกรม

3. เนื้อหาของบทความวิชาการ ประกอบด้วย

3.1 บทนำ : กล่าวถึงเฉพาะภูมิหลังของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและวัตถุประสงค์การวิจัย

3.2 เนื้อหา : สามารถเพิ่มหัวข้อได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหา

3.3 บทสรุป : เขียนบรรยายสรุป เน้นความสำคัญของเนื้อหา สาระ สรุปเชิงอธิบายอย่างกระชับ ชัดเจน แสดงให้เห็นถึงคุณค่าหรือประโยชน์ที่ชัดเจน

3.4 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

3.5 บรรณานุกรม

รูปแบบการเขียนอ้างอิงในวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

การอ้างอิงส่วนท้ายเล่ม โดยการรวบรวมรายการเอกสารทั้งหมดที่ผู้เขียนได้ใช้อ้างอิงในการเขียนผลงาน ให้จัดเรียงตามลำดับอักษรชื่อผู้แต่ง โดยใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงแบบ APA (American Psychological Association) การพิมพ์เอกสารอ้างอิงท้ายบทความจะแตกต่างกันไปตามประเภทของเอกสารที่นำมาอ้างอิง สามารถเปิดดูตัวอย่างได้จาก <https://lib.swu.ac.th/th/images/guides/bibliography.pdf> และตัวอย่างรูปแบบการอ้างอิง ดังนี้

1. Book หนังสือทั่วไป

หนังสือภาษาไทย

ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(ครั้งที่พิมพ์)./เมืองที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์หรือผู้จัดพิมพ์.

บรรณานุกรม	กัลยา วานิชย์บัญชา. (2558). <i>สถิติสำหรับงานวิจัย</i> (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(กัลยา วานิชย์บัญชา, 2558, น. 286)

หนังสือภาษาอังกฤษ

ชื่อสกุล./ชื่อต้น/ชื่อกลาง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(ครั้งที่พิมพ์)./เมืองที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์หรือผู้จัดพิมพ์.

บรรณานุกรม	Hickey, A. J., & Ganderton, D. (2016). <i>Pharmaceutical Process Engineering</i> (2 nd ed.). Boca Raton: CRC Press.
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(Hickey & Ganderton, 2006, p. 55)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

TH เจ้าของผลงาน./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง./สืบค้นจาก/URL

EN เจ้าของผลงาน./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง./Retrieved from/URL

บรรณานุกรม	สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2544). <i>เรขาคณิตกับการออกแบบ</i> . สืบค้นจาก https://www.scimath.org/ebookmathematics/item/7401-geometryindesign
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560)

2. Book Section (หนังสือรวมบทความหรือรวมเรื่อง)

ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่พิมพ์)/ ชื่อเรื่อง./ ใน/ชื่อบรรณาธิการ/ (บ.ก.) / ชื่อหนังสือ/ (ครั้งที่พิมพ์/ เลขหน้า)/ เมืองที่พิมพ์:/ สำนักพิมพ์หรือผู้จัดพิมพ์.

บรรณานุกรม	วนิดา เหมะกุล. (2555). การให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์. ในคณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (หน่วยที่ 4, น. 50-55). นนทบุรี: สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(วนิดา เหมะกุล, 2558, น. 50-55)

3. บทความวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทความ./ (ปี./วัน/เดือน)/ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร./ ปีที่(ฉบับที่)/ เลขหน้า.

บรรณานุกรม	ปรีดี ปลื้มสำราญ. (2554, กรกฎาคม-ธันวาคม). ความสามารถในการเข้าถึงได้ทางเว็บ. วารสารบรรณศาสตร์ มศว, 4(2), 95-106.
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(ปรีดี ปลื้มสำราญ, 2545, น. 95-106)

4. บทความวารสารอิเล็กทรอนิกส์

ชื่อผู้เขียนบทความ./ (ปี./วัน/เดือน)/ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร./ ปีที่(ฉบับที่)/ เลขหน้า./ สืบค้นจาก/URL

บรรณานุกรม	พิเชษฐ์ พลพิชิต, และ ชลภัสร์ วงษ์ประเสริฐ. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). วัฒนธรรมสารสนเทศสุขภาพในชุมชนชนบทไทย. วารสารบรรณศาสตร์ มศว, 10(2), 63-77. สืบค้นจาก http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jlis/article/view/9957/8448
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(พิเชษฐ์ พลพิชิต, และ ชลภัสร์ วงษ์ประเสริฐ, 2560, น. 63-77)

*ภาษาอังกฤษ เปลี่ยนคำว่า “สืบค้นจาก” เป็น “Retrieved from”

5. หนังสือแปล

ชื่อผู้เขียนเดิม./ (ปีที่พิมพ์)/ ชื่อเรื่อง[ชื่อเรื่องเดิม]/ (ครั้งที่พิมพ์)/ (ชื่อผู้แปล)/ เมืองที่พิมพ์:/ สำนักพิมพ์, (ต้นฉบับพิมพ์ พ.ศ. หรือ ค.ศ.)

บรรณานุกรม	ซูเมกเกอร์, อี. เอฟ. (2557). จิวแต่แจ่ว: เศรษฐศาสตร์เชิงพุทธ [Small is beautiful]. (พิมพ์ครั้งที่ 4) (สมบูรณ์ ศุภศิลป์, ผู้แปล). นนทบุรี: สมิต.(ต้นฉบับพิมพ์ ค.ศ. 1973)
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(ซูเมกเกอร์, 2557, น. 15)

6. วิทยานิพนธ์

6.1 รูปแบบฉบับพิมพ์ (ตัวเล่ม)

TH ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต/วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต)/ชื่อสถานศึกษา/ที่ตั้ง.

EN Author./ (Year)/Title/(Master's thesis,/ Doctoral dissertation)/Institute,/Location.

บรรณานุกรม	วิริยะ โภคาพันธ์. (2558). การศึกษาและพัฒนาแบบทดสอบภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของครู (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(วิริยะ โภคาพันธ์, 2558, น. 40)

6.2 รูปแบบออนไลน์

TH ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต/วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต/ชื่อสถานศึกษา/ที่ตั้ง)/สืบค้นจาก/URL

EN Author./ (Year)/Title/(Master's thesis,/Doctoral dissertation,/Institute,/Location)/Retrieved from/URL

บรรณานุกรม	ธนาพงษ์ พรหมทัศน์. (2560). การศึกษาคู่มือปัญหาท้องถิ่น : กรณีศึกษา ครูสำโรงภาคบุญมี (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก http://search.swu.ac.th/1701/primoexplore/fulldisplay?docid
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(ธนาพงษ์ พรหมทัศน์., 2560, น. 60)

*ภาษาอังกฤษ เปลี่ยนคำว่า “สืบค้นจาก” เป็น “Retrieved from”

7. รายงานการวิจัย

TH ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีที่พิมพ์)/ชื่องานวิจัย/(หมายเลขประจำรายงาน).(ถ้ามี)

EN ชื่อสกุล./ชื่อต้น/ชื่อกลาง./ (ปีที่พิมพ์)/ชื่องานวิจัย/(Report no.,Contract no.,Monograph no.).(ถ้ามี)

บรรณานุกรม	สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, และศูนย์วิจัยเศรษฐกิจศาสตร์ประยุกต์. (2553). การจัดทำรายงานแห่งชาติเพื่อเสนอต่อ UNFCCC (รายงานแห่งชาติฉบับที่ 2)
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, และศูนย์วิจัยเศรษฐกิจศาสตร์ประยุกต์, 2553, น. 19)

8. ราชกิจจานุเบกษา

TH ชื่อกฎหมาย./ (ปี,/วัน/เดือน)./ราชกิจจานุเบกษา/(เล่ม.../ตอนที่.../เลขหน้า)./สืบค้นจาก/(Url*ถ้ามี)

EN ชื่อกฎหมาย./ (ปี,/เดือน/วัน)./ราชกิจจานุเบกษา/(เล่ม.../ตอนที่.../เลขหน้า)./Retrieved from/(Url*ถ้ามี)

บรรณานุกรมภาษาไทย	พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. (2550, 4 มิถุนายน). ราชกิจจานุเบกษา (เล่ม 24 ตอนที่ 27ก, น. 4-13).
บรรณานุกรมภาษาอังกฤษ	White paper on e-education. (2004, August 26). National Gazette (No. 26734). Retrieved from https://www.westerncape.gov.za/legislation/white-paper-eeducation

9. บทความ คอลัมน์ ข่าวจากหนังสือพิมพ์

TH ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีพิมพ์,/วันที่/เดือน)./ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์./หน้าที่ตีพิมพ์.

EN ชื่อสกุล,/ชื่อต้น/ชื่อกลาง./ (ปีพิมพ์,/วันที่/เดือน)./ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์./หน้าที่ตีพิมพ์.

บรรณานุกรม	นวลจันทร์ จินตนาพันธ์. (2546, 14 กุมภาพันธ์). ปรับหนี้เพิ่มแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ยั่งยืน. <i>คมชัดลึก</i> , น. 15
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(นวลจันทร์ จินตนาพันธ์., 2546, น. 15)

10. เอกสารจัดพิมพ์ไม่เป็นการ (จุลสาร, แผ่นพับ, ใบปลิว, เอกสารประกอบการสอน)

TH ชื่อ/ชื่อสกุล./ (ปีพิมพ์,/วันที่/เดือน)./ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์./หน้าที่ตีพิมพ์.

EN ชื่อสกุล,/ชื่อต้น/ชื่อกลาง./ (ปีพิมพ์,/วันที่/เดือน)./ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์./หน้าที่ตีพิมพ์.

บรรณานุกรม	แววตา เตชาทวีวรรณ. (2557). <i>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ</i> [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(แววตา เตชาทวีวรรณ, 2557, น. 19)

11. วัสดุสื่อโสตทัศน์

ชื่อผู้บรรยาย ผู้พูด หรือผู้ขับร้อง(ถ้ามี)./ (ปีที่ผลิต)./ชื่อของวัสดุ [ประเภทของวัสดุ]./สถานที่ผลิต:/ผู้ผลิต.

บรรณานุกรม	เบญญาภา โสภณ, และ กาญจนาวรร สุวรรณ. (2555). <i>เกมและกิจกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย</i> [ซีดี]. กรุงเทพฯ: เบ็นภาษาและศิลปะ
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหา	(เบญญาภา โสภณ และ กาญจนาวรร สุวรรณ, 2555)

12. เว็บไซต์

เอกสารจากเว็บไซต์ให้ลงรายการเช่นเดียวกับประเภทเอกสารอื่นๆ เช่น หนังสือ, บทความ หากมีรายการทางบรรณานุกรมไม่ครบ ให้พิจารณาลงรายการเท่าที่ปรากฏ และตามด้วยการระบุตัวระบุวัตถุดิจิทัล (DOI) ชื่อฐานข้อมูล หรือ URL และไม่ใส่มหัพภาค (.) ปิดท้าย และไม่ต้องระบุวันที่สืบค้น *ยกเว้นเว็บไซต์ที่เนื้อหาอาจมีการเปลี่ยนแปลง เช่น เว็บวิกิพีเดีย เป็นต้น

บรรณานุกรม	ทบวงมหาวิทยาลัย. (2544). ประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง มาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2544. สืบค้นจาก http://www.mua.go.th/users/hecommission/doc/law/ministrylaw/1-31 library standard 2544.pdf
การอ้างอิงแบบแรกในเนื้อหา	(ทบวงมหาวิทยาลัย, 2544) (เอกสารจากเว็บไซต์)

*ภาษาอังกฤษ เปลี่ยนคำว่า “สืบค้นจาก” เป็น “Retrieved from”

13. การอ้างอิงจากการสัมภาษณ์

ให้ระบุชื่อและนามสกุลของผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นชาวไทยและชาวต่างประเทศ จากนั้นตามด้วยคำว่า "การสื่อสารส่วนบุคคล" (สำหรับภาษาไทย) หรือ "personal communication" (สำหรับภาษาอังกฤษ) และปิดท้ายด้วยวันเดือนปีที่สัมภาษณ์ *การอ้างอิงจากการสัมภาษณ์ ไม่ต้องทำบรรณานุกรมท้ายเล่ม /ทำรายการบรรณานุกรมท้ายเล่มเฉพาะการสัมภาษณ์ทางประวัติศาสตร์

ตัวอย่างภาษาไทย	(สมศักดิ์มิตรไมตรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 กุมภาพันธ์ 2556)
ตัวอย่างภาษาอังกฤษ	(Elliot Robbins, personal communication, January 4, 2001).

ตัวอย่างบรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรทิพย์ จันทรแจ้, วันทนี ภูมิภักธาคม, และธีรธนิษฐ์ ศิริโวหาร. (2553, ตุลาคม 2552 – มกราคม 2553).

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเลือกร้านนวดแผนไทยเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในจังหวัดนนทบุรี.

วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 3(3) : 119-132.

กรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. (2556). รายงานการสาธารณสุขไทย ด้านการแพทย์แผนไทย. กรุงเทพฯ : กระทรวงสาธารณสุข กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก.

Lovelock C., & Wirtz J. (2007). *Services Marketing, People, Technology, strategy*. Sixth edition: Pearson International Edition, p.22, 207, 380.

การติดต่อสอบถามรายละเอียด

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 ถนนสุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

โทร. 0 2649 5000 ต่อ 11123 โทรสาร 0 2260 0124

E-mail: journal.edswu@gmail.com

